

WHITE DWARF

número 70

25



WWW.GAMES-WORKSHOP.ES

FEBRERO 2001

625 Pta 3,76€

Canarias 675 Pta 4,06€



9 771133 709009

00070

CONTENIDO

WHITE DWARF

CARTAS DE LOS LECTORES 4

Opiniones, réplicas y contrarréplicas, además de una pequeña Fe de Erratas.

WARHAMMER 40,000: ¡YA LLEGAN LOS TIRÁNIDOS! 7

Son unos engendros de pesadilla que han llegado a la galaxia con la intención de devorarla y absorber todo su material genético. ¡Y nadie puede detenerlos!

WARHAMMER 40,000: LA MENTE ENJAMBRE 14

Andy Chambers y Jes Goodwin, creadores del Codex y de las miniaturas de plástico de los Tiránidos respectivamente, nos cuentan cómo fueron asimilados por la Mente Enjambre.

WARHAMMER 40,000: INCIDENTE EN EL BÚNKER 472 27

Las fuerzas de los Marines Espaciales tratan desesperadamente de detener el avance Tiránido de la Flota Enjambre Leviathan en este ajustado informe de batalla.

ORDO MALLEUS DIXIT 50

La lista de ejército provisional de las Compañías Acorazadas de la Guardia Imperial.

TÁCTICAS DE ULTHWÉ 62

Un experto Vidente Eldar nos cuenta los secretos del ejército de Ulthwé para conseguir derrotar a los enemigos del Mundo Astronave con mayor facilidad.

ESCENOGRAFÍA WORKSHOP 68

Nick Davis nos cuenta cómo construir bosques y árboles para conseguir elementos de escenografía rápidos, sencillos y económicos.

GAMES DAY 70

Todo lo sucedido en el primer Games Day Español.

HIJOS DE GRUNGNÍ 75

Las últimas novedades del ejército Enano, para que puedas completar las filas de estos decididos guerreros.

COLIN DIXON 76

Entrevistamos al creador de la mayor parte de la gama de miniaturas de Enanos.

WARHAMMER: KARAK-VARN 78

La fortificación enana de Karak-Varn tiene una larga y triste historia, parte de la cual ahora podrás reconstruir gracias a este escenario.

CAMPAÑA WARHAMMER: EL MURAL DE KARAK-VARN 85

Los Reinos Fronterizos son, habitualmente, un lugar despiadado y peligroso donde la muerte acecha en cada curva del camino. Ahora podrás contribuir a establecer un control más férreo sobre estas tierras, seas del ejército que seas, en una campaña de ámbito nacional que empezará el próximo mes de marzo.

SABIDURÍA ARCANA 69

Gav Thorpe nos habla de los cambios que han sufrido las tropas de hostigadores en el nuevo reglamento de Warhammer, el por qué de algunos cambios y algunas aclaraciones y puntualizaciones a las reglas.

Todo esto tan sólo ha sido posible gracias a:

Dirección: Oriol Nin
Redactor Jefe: Jordi Ferré

Traducción: Elvira Navarro, Dani Gómez
Diseño y Maquetación: Olga Giménez, Oriol Nin y Carlos Santos.

Corrección de Textos: Nacho Candil

Revista Mensual

Depósito Legal: B-39009-93 - ISSN: 1133/7095

Copyright © Games Workshop Ltd. 2001

Todos los Derechos Reservados

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso escrito del editor.

CORRESPONDENCIA

¿Problemas de interpretación de reglas? Contestaremos particularmente cualquier pregunta relacionada con los juegos Games Workshop y Miniaturas Citadel. Envía tus preguntas sobre reglas a WHITE DWARF, Games Workshop, C/ Motores, 300-304, Polígono Gran Vía Sur 08908 L'Hospitalet de Llobregat, Barcelona. Por favor, incluye un sobre con tu dirección y redacta las preguntas de forma que podamos contestar con un simple "sí" o "no". ¡En caso contrario, no podemos garantizarte que te contestemos! Recibimos una gran cantidad de correo diariamente, y leemos cada una de las cartas, por lo que es posible que tardemos un poco en contestar a cada carta. ¡Gracias por tu paciencia!

También puedes contactar con Games Workshop a través de la World Wide Web en: <http://www.games-workshop.es> y <http://www.games-workshop.com>

COLABORACIONES NO SOLICITADAS

Recibimos cada día montones de cartas de aficionados que nos prestan sus ideas y nos envían sus ilustraciones, artículos y consejos. Todo el material recibido se acepta tan sólo en el supuesto de que el copyright sobre éste es, por el hecho de haber sido enviado a Games Workshop, cedido y asignado sin condiciones por el autor a Games Workshop Ltd. con plena garantía de propiedad y titularidad. También nos reservamos el derecho de editar o modificar el material como nos parezca apropiado. Por todo esto, si no estás de acuerdo con estas

condiciones de asignación de copyright; por favor, no envíes tu material. ¡Lo sentimos, pero no nos es posible funcionar de ninguna otra forma!

COPYRIGHTS Y MARCAS REGISTRADAS

La totalidad del contenido de White Dwarf es Copyright © Games Workshop Ltd., 1998. Todas las ilustraciones que aparecen en los productos Games Workshop y las imágenes contenidas en ellas han sido producidas por artistas propios o por encargo. El Copyright exclusivo sobre las ilustraciones y las imágenes que éstas contienen es propiedad de Games Workshop Ltd. Copyright © Games Workshop Ltd., 1998. Todos los Derechos Reservados. Las siguientes son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd. en el Reino Unido y otros países del mundo: Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Citadel, el castillo de Citadel, Blood Bowl, Dark Angels, Deathwing, 'Eavy Metal, Eldar, Epic, Genestealer, Space Hulk, Space Marine, Tyrannid y Warhammer. Las siguientes son Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd.: Adepta Sororitas, Ala de Cuervo, Ala de Muerte, Angeles Oscuros, Angeles Sangrientos, Avatar, Codex, Desagrador, Devorador de Almas, Gargante, Garrapato, Gran Inmundicia, Gretchin, Hermanas de Batalla, Kanijo, Khorne, Leman Russ, Matatróls, Mekánico, Necromunda, Nurgle, Nurglete, Ogrete, Orko, Portador de Plaga, Ratling, Skaven, Slaanesh, Stann, Slottabase, Snotling, Squat, Tiránidos, Tzeentch, Ultramarines, White Dwarf y la ilustración de White Dwarf. El bote de pintura Citadel está registrado en Es-

paña con el número de Modelo Industrial 131981. Los Dado de Dispersión están registrados en el Reino Unido con el número 2017484.

White Dwarf es una publicación de GAMES WORKSHOP S.L. C/ Motores, 300-304, Polígono Gran Vía Sur 08908 L'Hospitalet de Llobregat, Barcelona. Registro Mercantil de Barcelona Folio 17 Tomo 26104 Inscripción 3ª Hoja B-100034 Sección General: Sociedad Unipersonal: Accionista Games Workshop International Limited.

Ref. Producto: 03249999070
Código de Producto: 3970



AVISO: Los precios publicados en esta revista son los correctos salvo error tipográfico. Games Workshop se reserva el derecho de modificar los precios in previo aviso.

WARHAMMER

AQUELLOS LOCOS Y SUS DEMENCIALES CACHARROS

Sólo los Generales más dementes se atreverían a incluir estos demenciales cacharros en sus ejércitos, pues lo más probable es que causen más problemas que bajas al enemigo; pero, por si alguien quiere utilizarlos, este mes se han puesto a la venta junto con otros elementos más serios del ejército Enano: los Rompehierros.

VAGONETA DE ATAQUE SNOTLING



GIROCÓPTERO



NOVEDADES

ENANOS

Rompehierros (3 miniaturas en blister)	1.495 Pta/8,99 €
Grupo de Mando Rompehierros (3 miniaturas por blister)	1.695 Pta/10,19 €
Girocóptero (1 miniatura en blister)	2.695 Pta/16,20 €
Ingeniero Enano (1 miniatura en blister)	1.195 Pta/7,18 €

ORCOS Y GOBLINS

INGENIEROS ENANOS



ROMPEHIERROS



YAAA VIENEEEN LOS REEEYEEEEES...

Games Workshop, a través de la organización benéfica Rotaralt Club, se une a las diversas campañas en pro de que ningún niño se quede sin juguetes durante las fiestas navideñas. Como podéis comprobar en esta fotografía, ya hay nuevos entrenadores de Blood Bowl que, junto con sus equipos, recorren el Viejo Mundo de partido en partido.

WARHAMMER 40,000

Los Tiránidos son una raza de horripilantes monstruosidades alienígenas procedentes de otra galaxia cuyo propósito es devorar a todos los seres vivos que encuentren a su paso. Si quieres saber más de esta letal raza, no dejes de leer los artículos que encontrarás a partir de la página 7.

► TIRANO DE ENJAMBRE

Diseñado por Mark Bedford.

Esta caja contiene un Tirano de Enjambre completo con diversas armas entre las que escoger: garras acerdas, garras afiladas, un cañón enredadera y un cañón venenoso.

◄ ZOÁNTROPO

Diseñado por Colin Grayson.

Este blister contiene un Zoántropo completo con dos opciones distintas de caparazón.

► MÁNTIFEX

Diseñado por Shane Hoyle.

Este blister contiene un Mántifex completo con dos cabezas, una selección de bioarmas entre las que escoger e incluye también un Devorador.



▲ CODEX TIRÁNIDOS

Este Codex contiene toda la información que necesitas para aterrorizar la galaxia con esta horda de devoradores alienígenas.

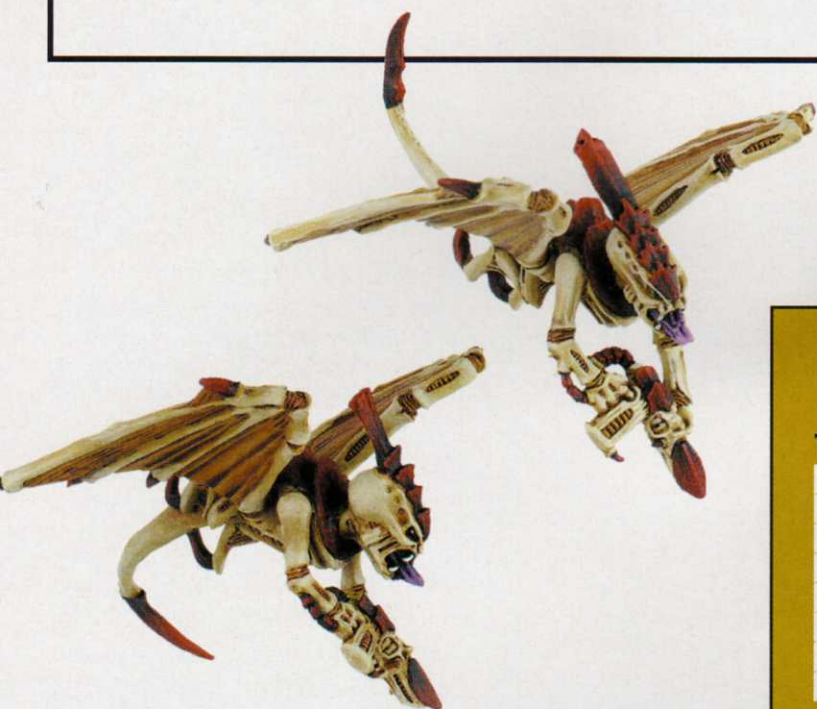




GUERREROS TIRÁNIDOS

Diseñados por Jes Goodwin.

Esta caja de miniaturas de plástico contiene cuatro Guerreros Tiránidos, con una amplia variedad de bioarmas y armas de combate cuerpo a cuerpo, y, además, una peana de Enjambre de Devoradores.



◀ GÁRGOLAS

Diseñadas por Shane Hoyle.

Este blister contiene dos Gárgolas armadas con perforacarne. En el blister se incluyen dos modelos de cabeza y dos modelos de cuerpo.

NOVEDADES

TIRÁNIDOS

Codex Tiránidos	1.995 Pta/11,99 €
Guerreros Tiránidos (4 miniaturas en caja)	3.195 Pta/19,20 €
Fuerza de Combate Tiránida	24.995 Pta/150,22 €
Progenie Biomórfica Gante (16 miniaturas en caja)	3.195 Pta/19,20 €
Tirano de Enjambre (1 miniatura en caja)	3.995 Pta/24,01 €
Zoántropo (1 miniatura en blister)	1.695 Pta/10,19 €
Mántifex (1 miniatura en blister)	1.695 Pta/10,19 €
Gárgolas (2 miniaturas en blister)	1.195 Pta/7,18 €

PROGENIE BIOMÓRFICA GANTE

Diseñados por Jes Goodwin y Mark Bedford.

Esta caja de Gantes de plástico incluye ocho Termagantes, ocho Hormagantes y un Enjambre de Devoradores. Además, la caja contiene una amplia gama de armas adicionales, como lanzadores y devoradores, así como diversos biomorfos para permitirte crear tus propias variantes de Gante y especies mutantes.





CARTAS DE LOS

¿Qué pasa con los lagartos?

Hola, chicos, soy un aficionado a Warhammer de 14 años, aunque sólo llevo dos años en el hobby.

Tengo un ejército de Hombres Lagarto y no paro de leer cartas de aficionados que se quejan del Mago Sacerdote Slann. La verdad es que es un personaje muy poderoso, pero necesario para el ejército. Las tropas principales del ejército son los frágiles Eslizones, que, con HA2 y R2, son fáciles de eliminar. Además, son los que montan a los Gélidos, los Estegadones, los Terradones y los que dirigen a las Salamandras. Para solucionar el problema de tropas hay que incluir Saurios, que son bastante más caros en puntos.

Con la nueva edición del juego he observado que en Hordas Invasoras se ha reducido el coste en puntos de las tropas de los Hombres Lagarto (cosa que me parece estupenda), pero también he observado que el Króxigor no ha salido beneficiado: antes costaba 45 puntos y ahora 65. Otros que no han salido beneficiados han sido los Héroes Saurios, que han subido 18 puntos y son peores que los Paladines del Caos (82 puntos).

Creo que la HA de los Eslizones Jinetes de Gélido debería aumentarse a HA3 o, por lo menos, la F3 a F4, como en la edición anterior.

*El Shaman Eslizón Tixos-Te
Pablo Vázquez, La Línea (Cádiz)*

Una vez más, podemos comprobar que nunca llueve a gusto de todos; pero, en esta ocasión, quería aprovechar para aclarar que, en la nueva edición, la intención general es que todas las tropas de la misma raza tengan el mismo perfil de atributos. Por tanto, sus posibles ventajas provendrían del equipo, del entrenamiento o de otros factores. Así, por ejemplo, encontramos que la Fuerza de los Caballeros del Imperio o de Bretonia ha disminuido al valor que tienen todos los humanos en el mundo de Warhammer, lo mismo ha sucedido con los Eslizones, etc.

Pero no os preocupéis: no por ello dejarán de ser las mejores tropas de su raza o país, ya que las reglas especiales les permitirán seguir siendo las más poderosas (o, como sucede con los caballeros del Imperio, dispondrán de una tropa de elite con el perfil de atributos modificado).

En contra de los Marines Espaciales

Estimados colegas de la White Dwarf.

Os escribo esta carta para comentaros mi opinión sobre los "bastorros" Marines Espaciales de Warhammer 40,000.

Tengo 15 años y llevo casi un año jugando a este juego. Poseo un pequeño y vulnerable ejército de Eldars Oscuros de, aproximadamente, mil puntos.

Normalmente juego con tres amigos más que, para mi fastidio, juegan con Ultramarines, Ángeles Sangrientos y Marines del Caos respectivamente. ¿Por qué Marines?

Conozco a mucha gente que quiere entrar en este mundillo y la mayoría jugará con ¡Marines!

En anteriores números, pude ver la clasificación final de un torneo: el ejército ganador era Eldar, pero alrededor del cincuenta por ciento de los ejércitos participantes eran ¡Marines!

Esto es debido a que los Marines son el emblema de Warhammer 40,000 y, en mi sincera opinión, tienen toda una serie de ventajas muy importantes:

- Son los mejores en relación atributos/puntos.
- La mayoría de sus tropas, ya sean tácticas, devastadores o veteranos, son muy similares y pueden ser representadas por infinidad de miniaturas.
- Con poco dinero puedes hacerte un ejército medianamente grande.
- La mayoría de sus tropas son hombres, por lo cual no ocupan demasiado espacio al guardarlos o transportarlos de un lugar a otro.
- Son muy fáciles de pintar.
- En muy fácil jugar con ellos.
- Puedes elegir entre varios Capítulos para personalizarlos.

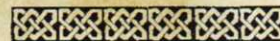
Cada vez se ven más Capítulos de Marines y, en un futuro, estos dominarán prácticamente todo Warhammer 40,000, acabando con ejércitos poco frecuentes como los Necrones, las Hermanas de Batalla, los Tiránidos e, incluso, los Eldars Oscuros.

Yo creo que habría que frenar el enorme avance de los Marines en este mundillo y dar una oportunidad a otras razas que, aunque no son tan "simples", son bastante más divertidas pues, de lo contrario, todo el futuro se resolverá en "Imperio vs. Astronave".

Carlos Silva Alonso, Leganes (Madrid)

Esta es la dura lucha por la supervivencia de todas las razas de la galaxia contra el expansionista y dictatorial poder del Imperio, pero tengo esperanzas. Mientras queden fieles defensores de la libertad para cometer atrocidades por la galaxia como tú, como yo o como otros que conozco, los Eldars Oscuros y otras razas seguirán vivas y poniendo en apuros a esos malditos Imperiales. Te lo

dice un Eldar (Oscuro y de Mundo Astronave indistintamente) convencido, que, si tuviera que elegir un nuevo ejército, jamás elegiría uno de Marines Espaciales (¡ojo, que es una opinión meramente personal!).



Y también a favor de ellos

Tras algunas partidas con mis Marines Espaciales contra los malvados Orkos, no he podido sino reparar en algunos detalles que me dejan un poco "mosqueadillo".

¿Alguien ha puesto un Land Raider Cruzado junto a un Kamión Orko? Si no lo habéis hecho, os dire que es un "poquitín más grande" (vamos que el kamión cabe dentro del Land Raider) y, sin embargo, en un Kamión caben 10 Orkos con Megaarmadura, mientras que en un Land Raider Cruzado sólo caben 8 Exterminadores, siendo las armaduras de estos bastante más pequeñas que las Megaarmaduras.

Otra cosa que me descoloca son las rebanadoras: hasta el último y más inútil de los Orkos puede equiparse con una. Supongo que no es necesario que os diga que, después de pagar 42 puntos por un Exterminador, me parece excesivo que su salvación se reduzca a 4+ (después de todo, la mayor ventaja de los exterminadores, o una de ellas, es la armadura, vamos es lo que más se paga).

Y una última cosa (pero no menos interesante) es la habilidad de los Chapuzaz para arreglar los vehículos, con ponerle 3 Gretchins Grazientos (¡que no valen casi nada!), ¡puedes arreglar el vehículo con un 4+! Y mientras tanto, ahí está ese Adeptus Mecánicus con sus Tecnomarines que necesitan 6+ para arreglar el vehículo. ¡Pero, por el Emperador, si los Orkos arreglan las máquinas a pedradas! (Quizás por eso las arreglan más fácilmente, con cuatro golpes vuelven a funcionar, pues no son máquinas de precisión como las de los Marines. - Ed.)

Pues nada, esas son las cosas que me dejan pillado de los Orkos (entre otras que no he citado).

José Manuel Muñoz Córdoba

P.D. Aun así, sigo teniendo Fe en mis Marines. ¡Por el Emperador!

Y a pesar de tantos inconvenientes, siguen arrasando por toda la galaxia... No sé, no sé, quizás deberían reducir su poder de combate. ¡TRANQUILOS, ERA BROMA!



Contestación para Guillem Botifoll:

Cierto es que hay algunos personajes que en su día fueron mata-mucho, mata-dosveces, pero por primera vez desde que juego, hace ya casi cuatro años, he visto reaccionar a los chicos de Workshop. Ya no vas a tener ese proble-

LECTORES

Si quieres hacernos partícipes de tus ideas, comentarios o sugerencias, envía tus cartas por correo a:

Games Workshop (White Dwarf) • Polígono Gran Vía Sur Motores 300-304 • 08908 L'Hospitalet de Llobregat • Barcelona

o envíanos un e-mail a: estudio@games-workshop.es

y si tienes alguna duda, envíanos un e-mail a: troll@games-workshop.es y te la resolveremos lo más rápidamente posible.

ma, el nuevo y mejor Warhammer se encargará de esos superpersonajes. Adelante, que te envíen a Ikit Claw y muchos más como él, verás que bien se lo van a pasar tus rompehierros.

Gracias a la nueva versión del juego, los personajes han perdido potencial y lo que ellos han perdido lo han ganado las unidades: han bajado los puntos de las miniaturas y se premia a las unidades mastodónticas por su potencia de la unidad. El nivel 4 de Ikit le servirá para poco gracias a los maravillosos 4 dados de dispersión que nos han dado en la nueva edición.

En fin, aparte de que Ikit Claw seguramente dejará de existir, aunque no fuera así no se podría enfrentar a una unidad Enana él solo, ni acompañado.

Francisco Ruiz (Málaga)

Skavens al poder

Hola, soy Daniel Mora "el Alimaña". He estado leyendo las cartas de los lectores de la White Dwarf 67 y, respecto a lo que decía nuestro amigo de Girona (Guillem Botifoll), pienso que no es correcto lo que dice, aunque está en su derecho de opinar lo que quiera. Para empezar, Ikit Claw, de los maravillosos SKAVEN (porque es que lo son), sí que es un buen personaje, y estoy en desacuerdo con lo que dice, pero no es indestructible como él piensa, porque todo tiene que ver con cómo lo utilice cada general, en este caso tu amigo (le felicito por elegir a los skavens, sabia elección), o como utilices tú tu ejército de Enanos (un ejército muy chulo y "cabezota"); otra cosa es que no vale 380 puntos, tú dices que eso es poco, pero, en realidad, vale 315 puntos (menos todavía) y el de 380 puntos es el vidente gris Thanquol; tampoco tiene F7, sino F6, contando ya la fuerza de Tormenta Demoníaca, que, por 25 puntos, es perfecta; además, puede elegir los hechizos que quiera de cualquier mazo excepto magia ¡Waaagh! y es inmune a psicología y a desmoralización.

Con lo que no estoy de acuerdo es con la segunda opinión de nuestro amigo. Vale, todo el mundo no está contento con los puntos de una miniatura o con lo poco preciso que puede llegar a ser un cañón o cualquier máquina de guerra, pero pienso que si todo fuese tan preciso o se tuvieran más tropas de destrucción masiva, creo que toda la gracia del hobby se echaría a perder y que todo está bien como está. Lo divertido es montarte una estrategia y, si os pasa como a mí, que me explotó un lanzallamas de disformidad y se murieron 12 skavens del regimiento principal cuando iba ganando, no os desaniméis y pensad que la rata cornuda así lo ha querido. ¿Qué opináis?

Daniel Mora (el Alimaña)

Los culosblandos

Ave colegas...

Esta carta es una respuesta colectiva a toda la basca que comenta el tema de los culosduros con gran asiduidad.

No dejan de divertirme las cartas sobre culosduros que leo con regularidad en vuestra, dicho sea de paso, bien hecha revista, pero no paro de pensar que gente como yo y algunos de mis amigos que no nos molestamos en currarnos un pedazo de ejército demoledor se lo pasa realmente genial y me parece una gran pérdida de tiempo discutir sobre el tema.

Enrique Fernández, Ultramarine convencido

Un poco de autobombo

Aunque algunas veces he despotricado de diversos temas, ahora tengo que decir algo que deseaba agradecer desde que conozco el juego, y son las MAGNÍFICAS (sí, en mayúsculas) traducciones que hacéis. Difícilmente se encuentra hoy una empresa que respete tanto el español, evite de tal forma las faltas de ortografía, y traduzca de una forma tan correcta.

Como estudiante de Filología inglesa que soy, me maravillo a veces de lo bien traducidos que están algunos términos. Y aprecio muchísimo que no haya faltas de ortografía en los libros (se os escapan algunas en las colaboraciones de las revistas, pero os perdono por el celo con el que se nota que tratáis todo lo demás).

Lo que quiero deciros es, en resumen, que gracias por respetar vuestro propio idioma en un momento en que ni siquiera los periódicos más serios lo hacen. Existen pocos hobbies, sobre todo dirigidos a la gente joven, que se esmeren tanto en la calidad (eso es algo que a los padres debe de gustarles mucho). Sabed que cuando se pone tanto empeño en hacer las cosas bien lo notamos, lo apreciamos y actuamos en consecuencia. Seguid así, por favor.

Isabel Guzmán (Isa Corwen)

Curiosidad

Veréis, esta carta quiere centrarse sobre todo en el modo de plantear los trasfondos para las batallas. De sobra es conocido por todos que el trasfondo de una batalla es un elemento esencial de la misma, otorgándole una "vida" que la hace mucho más interesante si cabe. Una batalla sin trasfondo se reduce a un toma y daca sin ton ni son que, aunque puede resultar entretenido, acaba por aburrir a las mismísimas miniaturas. Una partida de Warhammer 40,000 es una lucha sin cuartel entre dos ejércitos...vale, hasta aquí todo va como la seda, pero... ¿Por qué luchan? ¿Por amor al arte? No, eso no cuela. ¿Para matar el rato? Menos. ¿Por qué

buscar una excusa puntual (que al final resulta bastante ridícula) para que dos poderosos ejércitos se enfrenten? Ahí está el asunto.

Os digo todo esto porque yo solía ser bastante reticente a aceptar enfrentamientos porque sí, sin una explicación o algo que me motivara lo mas mínimo. Po eso idee junto con mis compañeros lo que yo llamo "mundos persistentes".

Sólo hay que echarle un poco de imaginación al asunto y el resultado es que te enfrentas con un juego que casi te parece nuevo. Se trata de idear sobre el papel un terreno físico lo suficientemente extenso como para albergar un número de razas razonables (3 ó 4). Ese terreno se reparte al azar y, posteriormente, se idea una coyuntura política que relacione las distintas razas (amistad, indiferencia, neutralidad, odio mutuo, etc.). Una vez echo esto, se añaden al mapa "golosinas" en forma de objetivos en distintos puntos del mapa, o de tesoros rúnicos, etc. que tienen a algunos a invadir el terreno de los otros, o a proteger lo que es suyo. Esto, unido a las ansias conquistadoras de algunos jugadores y a la diplomacia de los otros, hace que la partida sea un mundo aparte, que puede llegar a durar meses. Y, por supuesto, todo lo que le pase a unos jugadores repercute directamente en los otros, de ahí la idea de mundo persistente. Esto permite que un ejército pueda contraatacar después de una batalla perdida o que un jugador se alíe con otro para acabar con una amenaza mutua. La traición y las amenazas estarán al orden del día.

Esperando que esto sirva para haceros las partidas más entretenidas, me despido.

Javier Díez (Oviedo)

Esto me suena a una variante más elaborada de la Campaña de la Isla de Thorkinson (White Dwarf 33).

Fe de Erratas

El Imperio

Ante el temor que sufren las fuerzas del Caos a enfrentarse a algunas de las tropas del Imperio, han intentado aumentar el coste de algunas de ellas para que su número sea menor. ¡Pero han sido detectados! En la página 31 de la lista de ejército se indica que el coste en puntos por miniatura de un Herreruero es 19 cuando, en realidad, debería ser de 17 puntos por miniatura.

BATTLEFLEET GOTHIC



¡YA ESTÁ ENTRANDO EN EL SECTOR!

¡Ya llegan los Tiránidos!

El aliento del Astrópata era apresurado y fatigoso. Gotas de sudor resbalaban por su frente mientras se esforzaba por mantener el contacto con el Capítulo de Marines Espaciales que estaba siendo atacado. Kryptman alargó su mano para respaldarle.

"¡Avísales, avísales. Ya llegan los Tiránidos! -gritó el Astrópata-. ¡YA LLEGAN LOS TIRÁNIDOS!"

"¿Tiránidos? -exclamó Kryptman con horror-. ¿Otra flota enjambre?"

No sé qué harás tú, pero la visión de mi adversario desplegando un Enjambre Tiránido sobre el campo de batalla siempre me llena de pavor. No contento con incluir gigantescos y psicóticos monstruos con terribles garras afiladas como cuchillas, también dispone de oleadas y más oleadas de pequeñas criaturas repugnantes no menos peligrosas en combate cuerpo a cuerpo. Mis Marines Espaciales, escasos en número, tienen que limitarse a mirar cómo cientos de monstruos despliegan delante de ellos. Entonces mi oponente tiene la sangre fría de quejarse de que ¡no tiene suficiente espacio para desplegar sus miniaturas! Contra los Tiránidos, mi ejército suele quedar normalmente reducido a un amasijo de carne y sangre antes de que finalice el día, devorado por los rapaces depredadores extragalácticos. Por ello, decidí que ya había tenido suficiente: si no podía abatirlos, me uniría a ellos...

Nunca ha existido mejor momento para entrar a formar parte de la Mente Enjambre. La publicación del Codex Tiránidos y la magnífica gama de nuevas miniaturas que lo acompaña me convencieron de que había llegado el momento de rendirme ante lo inevitable. Pero primero necesitaba saber más acerca de ellos. ¿De dónde proceden estas criaturas y cuál es su propósito? ¿Qué están haciendo en nuestra galaxia y, si existe, qué puede detenerlos? Mi material genético se rindió ante la Flota Enjambre y me dispuse a descubrir todo lo que pudiese antes de convertirme en una monstruosidad de garras afiladas al servicio de la Mente Enjambre.

por Graham McNeill



Un enjambre tiránido supera las defensas imperiales.

MÁS ALLÁ DE LA GALAXIA

Los confines de la galaxia son regiones desconocidas en las que únicamente los aventureros más temerarios han osado poner los pies. El área de espacio que bordea la Franja Este se extiende más allá del alcance del Astronómicon, un fino velo de las Antiguas Estrellas que brilla débilmente desde más allá de la zona del halo. Es de estas misteriosas profundidades del espacio de donde surgen los Tiránidos, de una región del espacio que nunca ha oído hablar el Emperador o del Imperio de la Humanidad. La raza Tiránida es inmensamente antigua, tanto que resulta prácticamente imposible decir con toda exactitud desde cuándo existen. Lo mismo sucede respecto al lugar del que proceden los Tiránidos, que sigue siendo un misterio. Cada Flota Enjambre Tiránida está formada por millones de naves vivas que han llegado a nuestra galaxia desde más allá de los confines conocidos del espacio, atravesando el gélido vacío interestelar; han viajado durante millones de años con un único propósito: consumir, devorar, absorber. Los Tiránidos son voraces superdepredadores que actúan con pasmosa coordinación entre ellos y nunca cejan ni descansan en su eterna necesidad de absorber nuevo material genético.

Uno de los aspectos más terroríficos de la raza Tiránida es la consciencia estructuralista que los dirige. Esta gigantesca cons-

ciencia colectiva, conocida entre los eruditos como la Mente Enjambre, emite un pulso de energía estática a través de la disformidad. Esto permite a toda la flota enjambre actuar como una única entidad en la que cada criatura persigue el fin último de la mente enjambre: devorar. Cada organismo de la colmena es parte de un gran todo, una consciencia colectiva que infunde a cada criatura, desde el más grande Biotitán hasta el más pequeño Devorador, un único propósito común. Mientras la Mente Enjambre funcione, cada criatura del Enjambre Tiránido luchará hasta la muerte y sus patrones de conducta instintiva quedarán supeditados a las necesidades más imperiosas de la mente enjambre. En el caso de que este vínculo con la mente enjambre se rompiera, las criaturas inferiores quedarían desorientadas y volverían a sus instintos más básicos.

Los Tiránidos no se asemejan a ninguna otra raza conocida por el hombre. No poseen ningún tipo de tecnología tal y como nosotros la conocemos y cada necesidad que detecta la mente enjambre es resuelta con la producción de una criatura desarrollada para satisfacerla. Armas, naves de ataque, criaturas... todo se ha desarrollado en el interior de las enormes naves de la flota enjambre. Las armas son sencillamente biocriaturas más pequeñas y sus proyectiles están formados por fragmentos de hueso, dientes, ácidos, virus o

incluso organismos parásitos. La parte central de cada nave colmena la compone una especie de guardería biológica, un invernadero evolucionario donde las criaturas crecen en cubetas llenas de material genético puro, siguiendo un modelo genético diseñado para llevar a cabo tareas específicas. Las criaturas pueden desarrollarse para ser guerreros, obreros o, simplemente, bioformas diseñadas para replicar el funcionamiento de una pieza de equipo tecnológico. Para cada amenaza a la que se enfrenta la mente enjambre, los Tiránidos evolucionan para crear una respuesta a ella y se adaptan para derrotarla. El cómo se ha originado una especie hiperevolucionada es otro misterio que aún sigue sin explicación, aunque muchos genetistas imperiales tienen sus propias teorías al respecto.

DEPREDADORES POR EXCELENCIA

La necesidad de absorber material genético fresco es el único y primordial instinto que motiva a los Tiránidos. Es lo único para lo que han evolucionado y, por tanto, no puede negociarse, hacer tratos o firmar la paz con ellos. Ante lo único que reaccionan los Tiránidos es ante la fuerza. Cuando la flota enjambre ataca un planeta, el cielo se oscurece con esporas venenosas y criaturas chirriantes con alas de murciélago. Días de tensa anticipación y muertes súbitas siguen a



LA FLOTA ENJAMBRE BEHEMOTH

El primer contacto con la raza Tiránida fue en 745.M41, cuando la Flota Enjambre Behemoth invadió el Segmentum Ultima. La base del Adeptus Mechanicus en Tirán fue el primer mundo conocido en caer ante los Tiránidos y, también, el origen del nombre de esta raza. La base fue atacada con gran ferocidad y, sabiendo que no podían salvarse, el comandante de la base, el Magus Varnak, se las arregló para guardar en una cámara sellada bajo la superficie de Tirán un archivo con toda la información que había podido recopilar de los Tiránidos. Si otros podían aprender de sus muertes, al menos, su sacrificio no sería en vano.

El Inquisidor Kryptman, al investigar algunos informes inconexos sobre mundos asolados, fue reuniendo retazos de información hasta darse cuenta de la magnitud de la amenaza. Descubrió la cámara sellada con la información recopilada en la base de Tirán y pudo alertar a las fuerzas del Imperio del peligro que entrañaban los Tiránidos antes de que fuera demasiado tarde. La flota enjambre se dirigía directamente hacia Macragge, el mundo natal del Ca-pítulo Ultramarines de los Marines Espaciales. A

la asfixiante oscuridad. Después, millones de esporas micéticas, cada una de las cuales transporta un organismo tiránido, caen sobre la superficie del planeta y se abren al impactar, vomitando enjambres de bestias armadas con garras. Estas criaturas tiránidas se extienden con rapidez por la superficie del planeta, mientras enormes biotitanes las siguen de cerca.

Los defensores están condenados, pues se ven desbordados por oleadas y oleadas de monstruos feroces e implacables que luchan con quitinosas garras afiladas como cuchillas, agentes corrosivos y bioarmas venenosas. Criaturas aterradoras, más grandes que un *Dreadnought* de los Marines Espaciales, ignoran los impactos de los cañones láser, atraviesan los muros defensivos con facilidad y vuelcan los tanques de los defensores como si fueran juguetes. Bestias chirriantes se lanzan hacia adelante con saltos prodigiosos, destripando a los hombres con sus letales garras. El inmenso horror y la escala de la invasión alienígena hace enloquecer de terror a los hombres y, a menos que el mundo pueda recibir tropas de refuerzo con rapidez o ya posea una guarnición permanente, será indudablemente destruido. En tales casos, la única solución puede ser la sanción definitiva del Exterminatus: destruir el planeta

desde la órbita antes de que los Tiránidos puedan asimilar su masa biológica en el interior de sus naves colmena. A pesar de la horrible naturaleza del Exterminatus, no siempre tiene éxito y, a veces, el sacrificio de un mundo puede ser en vano.

Cuando los Tiránidos han destruido a los defensores de un mundo, las enormes naves colmena se sitúan en una órbita baja y comienzan a alimentarse de la biosfera del planeta. Los Tiránidos abandonan el mundo dejándolo totalmente desnudo, reduciendo la naturaleza del planeta a un paisaje yermo, sin aire, donde únicamente queda la corteza rocosa. Una especie de tentáculos de alimentación surgen de las cubas digestivas, bombeando la materia orgánica al interior de los geno-órganos de las naves colmena. Hasta el último organismo biológico simple, los océanos e incluso la atmósfera son absorbidos e ingeridos por los Tiránidos: nada se desperdicia. Una vez el mundo ha sido devorado, la flota enjambre se dirige al siguiente planeta en busca de material genético fresco. Nadie sabe cuántas galaxias han caído ante los Tiránidos, pero con toda certeza han agotado la suya. Nuestra galaxia, tan plena de vida, proporcionará a los Tiránidos un suministro casi inagotable de material genético. La amenaza para la galaxia está más allá de toda medida.

En el ténue resplandor rojizo de la estrella moribunda, la flota enjambre tiránida flotaba despiadadamente siempre hacia adelante. Las pequeñas naves secundarias se apelotonaban bajo los caparazones plagados de cráteres de las naves colmena; mientras que las más grandes iban replegándose sobre sí mismas para entrar en un estado de letargo que les permitiría atravesar las grandes distancias interestelares. Las nubes de esporas estaban empezando a dispersarse lentamente siguiendo las corrientes de los vientos estelares. Una de las naves colmena seguía despierta con sus tentáculos succionadores enredados alrededor del partido casco de una nave de guerra imperial, digiriendo su estructura mineral, la carne de sus tripulantes muertos y aspirando el aire contenido en su interior.



Una progenie de Guerreros Tiránidos surge de la jungla.

pesar de los esfuerzos de los Marines Espaciales, los Tiránidos pudieron invadir Macragge y propagarse por los desiertos de hielo para atacar las fortalezas de defensa polares que, hasta entonces, habían mantenido alejadas del planeta a las naves colmena más grandes. Hubo una terrible carnicería y la Primera Compañía de los Ultramarines fue totalmente destruida en la defensa de las fortalezas.

Mientras, en el espacio, la flota enjambre era a duras penas derrotada por las fuerzas combinadas de los Ultramarines y la flota de combate del Segmentum Tempestus en la batalla de Circe, en la que resultó destruido el acorazado clase Emperador *Dominus Astra*. Tras esta victoria, la flota de los Ultramarines regresó a toda velocidad a su planeta natal. Cuando la 3ª y 7ª Compañías desembarcaron en la superficie del planeta, recapturaron las

devastadas fortalezas polares junto a los cuerpos de sus compañeros caídos. La invasión Tiránida había sido detenida, pero a un precio terrible.

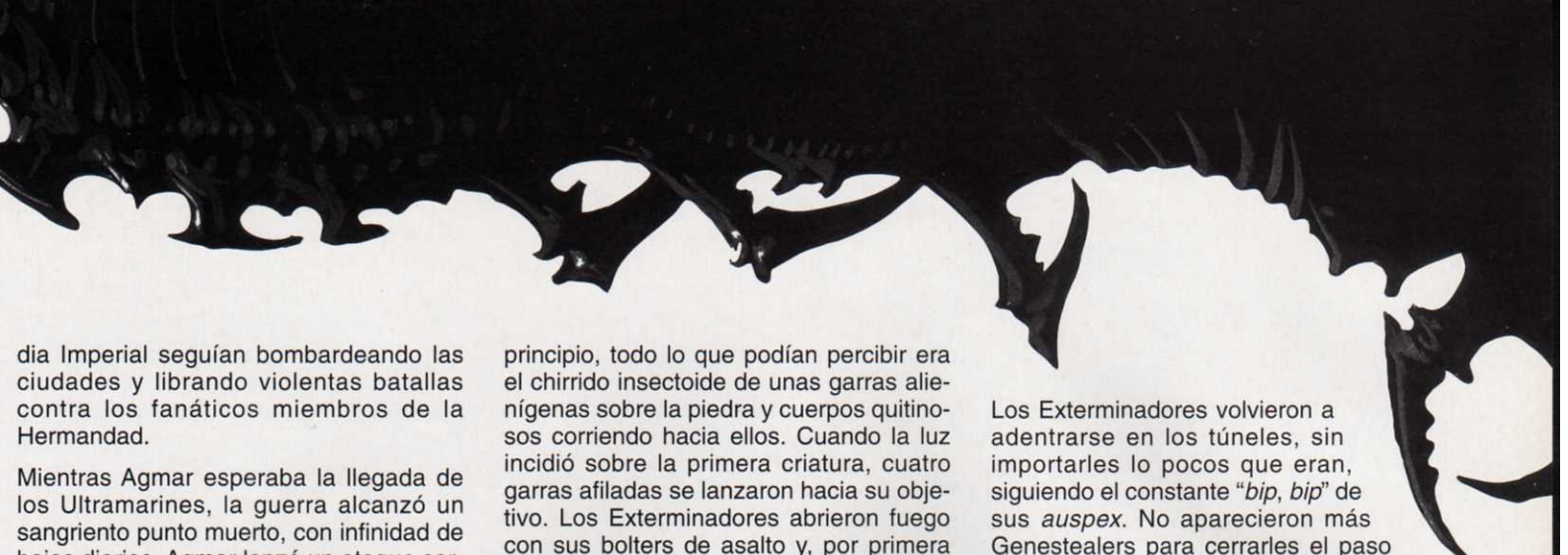
Los montones de cadáveres de alienígenas en Macragge proporcionaron a los xenobiólogos del Adeptus Mecánicus una gran cantidad de información para ser analizada e interpretada. Los resultados de estas investigaciones formaron la base de todo el conocimiento Imperial acerca de la raza Tiránida hasta que se detectó la presencia de la Flota Enjambre Kraken en 992.M41.

LA FLOTA ENJAMBRE KRAKEN

Tras dos siglos y medio sin tener más noticias de incursiones tiránidas, muchos miembros del Adeptus Administratum comenzaron a cuestionarse la necesidad

de una amplia presencia militar para defenderse de una amenaza que, seguramente, había sido eliminada en Macragge. Cuando se empezaron a notar síntomas de rebelión en la Franja Este, estos mismos oficiales denunciaron que la población se rebelaba por estar sujeta a la ley marcial. La Inquisición se puso a investigar estas revueltas y se enviaron Inquisidores para sofocar las rebeliones en Ultima Segmentum. El Inquisidor Agmar llegó al mundo colmena de Ichar IV veintisiete días después de que una sociedad conocida como La Hermandad tomara el control del planeta y, rápidamente, supo con certeza que la rebelión formaba parte de una maquinación astutamente planeada en lugar de ser una espontánea explosión de descontento. Agmar requirió la ayuda de los Ultramarines mientras los regimientos de la Guar-





dia Imperial seguían bombardeando las ciudades y librando violentas batallas contra los fanáticos miembros de la Hermandad.

Mientras Agmar esperaba la llegada de los Ultramarines, la guerra alcanzó un sangriento punto muerto, con infinidad de bajas diarias. Agmar lanzó un ataque sorpresa sobre un templo de la Hermandad, mató a uno de sus Neófitos y, cuando le quitó la capucha, sus peores temores se vieron confirmados. El Neófito era un Híbrido Genestealer, una criatura con la inteligencia de un humano y la ferocidad antinatural de un alienígena. La Hermandad no era más que una tapadera para un culto Genestealer que se había infiltrado hasta los más altos niveles de autoridad, corrompiendo el planeta desde su interior.

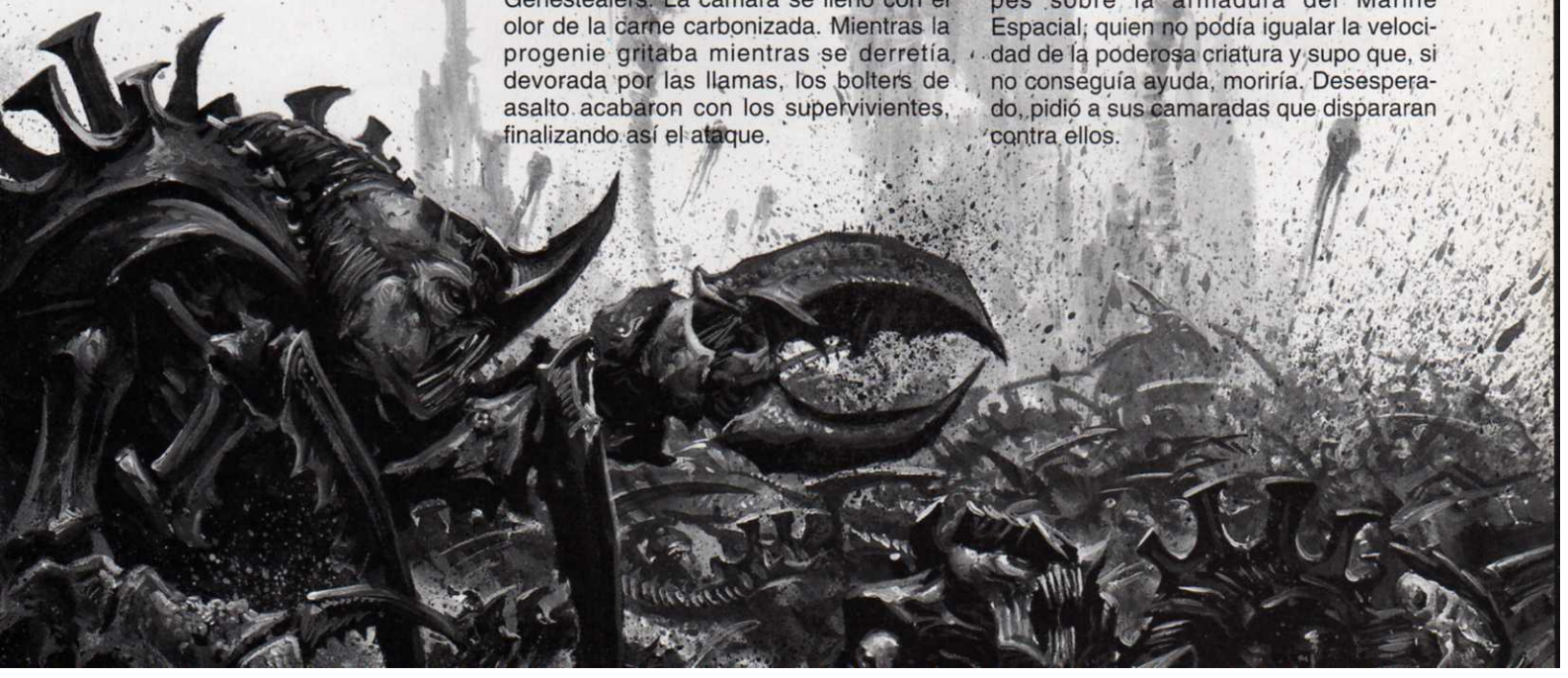
Al llegar, los Ultramarines consiguieron establecer una cabeza de puente en la superficie del planeta con unas pérdidas mínimas y, con increíble rapidez, capturaron los puestos de mando rebeldes, desorganizando así las unidades de la Hermandad. La Guardia Imperial lanzó un asalto a gran escala para apoyar a los Marines Espaciales y, cuando los augures del Inquisidor Agmar detectaron unidades de la Hermandad abandonando su cuartel general en la catedral, este vio la oportunidad de poner fin a la revuelta con un golpe decisivo. Un grupo de Exterminadores Ultramarines de la Primera Compañía se teleportó a la catedral e inició un asalto que les condujo a los oscuros túneles bajo el edificio. Guiados únicamente por los focos de sus trajes, los Exterminadores avanzaron por los húmedos túneles, detectando con sus *auspex* las posiciones de un gran número de enemigos. Al

principio, todo lo que podían percibir era el chirrido insectoide de unas garras alienígenas sobre la piedra y cuerpos quitinosos corriendo hacia ellos. Cuando la luz incidió sobre la primera criatura, cuatro garras afiladas se lanzaron hacia su objetivo. Los Exterminadores abrieron fuego con sus bolters de asalto y, por primera vez, pudieron ver la cara de su enemigo: ¡Genestealers! Ingentes cantidades de los letales alienígenas irrumpieron en la cámara en una furiosa carga. Los bolters rugieron con un estruendo ensordecedor aniquilando a docenas de Genestealers, pero seguían llegando más, pasando por encima de los cadáveres de sus muertos para continuar la lucha.

No importaba cuantos alienígenas mataran los Exterminadores, pues seguían llegando más para reemplazarlos y cada destello estroboscópico de los bolters mostraba al enemigo cada vez más cerca. Parecía como si nada pudiera detenerlos. Tres de los Exterminadores cayeron, siendo rápidamente destripados por los Genestealers. Retrocedieron hasta la cripta e iniciaron un combate de contención, sacrificando sus vidas para que sus hermanos pudieran reagruparse y preparar un nuevo asalto. Los Genestealers intentaron cercar a los Marines Espaciales, pero se vieron obligados a retroceder ante el fuego de los lanzallamas, lo que les obligó a cargar frontalmente contra los Exterminadores. Mientras los alienígenas cargaban en una masa informe de garras, colmillos y caparazones, el Bibliotecario que estaba al mando de los Exterminadores invocó una columna purificadora de fuego de disformidad. Unas aullantes llamas azuladas recorrieron toda la cripta, inundando los túneles próximos e incinerando al instante a los Genestealers. La cámara se llenó con el olor de la carne carbonizada. Mientras la progenie gritaba mientras se derretía, devorada por las llamas, los bolters de asalto acabaron con los supervivientes, finalizando así el ataque.

Los Exterminadores volvieron a adentrarse en los túneles, sin importarles lo pocos que eran, siguiendo el constante "*bip, bip*" de sus *auspex*. No aparecieron más Genestealers para cerrarles el paso hasta que llegaron a una cámara abovedada que se asemejaba a la barriga de una bestia gigantesca. El enorme y abotargado Patriarca de la progenie estaba sentado en un trono al fondo de la cámara, con la cabeza inclinada como si estuviera intentando escuchar una llamada apenas perceptible. Mientras los Exterminadores preparaban sus armas, volvió su mirada hacia ellos: sus ojos reflejaban una indefinible mirada de monstruosa inteligencia. Cientos de criaturas emergieron de los túneles aledaños, Genestealers e híbridos de piel cenicienta, en un intento desesperado de proteger a su progenitor.

La amplia cámara se convirtió en una caótica pesadilla en la que los Exterminadores tuvieron que abrirse paso por encima de los cadáveres agolpados, hallándose sus armaduras totalmente cubiertas de sangre alienígena. El Bibliotecario se abrió paso entre las criaturas, centímetro a centímetro, avanzando siempre en dirección al Patriarca. Cada paso le resultaba más difícil que el anterior, mientras notaba la fuerte presencia de la mente alienígena, cuya psique intentaba dominar su voluntad. Una descarga de energía de la capucha psíquica del Bibliotecario rompió el poder del Patriarca y, concentrando toda su energía, el Bibliotecario se teleportó junto a él. El hombre y la criatura se enfrentaron en un combate desigual. El Patriarca lanzó una lluvia de golpes sobre la armadura del Marine Espacial, quien no podía igualar la velocidad de la poderosa criatura y supo que, si no conseguía ayuda, moriría. Desesperado, pidió a sus camaradas que dispararan contra ellos.



Parecía como si se avecinara una tormenta. Nubes de oscuridad se extendían desde los distantes picos de las montañas, avanzando por el valle hacia el puesto avanzado. En poco tiempo, el horizonte oriental quedó cubierto por las sombras y el brillo de las luces de la tarde se convirtió en un crepúsculo antinatural. En la distancia podían oírse extraños ruidos, gritos y chirridos, así como destellos de luz roja desprendiéndose de las oscuras nubes.

La atmósfera llegó a hacerse opresiva y los soldados de la Guardia Imperial que se encontraban junto a los muros pudieron detectar un extraño olor a almizcle en el aire. A medida que las nubes continuaban acercándose, oscuras manchas se separaban para adelantarse a toda velocidad. La pantalla parpadeante del visioscan de largo alcance mostraba imágenes borrosas de criaturas voladoras, grandes como naves de desembarco, que se movían batiendo sus enormes alas.

El teniente sabía a lo que estaban enfrentándose y tenía órdenes al respecto. Envío un mensaje de prioridad Alfa al cuartel general para poner a su comandante al corriente de la situación. La hora de llegada estimada de la fuerza enemiga al puesto Ceres XIV era de cinco minutos. Siendo realistas, ni siquiera tenían una oportunidad de frenar el avance tiránido o de infligir al menos un daño apreciable a la monstruosa horda alienígena, pero cualquier información que pudieran transmitir a la base antes de sufrir el ataque sería muy valiosa.

Los proyectiles explosivos de sus bolters acribillaron el trono, repiqueteando sobre la armadura de exterminador del Bibliotecario y sobre el caparazón del Patriarca.

Pero algunos proyectiles lograron herir al Patriarca, arrancándole grandes trozos ensangrentados de carne. Cuando el Patriarca vaciló, el Bibliotecario aprovechó para atacarle hundiéndose profundamente su hacha de energía en el cuerpo del alienígena. La gigantesca bestia se estremeció agónicamente mientras el hacha le hería una y otra vez hasta convertirlo en una informe masa de carne sanguinolenta. Con la muerte de su Patriarca, la progenie quedó sumida en un estado de confusión, momento que aprovecharon los Exterminadores para acabar con facilidad con los supervivientes. Los Exterminadores vengaban así a sus compañeros caídos en Macragge dos siglos atrás. Nada escapó de su furia.

El vínculo telepático entre el Patriarca y su progenie quedó interrumpido y la resistencia armada de la Hermandad se derrumbó. Los triunfantes regimientos de la Guardia Imperial acabaron con los últi-

mos focos de resistencia y, en menos de un mes, Ichar IV volvió a estar bajo el control del Imperio. En las semanas que siguieron, el Inquisidor Agmar advirtió que había algo que no iba bien. Los Astrópatas le habían informado de una señal débil en la disformidad procedente de Ichar IV que se perdió cuando murió el Patriarca Genestealer. Lo más preocupante es que indicaba que esa señal había obtenido respuesta desde algún lugar de la disformidad, como si algo enorme e inmensamente poderoso hubiese vuelto la cara en dirección al Imperio.

A los pocos meses de la recaptura de Ichar IV, se pudo constatar que una nueva flota enjambre, apodada "Kraken" por el Inquisidor Kryptman, había comenzado la invasión de la galaxia a medida que aumentaban los informes de supervivientes que habían huido de la zona más oriental de la galaxia. Mientras Behemoth había enviado sus fuerzas en un sólido bloque para asestar golpes demoledores, Kraken había extendido sus tentáculos a través de un enorme frente, formando aproximadamente una docena de subflotas. Sectores enteros habían sido devorados y los viajes a través de la disformidad y las comunicaciones entre zonas de guerra se habían hecho increíblemente peligrosos e impredecibles. La enormidad de la invasión tiránida era apabullante y el Tarot Imperial profetizaba una época de sufrimiento, angustia y mortandad como nunca antes había habido.

Todo el poder militar del Imperio se ha puesto en marcha para destruir la Flota Enjambre Kraken, los Mundos Forja del Adeptus Mecánicus están produciendo ingentes cantidades de tanques y armas. Miles de regimientos de la Guardia Imperial están siendo movilizados para enfrentarse a la terrible amenaza que supone Kraken y los Marines Espaciales intentan interceptar las naves colmena mientras permanecen dormidas, antes de que los aletargados Tiránidos en su interior puedan despertar. Cientos de mundos habitados han sido destruidos, devastados en su totalidad por los Tiránidos, y dos Capítulos enteros de Marines Espaciales, los Lamentadores y los Guadañas del Emperador, también han sido destruidos. El mundo astronave Iyanden también ha sufrido el ataque de la flota Kraken y, aunque en este caso los Tiránidos han sido vencidos, el otrora hermoso mundo astronave ha quedado virtualmente arrasado y la mayoría de su gente aniquilada.

Las terroríficas historias de los supervivientes ayudan a propagar el miedo y la desesperación por todos los rincones de la galaxia. Y, además, han empezado a llegar informes acerca de otra flota enjambre penetrando en el Segmentum Solar, atacando perpendicularmente al plano galáctico, lo que demuestra la absolutamente aterradora astucia de la inteligencia alienígena.

Allí donde se ha iniciado batalla contra los Tiránidos, pequeñas flotas enjambre se han desgajado de la flota principal para dirigirse hacia el núcleo galáctico. Estas flotas más pequeñas consiguen evitar los cordones y patrullas imperiales y, por tanto, constituyen una amenaza aún mayor para la humanidad. A pesar de ser más pequeñas que la mayoría de flotas enjambre encontradas hasta este momento, siguen teniendo la oportunidad de arrasarse mundos aislados alejados de las principales zonas de guerra y, con cada planeta que devoran, su fuerza crece.

Actualmente, la guerra todavía prosigue por toda la galaxia y está claro que los Tiránidos constituyen la mayor amenaza en toda la historia del Imperio desde la época de la Herejía de Horus.

¿POR QUÉ ORGANIZAR UN EJÉRCITO TIRÁNIDO?

Sin lugar a dudas, los Tiránidos son uno de los ejércitos más aterradores a los que te puedes enfrentar en el campo de batalla. Su habilidad y ferocidad en el combate cuerpo a cuerpo hacen que sea terrible para cualquier oponente (incluidos los Marines Espaciales). Además, el poder de sus bioarmas es lo bastante fuerte como para que los comandantes de tanques se lo piensen dos veces antes de exponer sus vehículos al fuego tiránido. Esta diversidad permite a la Mente Enjambre organizar sus enjambres bien para que se acerquen al enemigo y lo destrocen en una frenética furia de colmillos y garras, bien para que, desde largo alcance, le disparen con una amplia variedad de armas simbiotes venenosas. El imponente horror que supone la raza Tiránida la convierte en un ejército apasionante para coleccionar, pintar y jugar. Son irremediablemente diabólicos (aunque este término no tiene relevancia alguna para la Mente Enjambre, que simplemente sigue su imperativo biológico), ya que todo en el ejército tiránido es una bestia viviente y la amplia variedad dentro del enjambre ofrece al modelista una casi inagotable fuente de conversiones.

La raza Tiránida permanece en un constante estado de hiperevolución, adaptándose y respondiendo con facilidad ante sus enemigos. A medida que cada nueva especie es absorbida por los Tiránidos, la Mente Enjambre es capaz de descubrir sus debilidades y comenzar a adaptarse para hacerse más fuerte en combate. Un punto a destacar del ejército Tiránido radi-



Una escuadra de Ultramarines enfrentándose a un enjambre de gantes en las húmedas junglas de un mundo letal.

ca en la posibilidad de crear nuevos tipos de criaturas basados en la evolución acelerada de la Mente Enjambre. Los Tiránidos se dividen básicamente en dos categorías distintivas: aquella en que la estructura genética ha sido fijada en una secuencia determinada y aquella que puede mutar a voluntad. Cada genotipo mutable de criatura puede cambiar biomórficamente en un determinado número de formas dependiendo de su papel específico o del enemigo. Estas nuevas criaturas pueden crearse para ser monstruos en combate cuerpo a cuerpo o para que desarrollen armas adicionales. Sea cual sea tu estilo de juego, puedes crear un ejército Tiránido que se adapte a él.

¿QUÉ LES HACE TAN FASCINANTES?

Dejando a un lado la naturaleza alienígena de los Tiránidos, uno de sus principales atractivos es que te permiten no tener ningún tipo de piedad con sus vidas. A la Mente Enjambre no le preocupa si pierde un millón de Gantes en la batalla. Su material genético simplemente será devorado por los Enjambres Devoradores y recolectado para ser posteriormente reabsorbido por el enjambre una vez los defensores hayan sido derrotados. Puedes ser tan cruel como quieras con las criaturas más pequeñas, pues sabes perfectamente que habrá más que las reemplacen. Los Tiránidos son, además, un ejército muy cinematográfico: películas como *Aliens* y *Tropas del Espacio* nos muestran con gran detalle el horror que representan estas criaturas en batalla. Sobre el tablero de juego, el enjambre se convierte en un

ejército muy dinámico, siempre en movimiento. Nunca hay falta de cosas para hacer con los Tiránidos.

Si te divierte realizar conversiones, los Tiránidos son, definitivamente, tu ejército. La inagotable variedad de criaturas que puedes crear para incluir en tu enjambre tiránido te permite también dejar volar la imaginación a la hora de pintarlos. Los Tiránidos no llevan uniforme ni insignias, lo que significa que no existe un modo adecuado o inadecuado de pintarlos: todo vale. Pueden ser tan coloristas como quieras o puedes consultar libros que te puedan servir de referencia, como los de dinosaurios, lagartos, insectos, etc., para encontrar esquemas de color que aparezcan en la naturaleza.

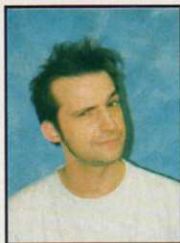
Además, las reglas para la manipulación genética, mutaciones y biomorfos te ofrecen la oportunidad de convertir tu enjambre en tu flota enjambre personal. Muchas criaturas pueden ser manipuladas para dar lugar a horrores llenos de garras y dientes que infundirán horror en los corazones de tus enemigos. La diversidad es la clave del ejército Tiránido y, sea cual sea la situación, seguro que habrá una criatura tiránida que haya evolucionado para enfrentarse a ella.

EL GRAN DEVORADOR

El Imperio de la Humanidad se enfrenta a su extinción en garras de los Tiránidos, lo que convierte cada batalla contra esta raza en una desesperada lucha por la supervivencia. Cada guerrero que cae es absorbido por la Mente Enjambre y los

Tiránidos se hacen aún más fuertes. Así que, si te atrae la idea de invadir el Imperio y el horror visceral que supone la visión de un ejército Tiránido sobre la mesa de juego, este es tu ejército. Además de estar considerado como uno de los ejércitos más peligrosos de Warhammer 40,000, el ejército Tiránido es también uno de los más divertidos para coleccionar, pintar y realizar conversiones. Así que, ¿a qué esperas? Adelante. ¡Evoluciona y conquista!





Andy es un entusiasta del ejército Tiránido tras haber escrito la segunda edición del Codex Tiránidos, el suplemento Epic Hive War y coescrito junto a Jervis Johnson la primera lista

de ejército tiránido. El compartir la oficina con el Sr. Johnson no le ayudó mucho, ya que este fue el responsable de los juegos Advanced Space Crusade (protagonizado por los Tiránidos), Tyranid Attack y Doom of the Eldar (en el que los Tiránidos atacan el Mundo Astronave de Iyanden).

LA CREACIÓN DE UN MONSTRUO...

EL PROBLEMA

Supongo que todo empezó cuando estábamos confeccionando las listas de ejército para la tercera edición de Warhammer 40,000. Las listas de ejército debían ser rápidas y sencillas para que la gente pudiese continuar jugando hasta la aparición de los Codex (algo lejano y confuso en esos momentos). En el departamento de diseño de juegos cada uno de nosotros eligió un ejército y Tuomas Pirinen prefirió los Tiránidos.

Tuomas realizó un magnífico trabajo adaptando la lista de ejército de la segunda edición; aunque, como todas las listas, carecía del espacio suficiente. Con la aparición de la tercera edición de Warhammer 40,000, los Tiránidos salieron bien parados y se solían ver bastante en torneos y otras competiciones. Pero, a medida que pasaba el tiempo, había algo de ellos que empezó a molestarme. Me llevó bastante tiempo percibirlo, pero, cuando me di cuenta, no pude sacármelo de la cabeza.

El problema radicaba en que todos los Tiránidos eran iguales.

Existían variaciones sobre el mismo tema, es cierto, y no quisiera hacer enfadar a los jugadores tiránidos (¡un saludo a todos los hermanos de progenie!), pero podías saber de antemano la composición del ejército: Hormagantes, Tirano de Enjambre, Carnifex, etc. La gama de miniaturas era bastante rica y poseían una gran variedad de esquemas de colores, pero los ejércitos seguían siendo todos iguales. Pero, ¿supondría realmente un problema para una horda de máquinas de matar mutadas genéticamente? La raza Tiránida existe únicamente para llevar a cabo el propósito de la omnipotente Mente Enjambre: aniquilar a todos sus oponentes. Era bastante razonable imaginar que funcionarían como superdepredadores, cada progenie de criaturas desarrollaba un papel en el campo de batalla que complementaba la consciencia estructuralista del todo.

LA MENTE ENJAMBRE

por Andy Chambers

Con la aparición de la espléndida nueva gama de miniaturas tiránidas, pensamos que quizás Andy se molestaría un poco si no le dábamos la oportunidad de hablarnos un poco del nacimiento de su última criatura: el Codex Tiránidos. Además, Jes Goodwin, uno de los creadores de la nueva gama de miniaturas de plástico tiránidas, nos hace un análisis de cómo consiguió darles ese aspecto tan espeluznante...

Pero he estado pensando en los tiránidos durante mucho tiempo hasta llegar a formular una idea convincente sobre cómo deberían ser. Era una idea que resumía todos los conceptos aplicables a la naturaleza tiránida. Fundamentalmente, los Tiránidos son una raza demencial, cuya evolución los ha llevado a las cotas más altas para convertirse en una fuerza imparable e indestructible que vive únicamente para reproducirse a cualquier precio, incluso convirtiendo mundos enteros en simples desiertos de piedra para saciar su implacable hambre. Los organismos de una raza como esta estarán constantemente cambiando: las mutaciones aleatorias a lo largo de millones de años se han reducido a la semiconsciente manipulación de algunas generaciones. Recogen y desarrollan las cadenas de ADN y el genoma de todo ser viviente con el que se encuentran y, por medio de la ingeniería genética, son capaces de desarrollar cada forma y función concebible para suplantar las formas de vida originales de sus respectivos nichos genéticos en el orden natural.

Con esta premisa, ¿cómo puede ser que un Enjambre Tiránido pueda mostrar una mutabilidad y variedad casi infinita? La mayoría de jugadores tiránidos creían que esas capacidades podrían dejarse en sus manos para crear sus propios organismos con los que poder dominar la galaxia.

Esta fue una gran idea, pero el problema de las grandes ideas no es tenerlas, sino convertirlas en una realidad práctica encima del tablero de juego. Una pregunta que me hace mucha gente es: "¿de dónde sacas las ideas?". La verdad es que las ideas vienen solas; y debo reconocer que es alrededor de las 12:30 de la noche, justo antes de irme a dormir, cuando suelo tener la mayoría de ellas. La pregunta quizás debería de ser: "¿cómo desarrollas esas buenas ideas?". La respuesta es que comienzas estudiando sus posibilidades. En el caso de los Tiránidos, estas eran:

1. Debe ser posible que los jugadores puedan diseñar sus propias miniaturas.
2. No debe ser sólo posible, sino también práctico, poder hacer una amplia variedad de criaturas diseñadas por el jugador tiránido.
3. Estas monstruosidades creadas por el jugador tiránido deben ser equilibradas en términos de su coste en puntos y habilidades ante el resto de ejércitos.
4. Los jugadores adversarios deben ser capaces de saber, a grandes rasgos, qué pueden hacer esas miniaturas.
5. Por último, pero no por ello menos importante, los ejércitos y miniaturas ya existentes deben acomodarse a la nueva lista de ejército.

RED ENJAMBRE

Mientras estábamos desarrollando el nuevo Codex Tiránidos he recibido bastante material de gran utilidad a través de Internet. Entre mis agradecimientos quisiera destacar por su colaboración a la Ancestral y Honorable Orden de los Tecnosacerdotes y otros muchos entregados a la causa tiránida: gracias chicos, fuisteis de gran ayuda (¡sí, de verdad!). También quisiera mencionar a un hombre encantador, Sherman Bishop, que posee la página web más increíble dedicada a los Tiránidos. Apoyado por los devotos de la lista de correo de Tiránidos (www.egroups.com/group/tyranids), Sherman ha podido reunir una estupenda selección de informes y tratados acerca de la biología tiránida, reglas y teorías, todo ello cuidadosamente ilustrado y con una amplia selección de conversiones de miniaturas.

Si estás interesado en los Tiránidos, echa un vistazo a la página web:

<http://members.iglou.com/shermanb>

LA SOLUCIÓN

Estaba seguro de que todos esos obstáculos podían superarse (el optimismo siempre es la mejor forma de empezar algo). Lo que más me preocupaba era cómo lograr de forma práctica la posibilidad de crear una amplia gama de miniaturas a partir de lo que, obligatoriamente, debería ser una gama limitada.

Afortunadamente, tenía un ejemplo práctico en los nuevos Marines de plástico de Jes Goodwin, que podían utilizarse como base para diferentes tipos de tropa. Con diferentes matrices de brazos y piernas, los Marines Tácticos pueden convertirse en Marines de Asalto con retrorreactores, Marines con armas pesadas, Sargentos, etc. Con esta idea en mente, se me ocurrió hacer lo mismo para los Tiránidos, con una gama de piezas definidas como cuernos, placas quitinosas, modelos diferentes de garras, etc.; pero con efectos individualizados en el juego (por ejemplo, +1 Ataque para las garras, +1 a la tirada de salvación por armadura por las placas quitinosas) y así dejar que los propios jugadores crearan sus miniaturas simplemente cambiando partes del cuerpo.

Pongamos el caso, por ejemplo, de una de las criaturas más pequeñas del ejército tiránido, el Termagante, y alterémoslo sustituyendo su bioarma por unas garras para aumentar su número de Ataques y añadámosle placas quitinosas para incrementar su tirada de salvación por armadura. En términos de juego, la criatura ha sido adaptada para luchar en combate cuerpo a cuerpo: ha evolucionado para adaptarse a las tácticas del jugador que la ha creado. La miniatura para la nueva criatura puede construirse fácilmente cogiendo piezas diferentes y pegándolas al cuerpo del Termagante.

Me gustaba esta idea como base del ejército: ¡Tiránidos mutables! De todas formas, aún quedaban detalles por concretar y factores por decidir, como los valores en puntos, qué piezas incluir, cómo hacerlas, cuántas poner en una matriz, etc. Por fortuna, Jes vino una vez más en mi ayuda proponiéndome toda una serie de planes alternativos (hasta nueve planes diferentes) para obtener un método de trabajo que convirtiese la idea en realidad.

Con el diseño de las miniaturas en buenas manos, sólo restaba definir la lista de ejército, trabajar en las diferentes opciones (decidí llamarlas biomorfos) y asegurarme de que las hordas tiránidas no fuesen ni demasiado feroces, ni con demasiados tentáculos y, lo más importante, no demasiado predecibles.

CRIATURAS MUTABLES Y BIOMORFOS

Para que conservaran una apariencia sensata, tuve que limitar el número de criaturas tiránidas que podrían alterarse utilizando el sistema biomórfico. A estas

TIRANO DE ENJAMBRE

El Tirano de Enjambre es una criatura tiránida gigantesca y extremadamente poderosa, lo más parecido a un líder para un Enjambre Tiránido. Como muchos Tiránidos, parece capaz de mutar con rapidez y puede poseer diversos poderes psíquicos. Todos los Tiranos de Enjambre son psíquicos poderosos y su relación con la Mente Enjambre es mucho más estrecha que la de cualquier Guerrero Tiránido. Se sabe poco acerca de las complejas relaciones entre estas criaturas, pero algunos Tecnomagos creen que los Tiranos de Enjambre son las mentes consorte de la Reina Enjambre y que, juntos, forman el repositorio de la consciencia colectiva de la Flota Enjambre. Si esta afirmación es cierta, los Tiranos de Enjambre personificarían totalmente a la Mente Enjambre; pero su destrucción, en cualquier caso, no la debilitaría en absoluto.

El Tirano de Enjambre es una unidad de Cuartel General.



criaturas las denominé **especies mutables**: Tiranos de Enjambre, Guerreros Tiránidos, Carnifex, Enjambres Devoradores y "Gantes" (de los que derivan otras criaturas como los Termagantes, los Hormagantes y las Gárgolas). El resto de criaturas del ejército Tiránido, como los fácilmente infiltrables Lictores y los Genestealers, y la bioartillería, como los Biovoros y los Zoántropos, los denominé **criaturas de genotipo fijo**. Estas últimas se consideran mutaciones especializadas que no pueden ser alteradas tan fácilmente como las mutables.

Las criaturas pueden alterar sus bioarmas (enseguida hablaré de ellas) y sus biomorfos: adiciones visibles en forma de glándulas de toxinas, glándulas de adrenalina, placas quitinosas, etc. Incluso es posible para las criaturas mutables poseer rasgos como volar o saltar, aunque para ello deba realizarse alguna conversión más complicada. Sin embargo, las matrices de plástico de Tiránidos incluyen una gran variedad de piezas para que puedas cambiar su biomorfología, como puedes ver en las fotografías de la página siguiente.

Por tanto, con la lista de ejército tiránida, puedes elegir las criaturas descritas en ella y realizarles unas pequeñas modificaciones; o, alternativamente, aquellos que prefieran utilizar la manipulación genética, podrán experimentar con todo tipo de criaturas surgidas de su imaginación.

ZOÁNTROPO

Los Zoántropos son, quizás, las criaturas más extrañas del ejército Tiránido. Poseen una psique poderosa que, en apariencia, es fruto del ADN eldar que han absorbido para formar conductores vivos por los que encauzar el poder de la Mente Enjambre. Sus cuerpos atrofiados y sus cabezas bulbosas están totalmente saturadas de fuerza psíquica. Sólo pueden moverse levitando psíquicamente, dejándose llevar por el campo de batalla para disparar rayos de poder incandescente sobre el enemigo y, también, transmitir las órdenes sinápticas de la Mente Enjambre a las criaturas más pequeñas.

El Zoántropo es una unidad de Apoyo Pesado.

ARMAS SIMBIOTES Y MUTANTES

Una de las primeras cosas que hice tras echar un vistazo a las bioarmas tiránidas (¡inventar armas siempre resulta divertido!) fue pensar cómo hacerlas diferentes a las armas del resto de razas. Con la idea de la mutabilidad todavía fresca en mi mente, quería que una gran variedad de criaturas pudiesen llevar diferentes tipos de bioarmas y armas simbiotes. Atrás habían quedado los días en que la única arma del Carnifex eran sus grandes garras: ahora podría utilizar cañones venenosos o cañones enredadera (bioarmas tiránidas enormes) como si se tratara de un Tirano de Enjambre y el Tirano de Enjambre también podría tener enormes garras. El problema que se deriva de esta idea es que podrías ponerle armas muy grandes a criaturas muy pequeñas, ha-

ciéndolas desproporcionadamente letales en relación a su reducido valor en puntos.

Para evitar este peligro, tuve la idea de relacionar los perfiles característicos de las criaturas que llevaran las armas con los atributos propios de cada arma. Por ejemplo, un Termagante equipado con un cañón venenoso tendrá menos potencia que la que pueda tener un Carnifex con esa misma arma, ya que tales armas han sido genéticamente derivadas de sus portadores. Del mismo modo, ambas criaturas tendrán menos potencia de fuego si también van equipadas con un perforacarne (bioarma tiránida pequeña), pero el Carnifex seguirá impactando con más fuerza que el Termagante.

Esto no quiere decir que, necesariamente, debas incluir progenies de treinta y dos Termagantes corriendo por ahí con cañones venenosos o cañones enredadera, pero sí que pue-

des equipar a uno o dos de ellos con esta interesante variación, lo que te abrirá nuevas posibilidades. Para justificar estas pequeñas variaciones inventé una nueva regla para incorporarla a las "mutaciones" Tiránidas: criaturas con bioarmas inusuales como sangre corrosiva, tamaño descomunal, ferocidad, etc.

NUEVAS CRIATURAS

Aparte de una soberbia renovación de los antiguos Tiránidos, también hemos añadido algunas criaturas nuevas. Una de las mejores reconstrucciones que hice a la lista de ejército tiránida fue sacar a los Hormagantes de la categoría Tropas de Ataque Rápido y dejarlos en la categoría de Tropas de Línea. Esto dejó a los Tiránidos con una única opción de Ataque

Rápido disponible: las Gárgolas. Mientras las modificaba un poco para hacerlas aún más desagradables (ataque bioplasmático en combate cuerpo a cuerpo), creamos los Mántifex, monstruosidades con cuerpo de serpiente igual de poderosas que los Guerreros Tiránidos, pero mucho más rápidas.

A muchos jugadores Tiránidos les gustará la posibilidad de incluir una escolta para los Tiranos de Enjambre y, por este motivo, hemos diseñado los especializados Guardias Tiránidos. Estos potenciados Guerreros Tiránidos han sido altamente modificados y blindados para hacerlos tan fuertes como el Tirano de Enjambre al que protegen, convirtiendo al Tirano de Enjambre y sus Guardias Tiránidos en un formidable oponente capaz de casi cualquier cosa.

También hemos elaborado distintos tipos de Minas Espora (biobombas tiránidas flotantes), diversificándolas en bioácidas, explosivas y venenosas. Observando la forma en que habían funcionado los Biovoros y las Minas Espora en la lista del reglamento, me di cuenta de que funcionaban igual que los cohetes de un *Whirlwind* de los Marines Espaciales, con la ventaja añadida de que, si fallaban el objetivo, seguían flotando para destruir otros objetivos. Quería que las Minas Espora fueran más insidiosas: cambiando de dirección lentamente, dando caza a los objetivos con sus instintos rudimentarios y viéndose atraídas hacia las armas de fuego y el movimiento; forzando así a la gente a no moverse para evitar convertirse en su objetivo. Aunque ahora no son las armas que fueron anteriormente, proporcionan al ejército Tiránido una nueva dimensión que amenaza con un gran peligro.

LA GRAN PELÍCULA

También realicé algunas alteraciones a las criaturas ya existentes en la lista de ejército, aunque, siempre que fue posible, intentamos conservar los atributos indicados en el reglamento. Algunas de ellas eran bastante sustanciosas. Por ejemplo, todas las criaturas basadas en la progenie "Gante" poseen la habilidad de caminar (o volar o garras) *rápidamente*, por lo que mueven 3D6 cm más en la fase de dispa-

BIOMORFOS



GLÁNDULAS DE ADRENALINA

Estos biomorfos estimulan el tiempo de reacción de la criatura, sumando +1 a su Habilidad de Armas y +1 a su Iniciativa.

BIOARMA: LANZADARDOS

Esta criatura-arma simbiote dispara dardos tan duros como el diamante y saturados de toxinas.

Alcance: 30 cm, **F:** la de la criatura, **FP:** 6, **Tipo:** Asalto 2

CAPARAZÓN REFORZADO

Este biomorfo endurece y extiende la armadura, sumando +1 a la tirada de salvación de la criatura, por lo que una tirada de salvación de 6+ se convierte en una de 5+, etc.



ro si no disparan sus bioarmas. Eliminé las *tiradas de salvación invulnerable* de 5+ que antes tenían el Carnifex y el Tirano de Enjambre y las reemplacé por una *tirada de salvación por armadura* de 3+ para que estos monstruos de destrucción no tuvieran que sufrir la indignidad de verse fácilmente abatidos por bolters y rifles láser.

También puse en su sitio una gran cantidad de poderes de la Mente Enjambre, como *Catalizador*, *Aullido Psíquico* y *Campo Distorsivo*; además de los ya existentes *Rayo Distorsivo* y *El Horror*. Esto hace que la poderosa Mente Enjambre Tiránida y los Zoántropos puedan utilizarse para una más amplia variedad de funciones según el poder de la Mente Enjambre con que los equipos.

Los cambios más radicales se han realizado en el conjunto de reglas especiales del ejército. El poder de la Mente Enjambre *criatura sináptica* ahora no sólo sirve para pasar *chequeos de desmoralización*, sino también *chequeos de acobardamiento*; haciendo que los Tiránidos sean ahora lo más cercano a una criatura sináptica que desconoce totalmente el miedo. Para los organismos tiránidos más allá del alcance de la Mente Enjambre he incluido reglas de *conducta instintiva*: respuestas impredecibles ante las bajas y bombardeos que les hacen correr para ponerse bajo cobertura o incluso cargar al enemigo en una furia incontenible e incontrolable. Probablemente, uno de los cambios que creen más controversia será el de permitir a las fuerzas enemigas poder elegir libremente como objetivos a las criaturas tiránidas sin tener en cuenta que haya otras criaturas de la progenie bloqueándoles la línea de fuego. Esta idea fue consecuencia de algunas tácticas abusivas utilizadas por los tiránidos, como, por ejemplo, utilizar tropas pequeñas y de bajo coste en puntos como escudo de las más poderosas ante el fuego enemigo. Forzando al enemigo a disparar siempre sobre las criaturas menos peligrosas, se aseguraban la victoria tiránida. Ahora es el momento de que los jugadores Tiránidos ganen a sus adversarios honestamente, desplegando tal cantidad de horribles y peligrosas criaturas que el enemigo simplemente no sepa a cuales disparar primero.

MÁNTIFEX

Los Mántifex son criaturas deformes con forma de serpiente que combinan los peores elementos de los Guerreros Tiránidos: poderosas armas simbióticas y la velocidad vertiginosa de las Gárgolas y los Hormagantes. Los Mántifex se deslizan por el campo de batalla a una velocidad endiablada, arrasando las posiciones enemigas antes de que el defensor pueda disparar un solo tiro. Aunque conservan un cierto parecido con las formas más comunes de Devoradores y con el gigantesco organismo tiránido conocido como Trigón, el origen de los Mántifex es desconocido.

El Mántifex es una unidad de Ataque Rápido.



CONCLUSIÓN

Ya he divagado bastante, pero hay muchas cosas que todavía ni os he mencionado. En definitiva, merece la pena ponerlos un poco al día de las miniaturas realmente aterradoras y de la gran habilidad con que se ha realizado el Codex. No tendría elogios suficientes, pero puedes ver algunos de los resultados en este artículo, que, creo, hablan por sí solos mucho más sucintamente que yo. Me he convencido de que debo coleccionar un ejército Tiránido, sobre todo de Guerreros y Carnifexes, pero incluso entre ellos existe una gran variedad de posibilidades.

Traed el material genético, calentad las cubas, allá voy...

Handwritten signature: X PND/C

BIOARMA: GARRAS AFILADAS

Estos biomorfos alargan los brazos del tiránido para hacerlos acabar en unas letales garras que le proporcionan +1 Ataque.



AGUIJÓN

Las miniaturas que sufren una herida por parte de una criatura Tiránida con un aguijón no pueden efectuar tirada de salvación alguna y sufren dos heridas en lugar de una.

GLÁNDULAS DE TOXINAS

Estos biomorfos permiten al Tiránido inyectar un veneno muy virulento, lo que suma +1 a su Fuerza.





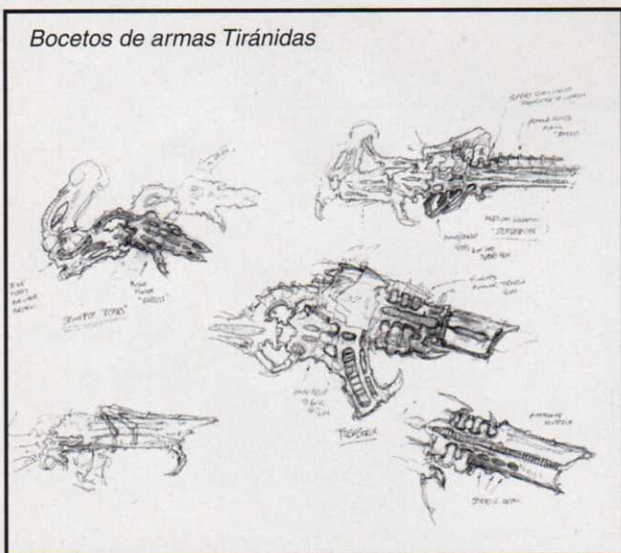
Jes Goodwin es uno de los más importantes diseñadores de miniaturas del Studio Inglés y se ha encargado del proyecto de la nueva gama de miniaturas Tiránidas de plástico, contando para ello con la inestimable ayuda de Mark Bedford, Juan Díaz y Colin Grayson.

Jes: Cuando nos encontrábamos diseñando los nuevos Tiránidos, queríamos cambiar la gama de un grupo de interesantes miniaturas a una gama que tuviera el aspecto de una raza. Debido a que la gran cantidad de miniaturas diseñadas hasta ahora tienen diferentes texturas, diferentes formas en sus extremidades y diferentes estilos, cuando las colocamos juntas no tenían el aspecto de formar parte de un único ejército. El otro inconveniente de los Tiránidos antiguos era que había muchas criaturas pequeñas, muchas criaturas grandes y nada entre ambas. Como resultado, no parecían estar gradadas. Lo que queríamos era más escala, una progresión, lo que significaba que alguna de las miniaturas tenía que cambiar considerablemente de tamaño. Los Termagantes han de ser un poco más grandes, los Hormagantes un poco más pequeños y los guerreros ligeramente más bajos y más anchos. Se supone que deben tener un tamaño medio, de forma



Hormagante mutado. Esta conversión fue sencilla de realizar, sólo se trata de cambiar su cabeza por la de un guerrero.

Bocetos de armas Tiránidas



DISEÑO DE LOS TIRÁNIDOS DE PLÁSTICO

que un Genestealer se encuentre en tamaño a medias entre un Termagante y un Guerrero. Existen también otro tipo de relaciones que queríamos desarrollar. Así, por ejemplo, si colocas a un Termagante junto a un Guerrero Tiránido, parecerían un guerrero con un perro de caza.

Otra cosa que queríamos hacer era conseguir el diseño apropiado en sólo dos matrices, una para los Gantes y otra para los Guerreros. Y en lugar de realizar una matriz grande, queríamos dividirlos para tener dos matrices más pequeñas que contuvieran todos los componentes adicionales que pudieras necesitar en diferentes miniaturas. Trabajamos sobre doce planos diferentes para disponer todos los elementos en las matrices de modo que pudiéramos conseguir todas las variaciones posibles para diferentes tipos de tropa.

¿QUÉ ENCONTRARÉIS EN LAS CAJAS?

Hay dos matrices diferentes para Gantes: la matriz de Hormagante, que incluye los cuerpos inclinados hacia adelante y una selección de armas de combate cuerpo a cuerpo y la de Termagantes, que van corriendo y sosteniendo el arma. También se incluye en la caja una matriz de biomorfos con gran cantidad de accesorios para que puedas personalizar a tus Gantes. En el interior de la caja de Guerreros Tiránidos, se incluyen tres matrices de Guerreros Tiránidos con las que puedes montar tres miniaturas. Además, encontrarás una matriz de biomorfos y una matriz grande con brazos que incluye varias bioarmas. Esta matriz, además, te permitirá poner componentes de plástico en las miniaturas de metal conservando un aspecto limpio y resultando mucho más económico.

Además, conseguirás una miniatura extra, ya que en cada matriz se incluye un Devorador. Lo que esto significa es que, si compras este par de cajas, tendrás también un par de peanas de Devoradores, unas miniaturas muy vistosas. De esta forma, mientras antes gastabas mucho más dinero comprando Devoradores de metal, ahora puedes conseguirlos simplemente acumulando los principales elementos del ejército.

Lo que hemos conseguido es que, si compras las dos cajas básicas, tendrás las miniaturas suficientes para un pequeño ejército. En el caso de la primera caja, contiene Gantes y podrás

montar una unidad de ocho Termagantes y un Enjambre Devorador. Con la caja de Guerreros Tiránidos, podrás montar tres Guerreros Tiránidos y, además, otro Enjambre Devorador. Con la compra de estas dos cajas conseguirás dos unidades diferentes y la mayor parte de la tercera, consiguiendo bastante cantidad de puntos. Sólo tienes que pegarlos de la manera habitual. Si quieres, puedes añadirle cualquiera de los biomorfos y armas grandes. Y aunque puedes conseguir muchos modelos diferentes sólo pegándolos, podrás obtener muchos más con conversiones sencillas.

Hemos numerado todos los componentes de las matrices, de forma que, si realizas alguna conversión, podrás saber qué componentes has utilizado y de dónde los has sacado.

MORFISMO

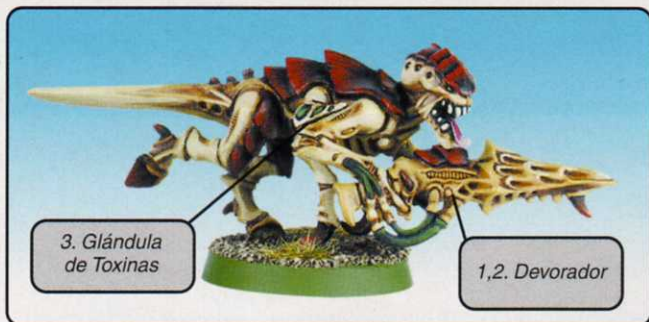
En lo referente a la forma, trabajamos un poco en ella antes de dar con la definitiva. Los antiguos Tiránidos utilizaban muchas texturas diferentes y queríamos simplificarlo. También queríamos incluir reglas de cómo estaban mutando y qué miniaturas constituirían un ejército Tiránido básico.

Todas las miniaturas Tiránidas poseen seis extremidades, incluso aunque alguna pueda estar atrofiada, como es el caso del Zoántropo y las Gárgolas. Todas poseen colas (aunque algunas pueden tenerlas atrofiadas) y cinco placas quitinosas en la cabeza. Estas placas pueden variar: algunas crecen hasta parecer grandes crestas, caso del Tirano de Enjambre, etc., pero, en el caso de los Termagantes y Hormagantes, tienen forma de costilla ósea. Si volvemos al Genestealer, encontramos cinco protuberancias bajo la piel de la frente. Se trata de una combinación de rasgos humanos y de Termagante. Un Genestealer es un híbrido de Gante y humano.

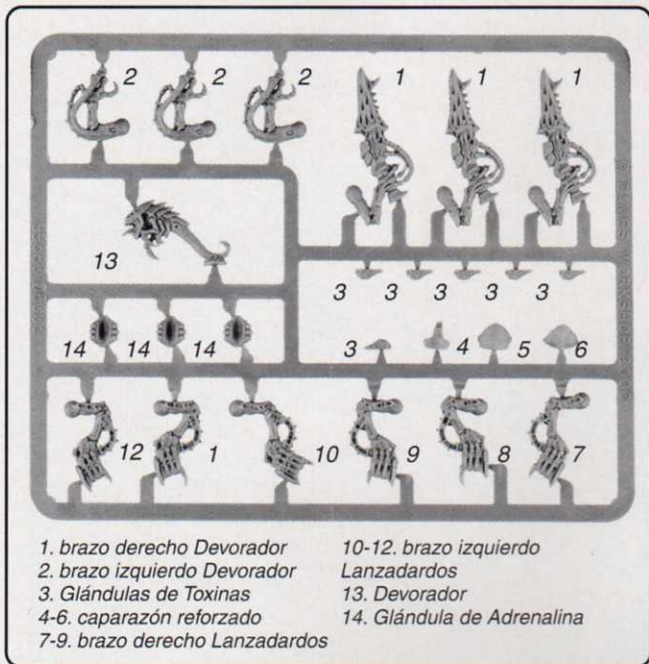
Existe otra serie de miniaturas que también obtienen su material genético de otras razas. En el caso de los Biovoros, pensamos que parecía raro su aspecto



Modelo conceptual de Guerrero Tiránido



Gante con Devorador y Glándulas de Toxinas



pintar las miniaturas. Si quieres pintar un ejército con rapidez, puedes imprimirlos en negro y hacerles algunas marcas rojas en la espalda, como si se tratase de una araña viuda negra. O puedes hacer un ejército albino; o pintarlo totalmente en rojo. Puede ser así de sencillo.

BIOARMAS

En la idea original, las armas formaban parte de los brazos. Cuando practicamos poniendo alguna, el problema que surgió es que no parecían armas, sino que parecían extensiones del propio brazo: no resultaban apropiadas. Al final conseguimos dar con una solución: hacer que sólo la mitad de las armas formaran parte de los brazos y la otra mitad no. Si observas algunos de los elementos de las armas, parece como si las estuvieran sosteniendo; pero, si las giras hacia un lado, verás que los dedos se van fundiendo hasta formar parte de ellas; e incluso la

munición forma parte del cuerpo. Por ejemplo, en las armas pesadas (como es el caso del Devorador), donde el brazo debería unirse al lateral del arma no existe una mano, sino una especie de gancho. Nuestra teoría es que los Tiránidos poseen un metabolismo increíblemente caliente: tienen una temperatura corporal muy alta y por eso emanan vapor. Puedes imaginar sus brazos ondulando mientras producen munición para sus bioarmas.

Para hacerlo, tratamos de pensar de la forma más desagradable y cinemática posible. Al final, pienso que lo hemos conseguido y el resultado es una raza que tiene un aspecto mucho mejor sobre el campo de batalla y, además, te permite construir tus propias especies y mutaciones alienígenas con facilidad.

Entonces, ¿a qué esperar?



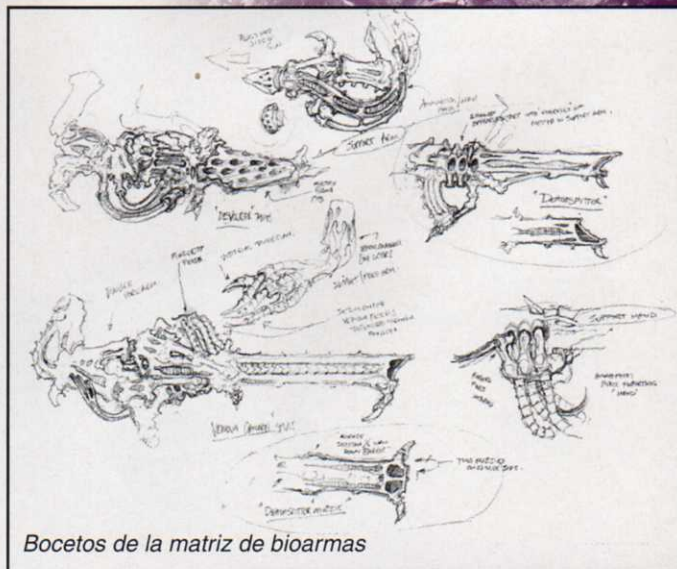
Detalle del cañón venenoso

grande y que, además, disparan esporas. ¿Qué podrían sugerir estos rasgos? Simplemente, parecía que los Biovoros hubiesen incorporado material genético Orko. Y, en el caso del Zoántropo, se sugiere que su forma tan característica se debe a la genética Eldar, ajustándose también a sus habilidades psíquicas. Incluso se ha llegado a rumorear que La Guardia Tiránida tiene material genético de los Marines Espaciales. Lo que queríamos conseguir era que todo este material genético procedente de otras razas se incorporase a la raza Tiránida. Y creo que, en su conjunto, lo hemos conseguido.

PINTANDO EL ENJAMBRE

Cuando pintamos un ejército Tiránido con multitud de colores diferentes, no suele obtenerse un resultado adecuado. Uno de los mejores ejércitos Tiránidos que he visto es el de Ben Jefferson, que utilizó un esquema de colores muy limitado en negro, azul y púrpura, el cual daba la sensación de ser una gran alfombra cubierta de monstruos. Si pintas tu ejército de forma similar, conseguirás darle ese aspecto de "horda".

El Codex actual posee gran variedad de esquemas diferentes de color; pero, realmente, puedes pintarlos como quieras: no queremos limitar a nadie o decirle cómo



Bocetos de la matriz de bioarmas

LAS TIENDAS GAMES

Las tiendas GAMES WORKSHOP son el lugar idóneo para que puedas disfrutar de tu hobby favorito. En las tiendas GAMES WORKSHOP cada día se realizan todo tipo de actividades relacionadas con el hobby GAMES WORKSHOP. En nuestras tiendas podrás participar en emocionantes partidas de todos nuestros juegos, pintar miniaturas, construir escenografía o charlar con nuestros dependientes sobre trucos de pintura o estrategias para utilizar en el campo de batalla.

PARTIDAS INTRODUCTORIAS

En las tiendas GAMES WORKSHOP siempre hay un ejército completamente pintado esperando a que tú te conviertas en su general. Si no sabes jugar a alguno de nuestros juegos y quieres jugar una emocionante partida, sólo tienes que pasarte por la tienda GAMES WORKSHOP de tu localidad y uno de nuestros dependientes te preparará una partida ipso facto.

CONSEJOS DE PINTURA

Te sorprenderás de lo fácil que resulta conseguir espectaculares acabados en tus miniaturas. Si quieres que tus ejércitos tengan un aspecto asombroso, lo único que tienes que hacer es visitar la tienda GAMES WORKSHOP de tu localidad y pintar con nosotros en nuestra mesa de pintura. Todos nuestros dependientes son expertos en el arte de pintar miniaturas y compartirán todos sus secretos contigo.

ORGANIZACIÓN DE EJÉRCITOS

Los empleados de las tiendas GAMES WORKSHOP tienen ejércitos propios como tú, y podrán ayudarte a la hora de confeccionar tu ejército. Ellos conocen perfectamente los reglamentos de todos los juegos y podrán asesorarte para que nadie utilice artimañas ilegales contra ti.

BARCELONA

Muntaner, 93
08036 Barcelona
Tel. 93 322 09 53



Centre Comercial L'Illa Diagonal
Avda. Diagonal, 557
08029 Barcelona
Tel. 93 419 49 99

BILBAO

Pérez Galdós, 6
48010 Bilbao
Tel. 94 444 31 08

MADRID

Princesa, 26
28008 Madrid
TEL. 91 541 45 09

Rafael Salgado, 3
28036 Madrid
Tel. 91 457 83 81

Don Ramón de la Cruz, 31
28001 Madrid
Tel. 91 577 21 87

PALMA DE MALLORCA

Bonaire, 22 Bajos
07012 Palma de Mallorca
Balears
Tel. 971 71 78 56

VALENCIA

Roger de Lauria, 11
46002 Valencia
Tel. 96 351 57 27

VALLADOLID

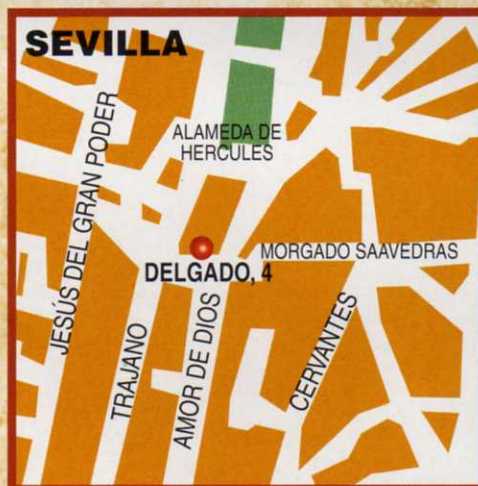
Plaza Portugalete, 4
47002 Valladolid
Tel. 983 30 12 81

ZARAGOZA

Francisco de Vitoria, 14
(Esquina León xiii)
Tel. 976 21 57 42

SEVILLA

Delgado, 4
(Esquina Amor de Dios)
41002 Sevilla
Tel. 95 490 06 24



MÁLAGA



Centro Comercial Málaga-Plaza
Armengual de la Mota, 12
(Delante Corte Inglés)
Planta Alta Local A-14
29007 Málaga
Tel. 95 239 97 71



WORKSHOP

INAUGURACIÓN GAMES WORKSHOP

MÁLAGA

El día **17 DE FEBRERO** inauguramos nuestra tienda de Málaga. Como siempre tu eres nuestro principal protagonista y queremos inaugurarla contigo.

3x2

Compra tres productos **GAMES WORKSHOP** a tu elección, paga dos y llévate gratis el de igual o inferior precio.

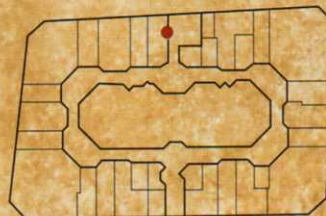


MÁLAGA



Centro Comercial Málaga-Plaza

Armengual de la Mota, 12
(Delante Corte Inglés)
Planta Alta Local A-14
29007 Málaga
Tel. 95 239 97 71



Esta oferta es válida sólo en la tienda Games Workshop Málaga y únicamente durante el día 17 de febrero.



Este día no sólo encontrarás las ofertas de esta página sino que podrás conseguir los innumerables regalos con los que obsequiaremos a algunos de los clientes y más sorpresas que tenemos preparadas. ¿Serás tú el afortunado?

ACTIVIDADES EN L



APRENDE A MONTAR TUS TIRÁNIDOS

Con la aparición de las nuevas progenies tiránidas, este ejército se llena de infinitas posibilidades. Nosotros te las mostraremos todas (o al menos lo intentaremos). Pásate por las tiendas Games Workshop o los puntos de venta oficiales con tus matrices de los nuevos tiránidos y nosotros te enseñaremos a montar los de las mil maneras posibles.

Visita nuestra tienda los días 14, 21 y 28 de febrero y nosotros te enseñaremos a montar y a pintar Tiránidos.

>>>>>>> TÁCTICAS TIRÁNIDAS

"Boisfeur, un planeta olvidado en el rincón mas alejado del espacio conocido. Un infierno verde para la mayoría, un segundo hogar para los hombres de Catachán. Tanto era así, que se utilizaba como planeta de entrenamiento y descanso para los guerreros de la jungla.

Una de sus patrullas de entrenamiento atravesaba uno de los valles de Boisfeur, las zonas donde la jungla dominante en todo el planeta era más densa y más peligrosa. Siete sombras se movían silenciosamente por la espesura sin ni siquiera perturbar a la beligerante fauna local.

El especialista de comunicaciones levantó el puño. El pelotón se detuvo y esperó agazapado.

"Alerta de nivel 1 por posible infestación alienígena" -susurró el operador deradio- Cota 2:36. Confirmar".

El Sargento se levantó y dió las órdenes pertinentes.

"Reducid la distancia de separación. Agrupaos y, por lo que más queráis, no hagáis ni un ruido.

Los Guardias Imperiales avanzaron sintiendo como la tensión iba creciendo en su interior a medida que se iban acercando a su objetivo. De repente, la selva se revolvió frente al hombre que iba en cabeza. Una silueta indefinida, formada por la misma vegetación contra la que se recortaba se abalanzó sobre el soldado. El torso del desdichado explotó bañando a su asesino en sangre y revelando su contorno. El resto de la escuadra disparó sus rifles láser y la monstruosa figura cubierta de espinas desapareció en la selva sin hacer ni un ruido.

El Sargento se precipitó sobre el comunicador.

"Aquí Sabueso Tango. Confirmada infestación alienígena nivel 4. Repito. Nivel 4 confirmado "Esperó mientras su interlo-

cutor hablaba-. Si. Señor, estoy seguro. Era un Líctor".

Volviéndose hacia sus hombres les habló mientras se desprendía de su equipo.

"Bien, ya lo habéis oído. Deshaceos de todo menos las armas. Tenemos que cazar a esa cosa y tenemos que hacerlo rápidamente o estamos acabados".

Los miércoles 7, 14, 21 y 28 de febrero, en tu tienda Games Workshop y en los puntos de venta oficiales: Tácticas Tiránidas. ¿Podrás soportar la tensión?

>>>>>>>>>>>>>>Grendel

La Flota Imperial se preparó para tomar posiciones para interceptar a Grendel. Sin embargo ni siquiera toda la potencia de fuego de la flota podría impedir que la flota enjambre alcanzase las colonias imperiales mas cercanas. En esos planetas sería donde los Marines y la Guardia Imperial concentrarían sus fuerzas para evitar que el Gran Devorador asimilase todo rastro de vida.

Inevitablemente, algunos planetas habrían de ser abandonados y marcados para su purga. Lo que no conseguiesen el rifle láser y el bolter lo conseguiría el bombardeo orbital. En esa ocasión no se trataba de rechazar una fuerza alienígena abrumadoramente superior, sino de aniquilarla antes de que creciera lo suficiente como para amenazar la propia existencia de la raza humana. No importaba el precio. El Imperio debía prevalecer.

Tarde de batalla. La Guardia Imperial intentará asegurar una zona del planeta durante el tiempo suficiente para poder proceder a la evacuación total de los humanos y las tropas. De no conseguirlo, todas las tropas desaparecerán bajo el bombardeo de sus propios compañeros.

Los días 8 y 22 de febrero, se celebrarán en nuestras tiendas dos partidas para que tu decidas el futuro de los Guardias Imperiales que defienden el planeta al que ha llegado la flota Grendel.



¿DÓNDE?

¿DONDE? PUEDES PARTICIPAR EN: **Barcelona** Intanfer, 193 (T. 93 322 09 53) • Centre Comercial L'illa Diagonal Avda. Diagonal, 557 (T. 93 415 19 99) • **Bilbao** Pérez Galdós, 6 (T. 94 444 31 08) (T. 91 541 45 09) • Rafael Salgado, 3 (T. 91 457 83 81) • Don Ramón de la Cruz, 31 (T. 91 577 21 21) • **Madrid** Princesa, 26 (T. 91 541 45 09) • Armengual de la Mota, 12 (delante de El Corte Inglés) Planta Alta, Local 887 • **Málaga** Centro Comercial Málaga-Plaza (T. 95 239 97 71) • **Palma de Mallorca** Bonaire, 22 Bajos (T. 971 71 78 56) • **Valencia** Roger de Lauria, 11 (T. 96 351 57 27) • **Valladolid** Plaza Portugalé, 4 (T. 983 30 12 81) • **Zaragoza** Francisco de Vitoria, 14 (Esquina León XIII) (T. 976 21 57 42) • **Sevilla** Delgado 4 (Esquina Amor de Dios) (T. 95 490 06 24) ... Y EN LOS PUNTOS DE VENTA OFICIALES: LIBRERÍA ATENEU Portugal, 36 03003 • Alicante • OTIUM CENTER Piza. Albufera, 5 28493 • FUENLABRADA - Madrid • HOBBY MODELISMO Batalla de las Flores, 3 30008 - Murcia • NORMA CÓMICS GIRONA Emili Grahit, 63-67 17002 - Girona • INTERKITS Centro Comercial Parc Central Local 27 43005 - Tarragona

Ya tenemos funcionando al 100% nuestra tienda en el Centro Comercial **L'illa Diagonal**.



El jueves día **22 de febrero** nuestra tienda de l'Illa se prepara para recibir al Gran Devorador. Para ello, jugaremos en la galería comercial del centro nuestra tarde de batalla.

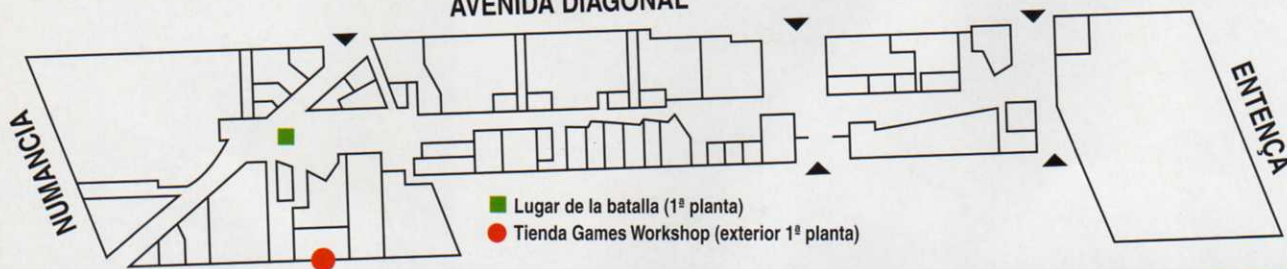
Participa en nuestra batalla poniéndote al mando de las nuevas figuras tiránidas o, si siempre has odiado a esta raza alienígena, lucha contra ella por la supervivencia de tu raza.



Líctores, Cárnifex, Tiranos de Enjambre y todos los horrores que ha sido capaz de crear la poderosa mente enjambre estarán a tu disposición para demostrar que lo mejor que sabe hacer esta raza alienígena es destrozarse al enemigo en combate cuerpo a cuerpo.

Y por si todo esto fuera poco, además, al final de la partida, sortearemos entre todos los participantes una caja de regimiento de los nuevos Tiránidos.

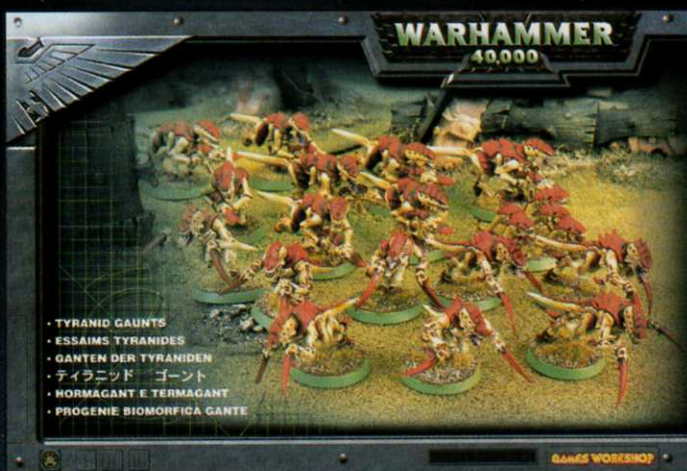
AVENIDA DIAGONAL





Tirano de Enjambre (3.995 Pta/24,01 E)

ALIMENTA AL GRAN DEVORADOR



Progenie Biomórfica Gante (3.195 Pta/19,20 E)



Guerreros Tiránidos (3.195 Pta/19,20 E)



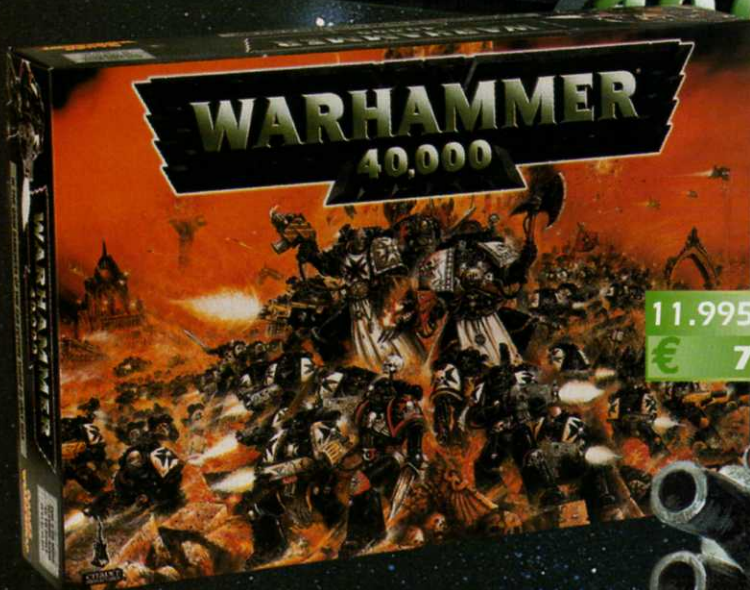
- Tirano de Enjambre
- 3 Guerreros Tiránidos de plástico
- 12 Genestealers de plástico

- 32 Gantes de plástico
- 1 Cárnifex
- 6 Gárgolas
- 1 Biovoro

WARHAMMER
40,000

FUERZA DE COMBATE TIRÁNIDA
(24.995 Pta/150,22 E)

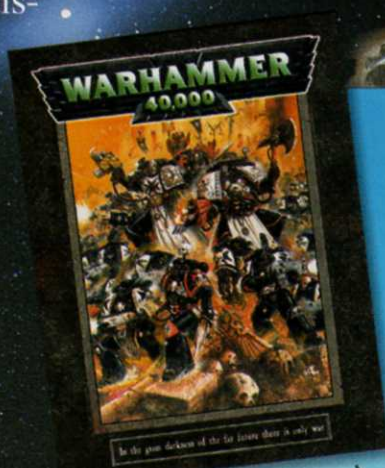
WARHAMMER 40,000



11.995 Pta
€ 72,09



Warhammer 40,000 es un juego de batallas para dos o más jugadores, en el que tomas el mando de las fuerzas del Imperio o de uno de sus numerosos enemigos en una desesperada batalla por la supervivencia en el universo asolado por las guerras del 41º Milenio. Los suplementos Codex son libros dedicados totalmente a cómo coleccionar, pintar y jugar con las distintas razas y ejércitos del universo de Warhammer 40,000. Cada Codex se centra en un ejército en particular, expandiendo las reglas incluidas en el reglamento básico del juego, e incluye la lista de ejército completa de esa raza, equipo especial, información de trasfondo, consejos de pintura y modelismo, etc. ¡En ellos, hasta los jugadores más ávidos encontrarán todo lo que buscan!



INCIDENTE EN EL BUNKER 472

Un informe de batalla de Warhammer 40,000 por Phil Kelly, Andy Chambers y Pete Haines

Bienvenidos a otro informe de batalla sin concesiones. Como estamos subyugados por la perniciosa influencia de los Tiránidos, que este mes han invadido hasta el último rincón del universo de Warhammer 40,000, habría sido un crimen no mostrar a estos malignos extraterrestres en una batalla sangrienta y frenética.

El poder de la mente enjambre estaría controlado por el propio autor del Codex Tiránidos, Andy Chambers, quien, por primera vez, lideraba a las hordas de Tiránidos magníficamente pintadas por el Studio. Frente a él, enfundándose el puño de combate y con la misión de detener a la masa de alienígenas biológicamente diseñados, estaba el nuevo chico del equipo de Desarrollo de Juegos, Pete Haines; un veterano jugador lleno de recursos que tiene la reputa-

ción de aplastar a todo lo que se le ponga por delante, sea cual sea el tamaño del ejército... o de sus componentes. Pete tenía a su plena disposición la colección completa de todos los ejércitos de Marines Espaciales del Studio (vaya pesadilla, ¿eh? - Tipo Gordo) y tenía instrucciones explícitas de enviar a los malignos invasores de vuelta a cualquiera que fuese el oscuro agujero del que hubieran salido, "con el tentáculo entre las piernas".

Durante todo un día, los dos pesos pesados de Warhammer 40,000 trabajaron hombro con hombro, emitiendo solamente, de vez en cuando, risitas ahogadas y risotadas malignas mientras creaban sus listas de ejército y trazaban sus planes de batalla. Finalmente, llegó la hora del ataque tiránido y, tras mucho sorber café

y crujir de nudillos, Andy y Pete caminaron hasta el lujuriente campo de batalla. El escenario había sido pactado de antemano: los Marines Espaciales iban a defenderse en *Misión: Asalto a Búnker*, mientras que las incontables monstruosidades atávicas intentarían romper el cerco para llegar a la indefensa ciudad que se hallaba tras las líneas imperiales. Sólo se planteaba una duda: ¿sería suficiente el bastión de los mejores Puños Carmesíes del Emperador de Pete para repeler la tentativa del siseante y babeante enjambre tiránido de Andy de descuartizar y devorar a todo lo que se cruce en su camino?

El Sargento Marnoc permanecía casi inmóvil en la entrada de los túneles fortificados mientras una ristra intermitente de datos intermitentes cruzaba por delante de sus ojos a medida que hacia el Sur el cielo se oscurecía. Durante un instante, pensó que sus macropismáticos estaban averiados, pero sabía con una certeza enfermiza que las lecturas eran correctas. El número de formas de vida que llovía de los cielos era incalculable, inconcebible. Desde que perdieran el contacto con los Astrópatas, habían llevado a cabo todos los preparativos posibles para defender las afueras de Keisel; pero, obviamente, habían contado con menos tiempo del que había calculado el Capitán Makkariel. Los Tiránidos ya estaban allí y acudían en gran número.

"Sargento Marnoc de los Puños Carmesíes a la Guardia del Emperador.

Infestación Tiránida estimada en nuestras coordenadas dentro de seis minutos. Envíen refuerzos, repito, envíen refuerzos".

La estática chisporroteó a través del comunicador como única respuesta. Era una especie de susurro sibilante que, para su intranquilidad, no se parecía en absoluto a los sonidos típicos de un equipo de transmisión. La línea del horizonte iba llenándose lentamente de unas siluetas irregulares que se extendían hacia el baluarte defensivo como un tumor maligno. La temperatura aumentaba rápidamente y el viento trajo un ominoso hedor a carne podrida.

Cuando apartó los macropismáticos, el Sargento Marnoc se quedó con la boca abierta, atónito por la escena que estaba teniendo lugar ante sus ojos. Una tormenta de escoria caía, como copos de nieve negros, sobre el bosque. Surgiendo del abrupto suelo, las espinas quitinosas de la vegetación alienígena se elevaban hacia el lívido cielo como saetas malditas. Podía oír cómo el lecho rocoso se retorció y se lamentaba a medida que los duros tallos fungoides penetraban con fuerza en él, abriéndose paso a través del suelo arenoso y la roca indistintamente. Grotescamente abultadas esporas coriáceas del tamaño de un hombre surgían del suelo tensando su coriacea piel, puesto que germinaban en segundos.

Con un rugido, Marnoc abrió fuego. Dos de las espinas alienígenas explotaron en una lluvia de savia rojo sangre que salpicó los quebradizos pedazos de vegetación naciente. En la lejanía podía ver una aglomeración de esporas acumulándose en torno a algún vil orificio y esporas hinchadas emergiendo de la tierra infectada.

"¡Alto el fuego, Sargento Marnoc, ALTO EL FUEGO! ¡En nombre del Emperador, sus disparos sólo sirven para atraer su armamento biológico!". La voz le devolvió la cordura. El Capitán Makkariel se dirigía hacia él a grandes zancadas, enfundado en su ornamentada armadura de exterminador, junto con resto de la escuadra de Marnoc.

"Ocupen posiciones de disparo, ¡ya! Disparen cuando dé la orden, apunten en primer lugar a las minas espora y, posteriormente, sigan con el objetivo más cercano. Hermano Paentro, dispare un misil perforante a cualquier cosa más grande que un Dreadnought. Que el Emperador guíe su puntería..."

El Sargento Marnoc dirigió de nuevo la vista hacia el bosque. Una brillante mirada de un millar de ojos le devolvieron la mirada.

ASIMILACIÓN



Andy Chambers

Después de repasar las misiones, decidimos que *Misión: Asalto a Búnker* sería la más adecuada e intensa para jugar con Tiránidos. *Misión: Asalto a Búnker* es una lucha encarnizada en la que

el defensor protege una línea de fortificaciones con sus tropas y dispone de tropas de reserva para que se unan al combate una vez el atacante ha revelado su táctica. El atacante debe ocupar o destruir tantas posiciones fortificadas como le sea posible antes de que se cumpla el límite de tiempo variable de la partida.

Al ser los Tiránidos los atacantes, intenté organizar un ejército equilibrado que pudiera moverse bastante rápidamente, pero conservando la resistencia y las garras trituradoras que me permitirían ocupar una posición en cuanto llegaran a ella. Era esencial incluir, por lo menos, algunas unidades que me permitieran tomar las fortificaciones y conseguir puntos de victoria, así que formé una fuerza de asalto principal de tres grandes progenies de Gantes. Gracias a la regla especial *rápidos*, estos pequeños monstruos podrían avanzar a la carrera hasta los Marines Espaciales para trabarlos en sus posiciones mientras los demás elementos del enjambre se moverían hacia ellos para destruirlos. Cualquier Gante superviviente podría entonces presionar a las fuerzas de reserva recién llegadas e impedirles desplegar efectivamente.

Al igual que la mayoría de formas de vida, los Gantes son bastante debilitados cuando los comparas con los Marines Espaciales, así que incluí un par de organismos más potentes y especializados para ayudarles. Dos Mántifex, unas criaturas muy rápidas, podrían poner realmente en apuros a los Marines Espaciales en combate cuerpo a cuerpo, así que pensaba utilizarlos para reforzar a los Gantes de la primera oleada. Los Genestealers fueron más bien una improvisación de última hora. Su habilidad para infiltrarse podía resultar ideal para

acercarme hasta las narices del adversario en una misión como *Asalto a Búnker*, pero debía tener mucho cuidado, pues su alta letalidad en combate cuerpo a cuerpo significaba que Pete iba a concentrar la mayor parte del fuego sobre ellos, así que tomé la decisión de mantenerlos a cubierto como distracción hasta que fueran reforzados por el resto del enjambre y pudieran lanzarse impunemente a la batalla.

Como refuerzo a esta primera oleada de combate cuerpo a cuerpo iban a estar mis criaturas sinápticas y los "especialistas". Las criaturas sinápticas actúan como emisores psíquicos que imponen la implacable voluntad de la mente enjambre tiránida en aquellos que les rodean, dominando las mentes de las criaturas inferiores con una decisión y resolución inquebrantables. Sin la dirección de la mente enjambre, los Gantes y otras criaturas similares pueden quedar confusas e indefensas. En numerosas ocasiones he sido testigo de cómo un enjambre tiránido quedaba hecho trizas a causa de la destrucción de estas vitales criaturas sinápticas. Por tanto, invertí una cantidad considerable de puntos en un Tirano de Enjambre y dos progenies de seis Guerreros Tiránidos cada una. Dado que la partida podía durar realmente muy pocos turnos, consideré bastante improbable que el Tirano de Enjambre y los Guerreros Tiránidos participaran demasiado en el combate cuerpo a cuerpo; así que, con esta idea en mente, los equipé con bioarmas de disparo (todos los cañones venenosos que pude) para disponer de fuego de apoyo a largo alcance para la primera oleada de ataque.

Elegí también un Zoántropo con la esperanza de que su *rayo disforme* me permitiera destruir bunkers, exterminadores, tanques y cualquier cosa dura que pillara por medio. Para disponer de un poco de sutileza, incluí un

Líctor, ya que podía desplegarlo bien camuflado junto a las posiciones de los Marines Espaciales para asaltarlos o bien ante los refuerzos en un momento crítico de la batalla. Al igual que los Genestealers y el Mántifex, el Líctor era lo bastante potente como para derrotar a los Marines Espaciales en combate cuerpo a cuerpo y podía romper fácilmente el equilibrio si no lo hacía aparecer demasiado pronto y evitaba así las mortíferas salvas de cientos de bolters que, sin duda, le dispararían a la menor oportunidad. Mi última elección fue un Cárnifex porque, bueno... hay que tener un Cárnifex. Equipado con un cañón venenoso, iba a ser mi principal destructor de tanques; y, si había algo lo suficientemente resistente como para sobrevivir en combate cuerpo a cuerpo a mis Mántifex, Hormagantes y Genestealers, el amable Señor Cárnifex daría buena cuenta de él.

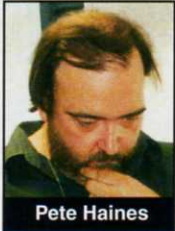
¿Perfecto? Bueno, no exactamente. Yo quería un segundo Cárnifex con un cañón enredadera para aniquilar las escuadras enemigas y Biovoros para sembrar de Minas Espora la retaguardia de las posiciones defensivas de Pete y evitar así que pudieran retirarse fuera del alcance de la primera oleada. Pero sólo teníamos un Biovoro pintado y, de todas maneras, no me quedaban suficientes puntos.

¿El plan? Debilitar la primera línea de defensa con los Hormagantes y, entonces, aplastarlos con los Genestealers y los Mántifex. No permitir que la primera y la segunda oleada se separen o que falle el control sináptico. Intentar luchar contra los refuerzos de los Marines Espaciales en el borde de la mesa o muy cerca y evitar que consoliden su posición. Y, sobre todo, no morir.



Andy desplegó a su Líctor en el interior de este elemento de escenografía utilizando la regla especial de despliegue secreto, que dice que debe escribirse cuál será su posición antes de empezar la partida. Los Líctores pueden desplegar ocultos y a cubierto en cualquier zona fuera de la zona de despliegue enemiga. El Líctor puede permanecer oculto hasta que el jugador Tiránido lo desee, pudiendo revelar su posición al inicio de cualquier fase de disparo tiránida, ¡dándole, sin duda, un buen susto al enemigo!

PRE-MORTEM



Pete Haines

Una partida entre los Marines Espaciales y los nuevos Tiránidos de la encarnación del demonio, Andy Chambers, prometía ser realmente divertida. Los Tiránidos tienen un estilo muy cinematográfico y

tenía la impresión de que aquella iba a ser una partida muy visual (y visceral). Mi principal preocupación era que el ejército que organizara contribuyera a la diversión, más que ser un muro contra el cual se estrellaran los Tiránidos. Teniendo esto en cuenta, observé durante horas las vitrinas del Studio en busca de tropas disponibles. Había una apabullante mezcla de ejércitos de Marines Espaciales, pero la mayoría de ellos (los Templarios Negros, los Lobos Espaciales y los Ángeles Sangrientos, por ejemplo) no eran totalmente adecuados para combatir contra Tiránidos. Cuando te enfrentas a unas monstruosidades gigantescas, carnívoras, con garras y colmillos, babeantes, llenas de veneno y aparentemente surgidas de alguna pesadilla o alucinación, realmente no parece demasiado inteligente apuntarles con una cosita puntiaguda. Entonces vi a los Puños Carmesíes y, al recordar la portada del Codex Marines Espaciales, mi mente se iluminó.

La única duda que me quedaba era qué utilizar exactamente. Sabía que la misión iba a ser un *Asalto a Búnker*, así que decidí coger montones de tropas de línea, ya que estas iban a empezar sobre el terreno, pero no quería un ejército incapaz de moverse en su propio turno.

La naturaleza de este escenario hace que tu ejército se divida en una fuerza de contención y otra de refuerzo. Decidí ser convencional pero minimalista con la fuerza de contención y gastar la mayoría de puntos en los refuerzos. Para la fuerza de contención principal escogí tres Escuadras Tácticas bastante normales, una de ellas montada en un *Razorback*, y una Escuadra de Exploradores bien armada. Esta fuerza estaría comandada por el Hermano Capitán Makkariel, equipado con su armadura de exterminador. Tenía el presentimiento de que disponer de un personaje independiente que tuviera la posibilidad de moverse, disparar en movimiento y resistir cuerpo a cuerpo por sí solo supondría una gran ventaja en algún momento del combate.

La fuerza de refuerzo estaba llena de pequeñas autoconcesiones. Una poderosa Escuadra de Exterminadores, con su habilidad de disparo en movimiento y su potencia en combate cuerpo a cuerpo, me permitiría responder a las peores amenazas. Con sus puños de combate y puños sierra pueden, potencialmente, hacer filetes al Carnífex más duro. Para apoyar a los Exterminadores, escogí un *Dreadnought* erizado de armas de fuego. Con dos cañones láser acoplados y un lanzamisiles, sería capaz de vérselas con los Tiránidos más grandes y plantarles cara.

Como elección de Ataque Rápido decidí que los mortíferos bolters pesados y la terrible velocidad de los *Land Speeders* hacían imprescindible la adquisición de un Escuadrón de ellos. Su misión sería hostigar al enjambre, eligiendo sus objetivos en la primera línea de asalto mientras evitaban la letal potencia de fuego de la segunda línea tiránida.

Ignorando una vocecilla interior que me decía con una insistencia irritante "sí, eso está muy bien

en la teoría, Pete", volqué toda mi atención en las tropas de Apoyo Pesado.

Sabía que mis unidades de Apoyo Pesado tendrían que entrar en el campo de batalla como refuerzos, así que aquel no era el mejor contexto para los *Whirlwinds* o los *Vindicators* (que no pueden mover y disparar).

Cuando en la vitrina vi un *Predator* equipado con un cañón automático y bolters pesados, decidí incluirlo para disponer de una potente y relativamente económica plataforma de disparo móvil. Esperaba que el *Predator* atrajera los cañones venenosos y los rayos *disformes* y así mi búnker quedara intacto. Mi otra unidad de Apoyo Pesado fue una Escuadra de Devastadores, ya que consideré que necesitaría muchos cañones láser y no quería otro tanque. Los cañones venenosos tiránidos pueden causar muchos daños en un tanque. Prefería que debilitasen progresivamente la Escuadra de Devastadores antes de que silenciaban definitivamente mis armas pesadas (en este caso, dos cañones láser y un bolter pesado). La escuadra estaba diseñada en realidad para cazar a las grandes criaturas tiránidas con los cañones láser, pero incluí el bolter pesado para concentrar el fuego cuando hubiera algún objetivo menor en los alrededores. Los metí dentro de un *Rhino* para poder desplegar rápidamente desde la reserva.

¡Buff... por fin! El factor clave en una defensa móvil es saber cuando abandonar una posición de ataque para replegarse a una posición de contención. Disponía de una gran potencia de fuego móvil en la reserva y estaba seguro de que la clave de la partida sería aprovechar el momento preciso para utilizarla, mientras me aseguraba de que no acababan con el resto del ejército.

Lo más importante es que conseguí incluir muchas de mis tropas de Marines Espaciales favoritas, así que sabía que, pasara lo que pasara, me lo iba a pasar bomba.



FUERZA DE ATAQUE MAKKARIEL

Comandante Makkariel con armadura de exterminador, bolter de asalto y espada de energía. 90 puntos

Escuadra de Exterminadores Phaleg: 6 Exterminadores con bolters de asalto y Puños de Combate, uno con lanzamisiles ciclón, uno con cañón de asalto y dos con puño sierra. 302 puntos

Dreadnought Tempus con dos cañones láser acoplados, lanzamisiles y descargadores de humo. 138 puntos

3 Land Speeders con Bolters Pesados. 150 puntos

Escuadra de Exploradores Kourvhas: 5 Exploradores con rifles de francotirador, uno con bolter pesado y uno con escopeta. 95 puntos

Escuadra Táctica Sarrius: 6 Marines con bolters, uno con bolter pesado y uno con lanzallamas montados en un *Razorback* con dos bolters pesados acoplados. 181 puntos

Escuadra Táctica Karax: 5 Marines con bolters, uno con lanzamisiles y uno con lanzallamas. 91 puntos

Escuadra Táctica Redann: 5 Marines con bolters, uno con lanzamisiles y uno con rifle de plasma. 91 puntos

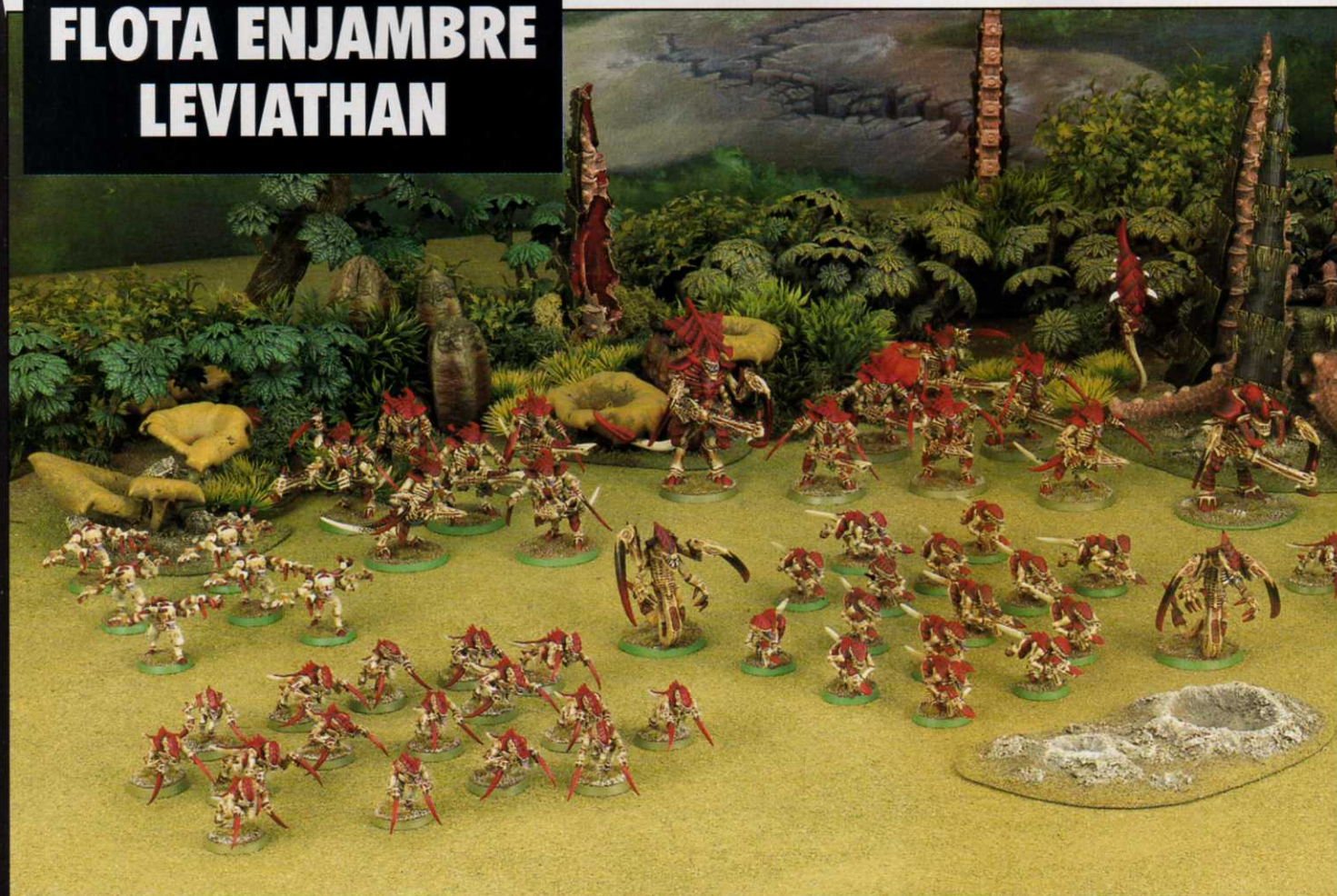
Escuadra de Devastadores Mandurr: 7 Marines con bolters, dos con cañón láser y uno con bolter pesado montados en un *Rhino* con bolter de asalto y blindaje adicional. 245 puntos

1 Predator Destructor con cañón automático montado en la torreta, dos barquillas con bolters pesados y descargadores de humo. 113 puntos

TOTAL 1.496 puntos



FLOTA ENJAMBRE LEVIATHAN



FUERZA DE ATAQUE MAKKARIEL



FLOTA ENJAMBRE LEVIATHAN

Tirano de Enjambre con cañón venenoso, garras afiladas, catalizador y campo disforme.	173 puntos
6 Guerreros Tiránidos con garras afiladas, dos con devorador, tres con escupemuerte y uno con cañón venenoso.	210 puntos
6 Guerreros Tiránidos con garras afiladas, dos con devorador, tres con escupemuerte y uno con cañón venenoso.	210 puntos
1 Líctor con garras afiladas, garras aceradas y garras garfio.	80 puntos
14 Termagantes con perforacarne.	105 puntos
16 Hormagantes con garras afiladas.	160 puntos
16 Hormagantes con garras afiladas.	160 puntos
6 Genestealers con garras aceradas.	96 puntos
1 Mántifex con garras afiladas y garras aceradas.	45 puntos
1 Mántifex con garras afiladas y garras aceradas.	45 puntos
1 Cárnifex con cañón venenoso, garras afiladas y caparazón reforzado.	153 puntos
1 Zoántropo con rayo disforme.	59 puntos

TOTAL

1.496 puntos

PUÑOS CARMESÍES TURNO 1

Pete ganó la tirada para determinar quién movía en primer lugar, circunstancia que aprovechó para intentar neutralizar la amenaza que representaban las Minas Espora del bombardeo preliminar de Andy. La Escuadra Táctica Karax, acompañada por el Capitán Makkariel, abrió fuego sobre los Guerreros Tiránidos, apuntando directamente por encima de las cabezas de los Hormagantes. Un misil perforante impactó directamente en el pecho de una de las bestias, detonando con una luz cegadora. Lo poco que quedó de la criatura se tambaleó, cayendo finalmente entre las semillas micéticas. Activada por la metralla, la Mina Espora situada detrás de la Escuadra Karax explotó. Su sangre venenosa impactó en la mejilla de un Marine Espacial que no llevaba el casco puesto. Sus gritos de dolor no duraron demasiado, pues las potentes toxinas penetraron rápidamente a través de su piel.

Como los Guerreros estaban al descubierto, Pete decidió destruir tantas criaturas sinápticas como le fuera posible. Concentrando su potencia de fuego, las fuerzas imperiales abrieron fuego sobre la misma progenie. El *Razorback* disparó una andanada de proyectiles de gran calibre sobre los Guerreros, mientras que las dos escuadras en los bunkers dispararon misiles perforantes, ráfagas de bolter y plasma sobre-calentado contra ellos. Los Guerreros desaparecieron de la vista durante unos segundos, ocultos por las explosiones cegadoras y las nubes de tierra y fragmentos de roca causadas por los impactos. Cuando el humo se disipó, tres Guerreros seguían avanzando, pasando por encima de los cadáveres destripados de sus congéneres. Un disparo de francotirador de la Escuadra de Exploradores Kourvhas impactó en el caparazón quitinoso de uno de los Guerreros, pero lo único que consiguió es que siseara con fuerza.

No obstante, la gran cantidad de disparos realizados no se saldaron sin coste alguno para los Marines. El atronador rugido de los bolters pesados del *Razorback* hizo reaccionar la sensible membrana de una Mina Espora oculta en unos arbustos cercanos. Reventando, la bomba biológica esparció una nube de apestoso veneno gris sobre la Escuadra Táctica Redann, que estaba situada sobre el búnker. Pero, gracias a sus servoarmaduras, la Escuadra no sufrió daño alguno. Como no había ningún alienígena a alcance de asalto, Pete dio por finalizado su turno.

"¡ELIGE EL OBJETIVO!"

A costa de miles de vidas, los enemigos de los Tiránidos han aprendido a discernir a qué objetivos es preferible disparar, incluso en medio del fragor de la batalla. Por ello, la línea de disparo del jugador sólo se ve bloqueada por elementos de escenografía, vehículos y miniaturas trabadas en combate cuerpo a cuerpo. Aparte de esto, durante la fase de disparo, una unidad puede disparar a cualquier progenie tiránida a su alcance.



A medida que se aproxima el enjambre tiránido, los Puños Carmesíes deben enfrentarse a una nueva amenaza: ¡las minas espora!

CRIATURAS SINÁPTICAS

Una de las reglas más importantes del ejército tiránido tiene que ver con las criaturas sinápticas. Algunas de las criaturas tiránidas más grandes e inteligentes desarrollan enlaces sinápticos que les permiten actuar como conducto psíquico de la voluntad de la mente enjambre, imponiéndose sobre los instintos de las criaturas tiránidas cercanas. Por tanto, cualquier progenie Tiránida situada a 30 cm o menos de una criatura sináptica (como, por ejemplo, los Guerreros Tiránidos o el Tirano de Enjambre) nunca se retirará y se supone que supera automáticamente cualquier chequeo de moral. Cualquier chequeo para reagruparse o de acobardamiento también es superado automáticamente. ¡Esto explica los motivos de Pete para poner tanto ahínco en acabar con los Guerreros Tiránidos!



TIRÁNIDOS TURNO 1

Al inicio del primer turno de Andy, las Minas Espora flotaron hacia las fortificaciones de los Puños Carmesíes, agitando sus tentáculos en cuanto notaban algún movimiento. Andy tuvo suerte con sus tiradas de *rápido* y la multitud de criaturas avanzó rápidamente hacia las posiciones imperiales. En el flanco izquierdo, los Hormagantes esprintaron sobre la dispersa hojarasca fungosa bajo el mando psíquico del Tirano de Enjambre, que los empujaba hacia adelante desde detrás de ellos. En el centro, la diezmada progenie de Guerreros, tras el castigo recibido el último turno, se refugió tras un grupo de semillas micéticas. La segunda progenie de Guerreros avanzó acompañada por el Cárnifex y uno de los Mántifex. Los Genestealers que se ocultaban en las fortificaciones de la derecha emprendieron su marcha hacia la fuerza del Comandante Makkariel procurando no abandonar la seguridad de la cobertura.

En la retaguardia tiránida, el Zoántropo se arrastró fuera de la cobertura de las relucientes columnas de espo-

ras. El aire se agitó alrededor de su hinchado cerebro y, un segundo después, un arco de luz chisporroteante engulló el búnker con un abrasador fuego psíquico que no consiguió causarle ningún daño. El gigantesco Cárnifex avanzó presto hacia el búnker, deteniendo su implacable avance sólo para disparar su cañón venenoso. Aunque el arma simbiótica impactó a su objetivo, las toxinas corrosivas no afectaron a la estructura de ferrocemento del búnker. El cañón venenoso del Tirano de Enjambre también impactó, pero, una vez más, los terribles ácidos y toxinas tiránidos no surtieron efecto. La integridad estructural del búnker seguía intacta.

La mala suerte de Andy durante la fase de disparo se acabó de manera dramáticamente súbita cuando las bioarmas de la escuadra de Guerreros con más bajas abrieron fuego sobre los Puños Carmesíes situados en lo alto del búnker. Uno de los Guerreros, cuyas extremidades delanteras terminaban en un escuemuerte, disparó su malvado proyectil en forma de larva en medio de la

Escuadra Redann, donde explotó en una lluvia de mucosidades volátiles. Los cinco Marines Espaciales se vieron afectados a causa a su apretada formación y ni siquiera su gruesa servomadura pudo proteger a tres de ellos de los jugos corrosivos que consumieron su cuerpo. Para empeorar las cosas, la Mina Espora situada encima del búnker explotó por simpatía, rociando con sus ácidos al resto de la escuadra. Otro Puño Carmesí cayó, con los conductos de ventilación de su mochila llenos de un cieno tóxico que le abrasó las mucosas respiratorias. Sólo sobrevivió un miembro de la Escuadra Redann, levantándose a duras penas entre los cadáveres de sus compañeros y el fango corrosivo, para ocupar una buena posición de disparo con su rifle de plasma.

La línea frontal de los Tiránidos se estaba acercando peligrosamente a los Marines Espaciales. Con un brillo en los ojos, Andy le pasó los dados a Pete.

PUÑOS CARMESÍES TURNO 2

Antes de empezar su turno, Pete efectuó una tirada para determinar cuáles de sus reservas llegaban al campo de batalla durante ese turno. Con una gratificante cantidad de cincos y seises, todas las unidades de refuerzo, salvo el *Predator*, entraron en liza para engrosar la línea defensiva de los Puños Carmesíes. Pete hizo inmediatamente buen uso de estos refuerzos. Dirigió al *Dreadnought* Tempus hacia el Tirano de Enjambre y el Zoántropo. Los *Land Speeders* tomaron posiciones, teniendo cuidado de no ir tan rápido como para hacer estallar una espora alienígena. Los Devastadores desembarcaron en una posición defendible tras un montón de cajas y su *Rhino* se detuvo cerca del borde de la mesa.

El *Razorback* maniobró para conseguir una mejor posición de disparo entre el tupido follaje y abrió fuego contra el Mántifex que se aproximaba al búnker. Los cañonazos del armamento principal del tanque abrieron una brecha en su torso sinuoso, hiriendo a la criatura. Los Exterminadores, que habían reforzado el flanco derecho, avistaron a los Genestealers que avanzaban agazapados entre los edificios que había directamente delante de su posición e, instantáneamente, una lluvia de proyectiles de cañón de asalto y bolter acribilló los edificios. Los Genestealers tuvieron la sufi-

ciente inteligencia como para ponerse a cubierto y sólo dos fueron alcanzados por los disparos y murieron. ¡Por desgracia, la Mina Espora que había entre los Exterminadores explotó a causa de las vibraciones del suelo, salpicando con su bioácido no tan sólo a los guerreros pesadamente blindados que la rodeaban, sino también al propio comandante de las fuerzas imperiales! Afortunadamente, la armadura de exterminador del Capitán Makkariel era impenetrable incluso para las terribles secreciones ácidas de las Minas Espora.

Desde el interior de la red de fortificaciones, el Capitán Makkariel y su escuadra abrieron fuego sobre la prole de Hormagantes que ganaba terreno a una velocidad alarmante. Cuatro de los gan-tes con cuchillas fueron reducidos a pedazos por la incandescente explosión de los proyectiles bolter; pero, debido a la proximidad de los Guerreros Tiránidos supervivientes, siguieron corriendo.

Mientras tanto, en el sector izquierdo del campo de batalla, los *Land Speeders* se hicieron notar al acribillar con sus bolters pesados a la prole Termagante central. A pesar de la cobertura cercana, cuatro de estas criaturas fueron despedazadas por las explosiones. El *Dreadnought* ajustó su siste-

ma de puntería para fijar como objetivo al Zoántropo, que avanzaba hacia las líneas imperiales. A pesar de que el misil perforante rebotó contra el campo disforme de la monstruosidad psíquica, saliendo despedido varios metros más allá, los cañones láser acoplados abrieron un gran agujero tanto en el escudo como en el caparazón quitinoso de la criatura, rociando con sus despojos las formaciones de esporas.

El aullido ensordecedor del Cárnifex resonó por todo el campo de batalla cuando una detonación de plasma del último superviviente de la Escuadra Redann impactó en su *caparazón reforzado*, lo que sólo sirvió para enfurecerlo aún más. Los francotiradores de la Escuadra de Exploradores Kourvhas intentaron en vano encontrar algún punto débil en el caparazón de la bestia, pero sus puntiagudos proyectiles saturados de toxinas rebotaron en su cuerpo acorazado. Incluso las explosiones atornadoras del bolter pesado le produjeron tan sólo pequeñas marcas.

Aunque los alienígenas estaban casi sobre ellos, los Puños Carmesíes no los asaltaron y el turno de Pete acabó.



TIRÁNIDOS TURNO 2

De nuevo, ambas progenies de Hormagantes avanzaron a saltos hacia las líneas enemigas a una velocidad vertiginosa a pesar de estar en terreno difícil. El movimiento adicional gracias a su *rapidez* las acercó a distancia de asalto (30 cm). Al inicio de su fase de disparo, Andy decidió descubrir la posición de su Líctor y, pensando que no iba a poder asaltar a los Devastadores, lo movió hasta estar a distancia de asaltar el búnker. Los Termagantes se movieron con precaución entre la cobertura de las formaciones micéticas, desde donde dispararon sus horribles proyectiles perforacarne al único superviviente en lo alto del bunker, pero su fuego fue inefectivo. Los Guerreros Tiránidos de la derecha dispararon también sobre el solitario Marine Espacial hasta que uno de los letales bioproyectiles consiguió, por fin, acabar con él. La progenie de Guerreros de la izquierda abrió fuego sobre los *Land Speeders* y una informe masa de carne corrosiva se pegó en el lateral de uno de los vehículos, aturdiendo al artillero al ser sacudido por el lado.

El Cárnifex, al darse cuenta de la amenaza que suponía el *Dreadnought* que, delante de él, había destruido al Zoántropo, disparó su cañón venenoso al reluciente guerrero de metal, fallando

completamente. Un segundo después, el Tirano de Enjambre se aperció del peligro y disparó una ráfaga triple de biocristales que fundieron los sistemas vitales del *Dreadnought*, destruyéndolo por completo.

La fase de asalto prometía ser realmente sangrienta, ya que muchos de los Tiránidos estaban a distancia de asalto de los Marines Espaciales y del búnker objetivo. La progenie de Hormagantes de la izquierda esprintó y saltó al combate contra la Escuadra de Devastadores que había afianzado su posición tras unos barriles. Como los Puños Carmesíes estaban a cubierto, pudieron atacar en primer lugar, circunstancia que aprovecharon para acabar con dos de los Gantes con sus cuchillos de combate. Aunque las oscilantes garras de los alienígenas sumaron una cantidad aterradora de ataques sobre los Devastadores (incluso los Hormagantes a 5 cm o menos contribuyen con todos sus ataques al número total), la resistencia natural de los Marines Espaciales, así como sus armaduras, salvaron a todos los Devastadores, salvo dos, de una muerte dolorosa. El combate llegó a un punto muerto en que ninguno de los dos bandos consiguió imponerse al otro de forma clara.

El búnker fue atacado por el Mántifex y el recién aparecido Líctor, cuyas garras aceradas se clavaron en el hormigón con suficiente fuerza como para hacer temblar todo el edificio. A la derecha del campo de batalla, los Hormagantes al asalto treparon a los túneles de la fortificación central, frenéticos por su deseo de desmembrar a sus enemigos. Bien parapetados en sus posiciones dentro de los edificios, los hombres de la Escuadra Táctica Karax dieron muerte a dos de las criaturas antes de que estas pudiesen utilizar sus garras. En respuesta, los alienígenas sólo pudieron segar la vida de un Puño Carmesí. Aunque los Hormagantes habían perdido el combate, los Guerreros Tiránidos que permanecían detrás de ellos les impelieron a luchar hasta la muerte. El Capitán Makkariel, por su parte, tenía que hacer frente a preocupaciones más urgentes: una progenie entera de Genestealers treparon por la edificación para asaltarle y se llevó la mayoría de los golpes cortantes de los alienígenas siseantes. Su armadura de Exterminador aguantó los golpes de sus garras aceradas y, milagrosamente, sobrevivió a la fase de asalto ileso.



La heroica llegada del *Dreadnought* Tempus se acaba tras la intervención del Tirano de Enjambre.

GARRAS ACERADAS

Algunas criaturas tiránidas poseen poderosas garras aceradas, duras como el diamante, que infligen una herida automática e ignoran las tiradas de salvación por armadura con un resultado de 6 en la tirada para impactar. Para el resto de impactos, la tirada para herir se resuelve de la forma habitual y se permiten las tiradas de salvación. No hace falta decir que esto puede resultar muy útil contra rivales pesadamente blindados, como los Exterminadores.

Además, si una criatura con garras aceradas consigue un 6 en su tirada de penetración del blindaje contra un vehículo, tirará 1D6 adicional al determinar la penetración del blindaje total. ¡Como un búnker es tratado como un vehículo inmóvil con Blindaje 13, el Mántifex es capaz de dañarlo a pesar de tener una Fuerza Básica de sólo 4!

PUÑOS CARMESÍES TURNO 3

Hubo muy poco movimiento en el turno de Pete, pues sus tropas o bien ya estaban en posición, o bien estaban trabadas en combate cuerpo a cuerpo. En el interior del búnker, la Escuadra Táctica Sarrius abrió la puerta reforzada y se alejó de la acometida de las enormes criaturas tiránidas que intentaban derrumbar el edificio. En el flanco derecho, los Exterminadores avanzaron mientras el lanzamisiles ciclón disparaba un misil perforante a uno de los Guerreros Tiránidos, que explotó en medio de una desagradable masa de órganos internos, y el cañón de asalto y los bolters de asalto partían a otro por la mitad. El *Predator*, que acababa de entrar en el campo de batalla procedente de la reserva, disparó el cañón automático sobre el último Guerrero, que también cayó. Pete había conseguido su objetivo: acabar con una progenie entera de criaturas sinápticas.

El *Razorback*, al ver que el Mántifex estaba dañando el búnker, giró su torreta y disparó a corto alcance una ráfaga de bolter pesado. Como era de esperar, la criatura herida explotó en una lluvia de sangre y cartílago. Incluso el bolter de asalto en afuste exterior del *Rhino* consiguió dar buena cuenta de uno de los Guerreros Tiránidos del flanco izquierdo, mientras los Exploradores disparaban al Tirano de Enjambre desde la torre. La descomunal criatura parecía tener algún tipo de protección psíquica, pues un campo disforme se hizo visible durante un segundo y el proyectil tóxico del francotirador explotó sin causar daño alguno a escasos (pero suficientes) centímetros de su rugosa cara.

Los *Land Speeders* intentaron impactar al Líctor para que no siguiera atacando el búnker, pero sus escamas camaleónicas demostraron su eficacia y los proyectiles explosivos tan sólo arrancaron un pedazo de inofensivo ferrocemento sin tocar al alienígena. Sin inmutarse, la criatura clavó más profundamente sus garras con forma de guadaña en el edificio, dañándolo aún más.

Durante la fase de asalto, la escuadra que se había retirado del interior del búnker vio que los Devastadores estaban rodeados de Hormagantes, por lo que corrieron en ayuda de sus compañeros. Uno murió cuando cuatro de los alienígenas con cuchillas se giraron para interceptarlos y, en un abrir y cerrar de ojos, una larga garra grotescamente irregular le atravesó el cuello. A pesar de todo, los Devastadores lucharon valientemente, lanzándose contra la masa alienígena de garras espasmódicas y bocas babeantes mientras sus hermanos de batalla cargaban por la retaguardia. Los Hormagantes no son rival para los poderosos Adeptus Astartes, por lo que seis alienígenas fueron cortados en pedazos o machacados por los esfuerzos redoblados de los Puños Carmesíes. Al hallarse fuera de la influencia de las criaturas sinápticas, los Hormagantes recuperaron su conducta instintiva y atacaron con aún mayor ferocidad, si ello era posible.

En el flanco derecho del campo de batalla, los Exterminadores cargaron contra los Genestealers que habían atacado a su Capitán. Aunque había perdido a uno de sus hombres y su armadura pectoral estaba agujereada por el aguijón de un Genestealer,

la Espada de Energía del Sargento de los Exterminadores atravesó a dos de los alienígenas y el Capitán Makkariel, recuperado del ímpetu del asalto inicial, empaló con su espada a los dos últimos Genestealers, que se rompieron como si fuesen de papel ante los golpes del arma de energía. Su Escuadra Táctica tampoco lo hizo mal del todo, pues eliminó a dos Hormagantes más sin sufrir ninguna baja. El superior temple de los Puños Carmesíes empezaba a hacerse notar.



El Comandante Makkariel y su Escuadra de Exterminadores Phaleg acaban con los mortíferos Genestealers en combate cuerpo a cuerpo.

CONDUCTA INSTINTIVA

Cuando las criaturas tiránidas se encuentran a más de 30 cm de una criatura sináptica al inicio de su turno, deben efectuar un chequeo de ¡Cada uno por su lado! Si no lo superan, deben efectuar una tirada en la Tabla de Conducta Instintiva Tiránida. También deberás consultar esta tabla cuando fallen un chequeo de desmoralización o de acobardamiento fuera del campo de acción de una criatura sináptica. Aunque la reacción habitual es retirarse; en este caso, la reacción de la prole Hormagante fue ¡Atacar!, así que, en su siguiente fase de asalto, se consideraba que estaban cargando.



El enjambre tiránido se abalanza sobre los restos del búnker.

TIRÁNIDOS TURNO 3

El movimiento de Andy empezó con el Carnifex y el Tirano de Enjambre avanzando hacia el búnker mientras los Termagantes se reagrupaban en torno a ellos para darles apoyo. Los Guerreros maniobraron entre las formaciones micéticas y las espinas caídas de vegetación tiránida. Por su parte, el Líctor corrió hacia la parte posterior del búnker, ansioso por destruir carne antes que ferrocemento. El Tirano de Enjambre, sabiendo la amenaza que representaban los Land Speeders, hizo caer a uno del cielo con una explosión de su cañón venenoso. El Carnifex, siguiendo la orden psíquica del Tirano, también atacó a los Land Speeders disparando una ráfaga de cristales silbantes y corrosivos contra los vehículos gravíticos, inutilizando el armamento de uno y aturdiendo a otro. Los cañones venenosos de la prole de Guerreros más próxima no fueron tan efectivos en su intento de acribillar a los

tanques de los Puños Carmesíes, aunque uno de ellos logró inmovilizar al Rhino.

La fase de asalto tiránida fue una hecatombe para el Imperio. El pesado Carnifex cargó gritando contra el búnker con el Tirano de Enjambre a su lado. Las enormes garras del furioso monstruo redujeron el búnker a escombros con tal ferocidad que hasta el ferrocemento cedió ante el furioso asalto del bioengendro rugiente.

El Mántifex del flanco izquierdo se unió a la refriega contra la Escuadra Táctica Karax, hundiendo sus garras aceradas en el pecho de un Puño Carmesí y en el abdomen de otro. Sus armaduras no significaban nada para las aceradas garras del alienígena, duras como el diamante. El resto de la escuadra acabó con otros dos Hormagantes y el Capitán Makkariel partió a un tercero por la mitad. Pero los Hormagantes no cejaron en su ataque.

A la izquierda, el Líctor cargó contra la Escuadra Táctica que había socorrido a los Devastadores, pero con sus garras de mantis lo único que logró fue que rebotaran en las servoarmaduras de los Puños Carmesíes. Desconectados de la mente enjambre, los Hormagantes reversionaron a un estado primario. Afortunadamente para Andy, su reacción instintiva fue atacar con renovada ferocidad y su enajenación atávica acabó con la muerte de dos Devastadores. Sorprendidos por el ímpetu del asalto alienígena, los Puños Carmesíes no consiguieron acabar con ningún Gante. En una tremenda demostración de mala suerte con los dados, las dos escuadras de Marines Espaciales de Pete fallaron sus respectivos chequeos de desmoralización, con lo cual los Devastadores huyeron del campo de batalla y la Escuadra Táctica se refugió entre los árboles.

PUÑOS CARMESÍES TURNO 4

En el turno de Pete, los Marines apenas se movieron, pues casi todas sus tropas estaban trabadas en combate. La única excepción fue la decisión defensiva de colocar a los *Land Speeders* a cubierto detrás de la torre. El bolter de asalto del *Rhino* demostró su ineficacia contra la progenie de Guerreros Tiránidos, pero los bolters pesados del *Razorback* tuvieron algo más de éxito al conseguir eliminar a dos Guerreros Tiránidos. El *Predator* también impactó a la progenie, acribillando a dos más con sus bolters pesados y su cañón automático. Finalmente, el lanzamisiles ciclón acabó con el último Guerrero superviviente: un misil perforante convirtió a la bestia en un surtidor de icor y carne. La Escuadra de Exploradores Kourvhas apuntó al Cárnifex, disparando sus armas de francotirador guiadas por láser, pero no consiguió nada: el caparazón blindado de la criatura era, sencillamente, demasiado resistente.

En la fase de asalto, el Mántifex desmembró a otros dos hombres de la Escuadra del Capitán Makkariel, desgarrando piernas y segando cuellos con unos crujidos tan fuertes que resonaban sobre el fragor de la batalla. Impertérrito, el Capitán Makkariel despedazó a su vez a dos Hormagantes más. A estas alturas, ya estaba cubierto hasta la cintura de las vísceras de sus adversarios. Los Exterminadores avanzaron hacia la posición de Makkariel, seccionando el cuello de un alienígena y reduciendo a otro a una pulpa sanguinolenta con sus chisporroteantes puños de combate. Sólo quedaba un Hormagante, atrapado entre la Escuadra Táctica Karax, la Escuadra de Exterminadores Phaedron y el propio Comandante del Ejército. Sin la dirección de la mente enjambre, el Hormagante se vio impulsado a saltar por encima de un Marine Espacial y dirigirse hacia sus filas, con el Mántifex deslizándose tras él a una velocidad pas-

mosa. El bastión estaba una vez más en manos de los Puños Carmesíes.

En el flanco izquierdo, las cosas no iban tan bien. El Líctor atrapó a la Escuadra Táctica que se había retirado y acabó con uno de sus miembros con un barrido oblicuo de sus enormes garras. Los Hormagantes saltaron hacia sus rivales emitiendo unos chirridos similares a graznidos de pájaros y cortaron a rodajas a dos hombres de la Escuadra Sarrius. Sólo un Puño Carmesí sobrevivió, retirándose del campo de batalla por uno de los bordes del campo de batalla mientras los Tiránidos buscaban en todas direcciones un nuevo enemigo al que devorar.



Los Land Speeders se ocultan detrás de la seguridad de la torre de vigilancia.

BIOARMAS

Las bioarmas de disparo, como el cañón venenoso, tienen una Fuerza igual al atributo de la criatura que dispara modificada por el perfil del arma (hasta un máximo de 10). Muchas bioarmas son de "Asalto X": en estos casos, realizan un disparo por cada Ataque en el perfil básico de la criatura (es decir, sin aplicar modificadores por otras bioarmas). Las armas de "Asalto 2X" disparan el doble del número de Ataques de la criatura y así sucesivamente. Por ejemplo, un cañón venenoso disparado por un Tirano de Enjambre tendría Fuerza 8 (6+2) y efectuaría tres disparos por turno mientras que la misma bioarma disparada por un Guerrero Tiránido tendría Fuerza 7 (5+2) y efectuaría dos disparos por turno. Los cañones venenosos sólo pueden causar impactos superficiales en los vehículos.



En una orgía de destrucción, el Cárnifex destruye el Rhino de los Puños Carmesíes.



TIRÁNIDOS TURNO 4

Dando un paso atrás para poder contemplar la totalidad del campo de batalla, Andy se dio cuenta de lo poco que quedaba de cada ejército y decidió acabar con lo que quedaba de los Puños Carmesíes. El Tirano de Enjambre agitó su gigantesca garra hacia los Exterminadores mientras se les acercaba sin que los escombros del búnker le supusieran ningún obstáculo. Los Termagantes se reunieron en torno a sus ciclópeas patas espinosas, apresando sus devoracarnes al unísono en consonancia con el deseo del Tirano. Como si fueran una sola criatura, la prole y su señor abrieron fuego sobre los Exterminadores. Los cristales del cañón venenoso alcanzaron el objetivo, pero no fueron capaces de penetrar el blindaje de la armadura de Exterminador. La mayoría de los serpenteantes proyectiles de los Termagantes se quedaron cortos; pero, de alguna forma, uno de ellos consiguió abrirse camino a través de un punto débil en la armadura de un

Exterminador, dejando su cavidad abdominal con la misma consistencia que una papilla.

El Cárnifex siguió concentrado en su arrebatado destructivo, mordisqueando lo poco que quedaba en pie del *Rhino*. Bajo la voluntad del Tirano de Enjambre, el leviatán blindado dirigió la boca musculada de su cañón venenoso hacia la Escuadra Phaedron y, con una convulsión espasmódica, emplastó varios cristales venenosos en las armaduras de los Exterminadores. Otro de los soldados de elite de los Puños Carmesíes cayó, incapaz de soportar la increíble descarga eléctrica de los cristales.

El Líctor se encontraba ahora a distancia de asalto del *Razorback*, por lo que, sin perder tiempo, saltó encima del tanque. Sus escamas adquirieron colores

diversos al ir clavando sus garras una y otra vez en el blindaje.

El *Razorback* tembló violentamente ante la acometida del monstruo, estremeciéndose hasta las orugas por el impacto especialmente fuerte de uno de los feroces zarpazos. Tras él, el *Rhino* estaba medio suspendido en el aire, boca abajo, atrapado entre las mandíbulas del Cárnifex. En un frenesí de destrucción, el Cárnifex machacó y despedazó el tanque hasta que sólo quedó un montón de chatarra retorcida.

PUÑOS CARMESÍES TURNO 5

Al ver que su fuerza de combate había quedado dramáticamente reducida, Pete decidió salvar lo que pudiera. Los Exterminadores y el Comandante del Ejército llevaron a cabo una retirada ordenada, lejos de la pesadilla de más de cuatro metros que intentaba destruirlos, y los *Land Speeders* salieron de detrás de la torre. Los Exterminadores dispararon sobre el Líctor, pero su cambiante camuflaje y su velocidad impedían conseguir un impacto certero sobre el bioengendro, que se salvó de la peor parte de la salva. Sin embargo, el

Predator hizo girar su torreta para apuntar al Líctor y disparó una ráfaga ininterrumpida de proyectiles, cuyas explosiones abrieron una grotesca ristra de agujeros humeantes en el tórax del Líctor, que, finalmente, murió entre espasmos convulsivos de dolor.

En la torre, ante la ineffectividad de sus disparos anteriores, los Exploradores redirigieron su fuego hacia criaturas tiránidas más pequeñas y dispararon al enjambre de Termagantes próximo al búnker. El Bolter Pesado formó un

sanguinolento charco con tres de las criaturas, mientras que los disparos de los francotiradores acabaron con otro más. La fase de asalto de Pete fue inexistente: todas las miniaturas de ambos bandos que estaban luchando en combate cuerpo a cuerpo habían sido aniquiladas o habían huido.



Gracias a su tenaz ferocidad, los Hormagantes consiguen acabar con uno de los poderosos Exterminadores.

TIRÁNIDOS TURNO 5

Los cuatro Hormagantes supervivientes avanzaron a grandes saltos por el campo de batalla, ansiosos por abalanzarse sobre el sólido muro de Exterminadores que retrocedían hacia el *Predator*. El Mántifex que había huido, tras reagruparse, inició su marcha a través de las formaciones micéticas alienígenas hacia el sector dere-

cho del campo de batalla; mientras que el Cárnifex continuaba avanzando frenéticamente en dirección al *Razorback*. Girándose un instante, la colosal criatura apuntó su cañón venenoso hacia el *Predator*, que fue impactado por una salva de cristales electromagnéticamente cargados que, al chocar con su blindaje frontal, abrieron un agujero por el que la crepitante descarga y el hirviente veneno combinados lo redujeron a poco más que un vacío cascarón blindado.

Cargando mientras emitía un rugido que helaba la sangre, el Cárnifex golpeó el *Razorback* con una garra, retorciendo y empujando el blindaje reforzado hasta que este se abrió; momento en que multitud de esporas húmedas entraron flotando en el compartimento de pasajeros a través de los grandes boquetes, provocando en escasos segundos la muerte de toda la tripulación.

Los Hormagantes alcanzaron a los Exterminadores fácilmente transportados por los saltos de sus fuertes extremidades posteriores, cargando con tanta fuerza que un Exterminador mordió el suelo. Al mismo tiempo que el guerrero caído hundía su puño sierra en las costillas de la criatura, un aguijón afilado atravesó su armadura a la altura del cuello y ambos combatientes murieron en un grotesco y poco romántico amasijo de cuerpos. Junto a ellos, el Capitán Makkariel arrojó un desafiante grito de guerra, arrancando de sus hombros la cabeza de más alienígenas. Como estaban fuera del alcance del aura psíquica de sus señores, los Hormagantes supervivientes huyeron.

Contemplando un campo de batalla salpicado de los cadáveres de sus hermanos y de los despojos irreconocibles del infernal enjambre alienígena, el Capitán Makkariel, afligido, dio a sus hombres la orden de retirarse.



El Cárnifex destroza otro vehículo de los Marines Espaciales.

Puntos de Victoria: Tiránidos 1.232/Puños Carmesíes 1.065

DESPUÉS DE LA BATALLA

Los Puños Carmesíes han castigado la vanguardia tiránida hasta tal punto que tales engendros habrán quedado disuadidos de amenazar de nuevo la ciudad de Keisel; pero el coste ha sido terrible. Los Marines Espaciales fueron obligados a retirarse del Búnker 472 y sus alrededores. Pronto, los enjambres de devoradores llegarán para consumir la carne de los guerreros muertos, perforando sus servoarmaduras para llegar al interior. Cuando hayan acabado su trabajo, no quedará nada de ese otrora tupido bosque, salvo una yerma cicatriz en el suelo.

Luchar contra los Tiránidos consiste, simplemente, en ganar tiempo. Y, aun así, el Adeptus Astartes combate las invasiones paso a paso, luchando con cualquier método a su disposición.

¡A estas alturas, debería ser totalmente evidente que cualquier partida con Tiránidos va a ser increíblemente violenta y, seguramente, bastante corta! Hay que decir que, antes de esta batalla, jugamos *Misión: Ataque Relámpago* utilizando la misma escenografía y prácticamente los mismos ejércitos. Aquella vez

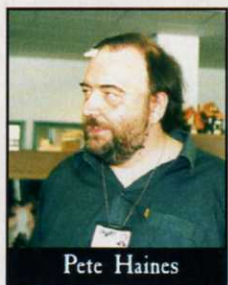
la partida se jugó no a lo ancho, sino a lo largo de la mesa. El resultado fue muy diferente, pues los Puños Carmesíes dispusieron de mucho más tiempo para acabar con las criaturas sinápticas antes de que llegaran a distancia de asalto, por lo que la mayoría de progenies llegó al combate actuando con su propio Liderazgo. En *Misión: Asalto a Búnker*, la

terrible velocidad con la que los Tiránidos han cruzado la mesa ha sido la causa de la perdición de Pete.

Como todo buen General de Warhammer 40,000 debería saber, la mejor manera de luchar contra los Tiránidos es mantenerlos a un brazo y pico de distancia. Como se acerquen más a ti, te comen.



Bajo la inocente apariencia de un apretón de manos, Andy asimila el patrón genético de Pete.



Pete Haines

Esta partida puede resumirse en una palabra: igualdad. Sabes que la partida está siendo igualada cuando recuerdas cada tirada como un momento crítico.

En mi caso, podría quejarme desvergonzadamente de mi mala suerte con los chequeos de desmoralización y las tiradas de salvación de mis Exterminadores, pero serían excusas baratas. El plan de Andy de dirigirse con su criatura más peligrosa, el Cárnifex, hacia mi línea menos resistente fue recompensado con la fácil destrucción del búnker, el *Rhino* y el *Razorback*. El maldito bicho disfrutó atravesando mis defensas como un elefante en una cristalería. La verdad es que no disponía de suficientes armas pesadas para acabar con él; y fue eso, más que ningún otro factor aislado, lo que me condujo a la derrota.

El escenario de *Misión: Asalto a Búnker* es complicado para el que defiende. La mayoría de tus mejores tropas están en

reserva y, por tanto, no podrán disparar hasta que pasen un par de turnos. Es casi imposible proteger el búnker, así que puedes dar por perdidos 150 puntos; además de quedarte atrapado y sin espacio para maniobrar junto a tu borde de la mesa. Lo único que puedes hacer es traer a tus reservas lo más rápido que puedas y tener fe. Deseé con todas mis fuerzas tener algo de suerte, pero no pudo ser: tanto el *Dreadnought* como los Devastadores fueron eliminados rápidamente y, después de eso, el curso de la batalla se inclinó decisivamente hacia los Tiránidos.

En general, estoy contento con los Puños Carmesíes porque no me ha ido tan mal. Mi *Dreadnought Tempus* entabló una pelea en plan pistolero del Oeste con el Tirano de Enjambre, el Zoántropo y el Cárnifex. Murió, pero murió con las botas puestas.

La Escuadra Táctica del búnker defendió su vida con heroísmo, hasta que el Líctor y el Mántifex empezaron a abrirse camino a través de la pared del búnker. Entonces, escaparon por la puerta de atrás justo antes de que el Cárnifex lo hiciera migas y se toparon de lleno con un mar de Hormagantes. Un solo

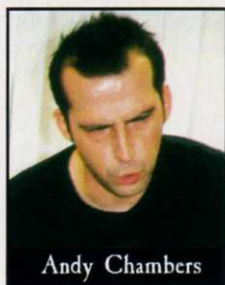
hombre se salvó, de puro milagro, de la masacre (¡ja!, en la próxima partida lo haré Sargento Veterano).

Mi Capitán Exterminador se las arregló, sin ayuda alguna, para mantener con vida a una Escuadra Táctica enterita durante casi toda la partida disparando a las Minas Espora, partiendo por la mitad a Genestealers y Hormagantes y guiando, finalmente, a la recién llegada Escuadra de Exterminadores en su heroica acción de contención.

Los Exterminadores han estado fantásticos: han mantenido el centro del campo de batalla limpio de alienígenas durante muchísimo rato y han dominado sin oposición su sector. Incluso al final, cuando tenían numerosas bajas, han sido tratados con el mayor respeto por parte de los Tiránidos. Lo que no es de extrañar tras haber visto cómo machacaban a una progenie de Guerreros Tiránidos.

En resumen, ha habido momentos realmente de película en que me lo he pasado genial. Como mínimo, he aprendido una lección y ahora tengo un Capitán y un Sargento Veterano que claman venganza. ¿Qué, Chambers, al mejor de tres?

¡DEVORADOS!



Andy Chambers

Francamente, he tenido suerte de ganar. Si hubiéramos sumado los puntos de victoria al final del turno cuatro, Pete me habría ganado por 50 puntos. En el turno cinco he

tenido varios golpes de suerte y he acabado no sólo con el *Predator*, sino también con ese Exterminador adicional que rebajó la fuerza de la unidad por debajo de la mitad y me valió un montón de puntos de victoria. De todas maneras, teniendo al Tirano de Enjambre y al Cárnifex ilesos y tras los talones de los Puños Carmesíes, sólo era cuestión de tiempo que provocasen suficientes bajas como para desequilibrar la balanza. A grandes rasgos, mi plan funcionó: los Gantes atacaron a los Marines Espaciales, aunque no consiguieron hacerlo con la suficiente fuerza como para atraer el fuego enemigo lejos de mi segunda línea.

Mis pobres Guerreros Tiránidos se han llevado una cantidad de disparos impresionante cada vez que Pete ha podido, con el resultado neto de que ni uno ha sobrevivido a esta batalla. En parte ha sido culpa mía, por hacerlos aparecer demasiado pronto (especialmente en mi flanco izquierdo, donde los refuerzos recién llegados los han masacrado a

cielo abierto). Además, me he dado cuenta de que la gran masa de Hormagantes que precedía a los Guerreros les impedía disparar, puesto que los objetivos más cercanos ya estaban trabados en combate cuerpo a cuerpo, o a punto de trabarse. Si analizamos la parte positiva, la obsesión de Pete por matar Guerreros hizo que los Gantes sobreviviesen con relativamente pocas bajas y que los Mántifex, el Cárnifex y el Tirano de Enjambre saliesen ilesos. En el futuro, seguramente incluiré menos Gantes para tener una mezcla de criaturas más grandes y peligrosas. Pete admitió que no había concentrado tanto fuego sobre los Gantes porque había demasiados como para causarles bajas significativas. Los Genestealers hicieron un trabajo excelente flanqueando la posición de los Marines Espaciales; pero resultaron bastante decepcionantes en combate cuerpo a cuerpo, dada mi poca habilidad para sacar suficientes seises como para utilizar sus impresionantes garras aceradas.

El premio al hombre (monstruo) de la partida se lo lleva el Cárnifex, que ha dejado un rastro de destrucción impresionante y bastante visible, destrozando el búnker, el *Rhino* y el *Razorback* en poquísimo tiempo. Su implacable avance ha sido una de las partes más gratificantes de la partida. Ha conseguido que le rebotaran varios impactos y, con el fuego de su cañón venenoso, ha sido una de las claves de la victoria, pues

gracias a él ha destruido el *Predator*. Los Mántifex y el Lictor también han desempeñado sus papeles a la perfección: si no hubiesen estado allí para apoyar a los Hormagantes, las bajas entre los Marines Espaciales habrían sido mínimas. Al Zoántropo le habría venido bien avanzar con algo más de protección, para que no le dispararan, y hubiera sido más útil atacando por la izquierda que en el flanco derecho abarrotado-de-criaturas-monstruosas.

Por lo que respecta al otro lado de la mesa, me parece que Pete se ha defendido muy sólidamente, pero, seguramente, ha cometido un error al utilizar tan sólo un búnker. Aunque cada búnker habría podido costarle muchos puntos de victoria si yo los destruía, también podrían haberle hecho ganar muchos puntos de victoria si los conservaba. Con más tropas luchando desde los bunkers, Pete podría haber evitado trabarse en combate con los Tiránidos con mayor facilidad y me habría obligado a dispersar mis fuerzas para atacar más puntos a lo largo de su línea. Como todos mis esfuerzos iban destinados a destruir el único búnker, el trabajo de la mente enjambre ha sido increíblemente fácil. En resumen, a pesar de todo, la partida ha sido intensa y los dos hemos hecho chirriar nuestros dientes por la frustración y hemos aullado de júbilo desahogado en manos de los inciertos caminos por los que nos han llevado los dados de la fortuna.

El Capitán Makkariel se movía arriba y abajo por los atestados confines del emplazamiento artillero. Su rabia era casi tangible en el aire putrefacto y asfixiante. Los Exterminadores reunidos a su alrededor permanecían quietos, con los ojos cerrados, entonando una plegaria silenciosa por sus compañeros muertos. El Sargento Phaedron había hecho todo lo humanamente posible para calmar al Capitán, para hacerle ver que la única opción razonable era la retirada. No podían permitirse morir allí y Phaedron tenía serias dudas acerca de qué habría sucedido si sus hermanos se hubieran enfrentado al Tirano y su Cárnifex. Las armaduras azules de sus hermanos de batalla salpicaban el campo de batalla a varios kilómetros de distancia, con sus genes progenoides irrecuperables y sus cadáveres despedazados. Sólo la llegada puntual de la cañonera Thunderhawk les había permitido reagruparse. Se estaba haciendo tarde y la posición había sido reforzada con cuatro Escuadras Tácticas más, así como otras dos Escuadras de Exploradores.

"No son suficientes -pensó Phaedron-. No son suficientes".

"Los hombres normales hace rato que se habrían retirado", masculló el Sargento de los Exterminadores. La mella que habían hecho aquellos engendros en su alma era inmensa: una batalla de aquel tipo no tenía ninguna lógica. En Chelio, Phranx o Saim-Hann, uno se podía anticipar al enemigo, se podían elaborar estrategias para vencerle. Lo que ponía enfermo a Phaedron era que cualquier táctica resultaba totalmente ineficaz contra aquellas criaturas: todo se limitaba a defenderse con uñas y dientes de criaturas evolucionadas para ser máquinas de matar perfectas que se te arrojaban al cuello. Y, además, eran demasiado numerosas. Era lo bastante inteligente como para comprender que iba a morir en aquel planeta y no importaba lo bien que luchara ni a cuantos matara, no habría ninguna diferencia.

A los ojos del Emperador, aquello no significaba nada.

"¡Escuadra Phaedron, a formar! Comprueben y bendigan sus armas. Hermano Ishmael, en nombre del Emperador, use su munición juiciosamente. Dispare ráfagas breves y controladas. Devolveremos a esta amenaza al infierno de donde haya venido. No tienen que entrar en Keisel hasta que toda la ciudad haya sido evacuada. Capitán Makkariel, ¿tengo permiso para dirigir el asalto?"

El Capitán respondió con un torvo movimiento de cabeza. Su cara estaba cubierta por una máscara de dolor. El golpe recibido en el cuello había perforado su laringe y había dejado al descubierto casi toda su garganta con una herida profunda e irregular. El último enfrentamiento había sido el peor de todos. Phaedron podía sentir cómo se le empezaba a calentar la sangre. Sabía que había llegado su hora.

Una voz crujió con tono exhausto y monótono en los comunicadores.

"Señor, contacto estimado dentro de seis minutos".

CAJAS DE JUGUETES

Estas cajas contienen miniaturas de plástico especialmente pensadas para los no iniciados en los juegos Games Workshop. En ellas puedes encontrar miniaturas ideales para coleccionar, pintar y jugar; miniaturas de plástico que ya han pasado a ser unas clásicas de Games Workshop, ideales como juguetes para los que no conocen el universo de los juegos y miniaturas Games Workshop; aunque también están indicadas para los jugadores veteranos, que pueden encontrar alguna que otra miniatura que desconocían que existiera.

¡Ya puedes conseguir las siguientes cajas de miniaturas!:

Caja de Pinturas

Aventureros

Criaturas subterráneas

Monstruos del pantano

Hechiceros

Peña Orca

Caballero y séquito

Elfos

Partida de guerra del Caos

Marines Espaciales

Marines Espaciales del Caos

Ataque alienígena

Orkos Espaciales

Y ahora, también esta magnífica caja de pinturas para iniciarte en otro aspecto del hobby.

P.V.P. 1.495 Ptas/8,99 €

**Disponible
en todos los
Puntos de Venta**





WARHAMMER

¿TE HAS QUEDADO SIN ENTRADA PARA EL TORNEO? Pues no te preocupes, todavía tienes la oportunidad de conseguir la tuya. En los siguientes puntos de venta se celebrarán a lo largo del mes de febrero torneos eliminatorios de Warhammer cuyo premio es: **una entrada para el Torneo 2001!**

Si vives cerca de una de estas tiendas, corre a informarte de las fechas específicas del campeonato en ellas!

Las tiendas donde tendrán lugar los torneos clasificatorios son:

KENIA,
Palma de Mallorca
POINT CENTER HOBBY,
Madrid

LA TREGUA,
Zaragoza
ARTE-9 BURGOS,
Burgos
FANTASÍA 2000,
Alcobendas (Madrid)
LIBRERÍA ATENEO,
Alicante
CD-ROL, Barcelona
UNLIMITED, Jerez de la
Frontera (Cádiz)

HOBBY MODELISMO,
Murcia
TALEIA, Lleida
EL ELFO GRIS,
Tenerife
INTERKIT'S TARRAGONA, de
Tarragona
OTIUM CENTER,
Fuenlabrada (Madrid)
NORMA GIRONA,
Girona
ESTÀTIC, Barcelona

HAMER WORLDSHOP,
Getafe (Madrid)
ALA DELTA, Córdoba
GREMIO DE DRAGONES,
Valencia
GAME ZONE, Sevilla
CENTRO MAIL MÁLAGA,
Málaga
EXCALIBURS BARBASTRO,
Barbastro (Huesca)
MAGIC LAND,
Ciudad Real

BLOOD BOWL

**¡BIENVENIDOS A LA LIGA
SPIKE DE BLOOD BOWL!**

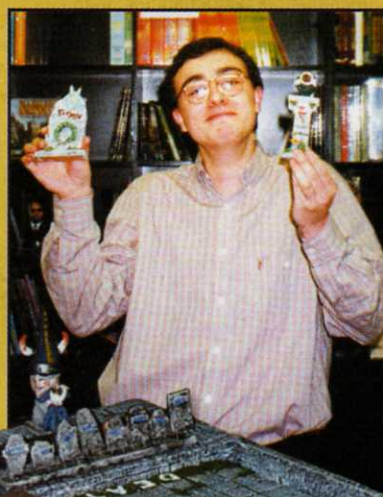
en Arte 9



Seguramente, esto es lo que escucharás cuando entres en Arte9 (c/Dr Esquerdo 6, de Madrid). Y es que en dicho recinto se celebran las que, probablemente, sean las mejores ligas de Blood Bowl y de Dungeon Bowl del territorio nacional, tan sólo igualables en unas pocas tiendas repartidas por el mundo (y no me estoy refiriendo al Mundo de Warhammer).

En esta página os mostramos algunas de las fotos que nos enviaron con los trofeos creados por ellos mismos, del espectacular campo de juego y de la entrega de trofeos; pero, para el que quiera saber más sobre estos eventos, le recomendamos que se pase por la tienda y pida que le enseñen un ejemplar de la revista Spike, donde se indican los resultados y todos los datos referentes a los equipos participantes.

Y, ante todo, queremos animaros a participar y a disfrutar de este mítico y maravilloso juego; aunque, como no sé qué es una victoria, no os comento nada acerca del placer de ganar...



INTERKITS MEGAJUEGOS

Ctro Cial L'illa
Local 1.09-1.10
08029 - Barcelona

INTERKITS MEGAJUEGOS

Barcelona Glòries
Local B-235
08018 - Barcelona

INTERKITS MEGAJUEGOS

La Maquinista
Local 66B
08030 - Barcelona

INTERKITS MEGAJUEGOS

Barna Sud - Loc. 73
08850 - Gava - Bar-

INTERKITS MEGAJUEGOS

Max Center La Farga
Local P28 Bis
08901 - L'Hospitalet de Llobregat

INTERKITS MEGAJUEGOS

Ctro Cial. Maremagnum
Local 128 A
08039 - Barcelona

INTERKITS MEGAJUEGOS

Ctro Cial Montigalá L.66
08917 - Badalona

JOQUIBA

Guimera 62,
08240 - Manresa

JOQUINES CUBERO

Frederic Soler, 28
08820 - El Prat de Llobregat

JOQUINES MAINADA

Cta de Cornellà, 24
08950 - Esplugues de Llobregat

JOQUINES PARDO

Av Primavera, 11 Gal.
Unicentro - 08290
Cerdanola del Valles

JUGUETERIA POLY

Aribau, 7
08011 - Barcelona

KIOSKO CAN TONET

Riera de'n Nofre, 30
08970 - Sant Joan d'Espí

KITS I JOCS

Via Julia, 108
08016 - Barcelona

L'AURÓ

Passeig de les Torres, 49
08191 - Rubí

LA ÚLTIMA FRONTERA

Mayor, 35 - 08901
L'Hospitalet de Llobregat

LAIETA

Avda. Catalunya, 38
08930 - Sant Adrià de Besòs

LES MIL I UNA NINES

Ramon y Cajal 168
08024 - Barcelona

LOS 5.000 DEDOS DEL DR. T

Torrent de l'Olla, 66
08012 - Barcelona

LUDO HOBBIES

Garcilaso, 52-54
08201 - Sabadell

MAQUETISMO CAELLAS

Numancia, 84
08009 - Barcelona

MISCELANIA

capins, 1
08470 - Sant Celoni

MODELISMO XIROI

Primer de Maig, 6
08240 - Manresa

N'A FENT MINIATURES

Aloy, 16 loc. 4 - 08921
Sta Coloma de Gramanet

PAPELERIA MOLINO

Avenida Molina, 25
08840 - Viladecans

PAPEROTS

Plz. Catalunya, 1 - 08980
Sant feliu de Llobregat

QUIOSCO HERMINIA

Plz. Viladecans, 2
08840 - Viladecans

ROL SHOP

Pasaje St Miquel 4
08100 - Mollet del Vallés

T.O.T. HOBBY'S

Comercio, 4
08800 - Vilanova i la Geltrú

UNIVERSAL

Rda. Sant Antoni, 9
08014 - Barcelona

VIDEO-DOLC

Pont, 21
08591 - Aiguafreda

VIDEOCLUB HOLLYWOOD

Olmo, 12
08001 - Barcelona

VILGAR (TOYS CENTRE)

-Ludo
Ctro. Cial. Baricentro, 1. 166
08210 - Barberà del Valles

VILGAR (TOYS CENTRE)

Ctro. Cial. Llobregat Eroski
Loc MB03 Cta.
San Joan Despi s/n
08940 - Cornellà
- Ctro. Cial. Montserrat
Pol. Barcelonès
Hostal del Pi 4-6
08630 - Abrera
-Cta. Rubí-San Cugat loc 26
(PRYCA)
08190 San Cugat del Vallés
-Ctro.Cial. Granollers Nord
08400 Granollers

BURGOS

ARTE 9 BURGOS

San Julián 5
09002 - Burgos

CHAPERO

Plaza Mayor, 29
09003 - Burgos

JUGUETERIA TOÑO

Bejar, 10
09400 - Aranda de Duero

MULTIHOBBY'S

Francisco Cantera, 1
09200 - Miranda de Ebro

VIÑETAS

San Carlos, 4
09003 - Burgos

JUGUETERIA LOS REYES

- Zapateria 32
10600 - Plasencia
- Sor Valentina Miron, 60
10600 - Plasencia

LIBRERIA PLUMIER

Av. Virgen del Puerto, 12
10600 - Plasencia

CÁDIZ

AMULETO

Buen Aire, 2
11203 - Algeciras

ARKHAM CÓMIC

Feduchy, 20
11005 - Cádiz

H&H

Churrucan, 3 Local 4
11500 - Puerto de Santa María

HOBBY MACIAS

Carretera de Medina, 4
11130 - Chiclana

LABERINTO DE SOMBRAS

Calvario 5
11520 - Rota

LIBRERIA PAPELERIA

M. SÁNCHEZ
Ctro. Cial. Gran Sur-Pryca,
Loc. B7 C/Jardines 44
La línea - 11300 Cádiz

HOBBY LUDOS-BELLI

Sánchez Cerquero, 2
11100 - San Fernando

PUBLIHOBBY

Clavel, 23 - 11300 -
La Línea de la Concepción

SOPA DE LETRAS

De la Plaza, 31
11510 - Puerto Real

TOYSOLDIER

General García Herrán, 4
11100 - San Fernando

UNLIMITED

Merito, 16
11401 - Jerez de la Frontera

UNLIMITED

--Ancha 9, Loc 8
11001 - Cádiz

CANTABRIA

EUROSPORT

Calle La Mar 8
39700 - Castro-Urdiales

HOBBY MODELS

Floranes, 5
39010 - Santander
Alday s/n - Ed. Valle
Real Loc B 43
39600 - Maliaño

NEMESIS

Gravina, 9
39007 - Santander

NEXUS - 4

Nicolás Salmerón, 4
39009 - Santander

CASTELLÓN

ARTES HOBBIES

San Felix, 12
12350 - Castellón

JUGUETES

PASCUAL ROCHERA
San Miguel, 31
12540 - Villareal

CEUTA

CASA VICENTE MARTINEZ

Del Revelin, 20
51001 - Ceuta

LA TIENDA DEL CAOS

Sotano Real, 38
Gal. Los Remedios, Loc. 4
51001 - Ceuta

CIUDAD REAL

LA COMITA

Cañería, 23
13500 - Puertollano

MAGIC LAND

AV. De la Mancha, 9
13002 - Ciudad Real

PAPELERIA CERVANTES

Seis de Junio, 34
13300 - Valdepeñas

PLANETA HOBBY

Plza. San Pedro, 6
13250 - Daimiel

VIDEO CLUB CINERAMA

Pedraza Baja, 23
13002 - Ciudad Real

CÓRDOBA

ABALHON

Magistral Seco de herra, 10
14011 - Córdoba

ALA DELTA

Antonio Barroso y Castillo
6, Loc. 1 - 14006 - Córdoba

ESTIGIA

Murcia 9, Pasaje Estación
14010 - Córdoba

LIBRERIA JUAN DE MAIRENA

Juan Palma, 2
14900 - Lucena

CUENCA

GAMEGAME

Rio Tortola, 49
16004 - Cuenca

HERMANOS PARDO

Amadeo I, 26
16260 - Minglanilla

GIRONA

CENTRE MAIL FIGUERES

Morería 10
17600 - Figueres

EL CUCUT

Del Roser, 29-31 - 17257
Torroella de Montgrí

GUADALAJARA

DIVERTIENDA

Av. Pico Ocejón s/n
19209 - Villanueva de la Torre

WALKYRIA CÓMICS

Plz. Capitán Boixareu 68
19002 - Guadalajara

GUIPÚZCOA

ARMAGEDDON CÓMICS

Plz. Marcelino Soroa, 2
20011 - San Sebastián

GARBI

- República Argentina, 6
20301 - Irún
- Aduana, 27
20302 - Irún

HUELVA

ARTE 9 HUELVA

La Paz, 6
21003 - Huelva

HOBBY HUELVA

Muñoz de Vargas, Loc.
Estadio 25
21006 - Huelva

HUESCA

EXCALIBUR

Coso, 5
22300 - Barbastro

LIBRERIA GRAN SOL

Menendez Pidal, 35
22004 - Huesca

LIBRERIA SALLAN

Joaquín Pano, 17
22400 - Monzón

PAPE IDEA

Calvario 16
22400 - Monzón

YCARO OCIO LIBRERIA

Ordesa, 2
22600 - Sabiñánigo

JAÉN

CENTRO RECREATIVO MILENIUM
Dr. Arroyo, 7
23004 - Jaén

MJ

ITHAQUA
Campiña 61
23600 - Martos

MJ

LIBRERÍA MODERNA
Carrera de las Mercedes, 28
23680 - Alcalá de la Real

LA CORUÑA

BRETEMA NÁUTICA
República Argentina, 9
bjos. - 15701
Santiago de Compostela

HOBBY CORUÑA
Puentedeume, 11
15007 - La Coruña

LIBRERÍA QUIJOTE
Real, 11 bajos
15402 - El Ferrol

MAZINGER CORUÑA
Barcelona, 93
15002 - La Coruña

MJ MP

NORMA CÓMICS LA CORUÑA
San Andrés 122
15004 - La Coruña

LA RIOJA

DIVERTIENDA LOGROÑO
Huesca 36
26005 - Logroño

GÓÑLEZ
Marqués de Vallejo, 8
26001 - Logroño

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

G.O. CÓMICS
Ruiz de Alda, 26 local 10
35007 - Palmas de Gran Canaria

EL PORTAL DIMENSIONAL
Av. de Mayo, 59 Loc. B
35001 - Palmas de Gran Canaria

MJ MP

PORTO
Senador Castillo
Olivares, 6 - 35003
Palmas de Gran Canaria

MJ MP

STAFFEL KIT'S MUL-TIHOBBY
Centro Comercial La Ballena
Loc T-43 (Planta Terraza)
35013 - Palmas de Gran Canaria

TRANSILVANIA HOBBY CLUB
Obispo Rabadán, 57
35004 - Palmas de Gran Canaria

MJ MP

LEÓN

KATBARA
Corredera, 20
24001 - León

LIBRERÍA QUIÑONES
Ancha, 6
24400 - Ponferrada

MODELISMO LEÓN
Fernández Cadorniga 1
24003 - León

MJ

LLEIDA

TALEIA
Vallcalent, 9
25006 - Lleida

MJ MP

LUGO

A TOLDA
Av. Alfonso X el Sabio, 1
27002 - Lugo

ANSALOM
Plz. España Galerías, 27
27001 - Lugo

NOVA - RUA
Rua Nova 114
27001 - Lugo

MADRID

AKIRA CÓMICS
Finisterre 15
28029 - Madrid

MJ

ALCALÁ CÓMICS
Avda. Guadalajara, 9
28805 - Alcalá de Henares

ANCAR 3
Godella, 73
28021 - Madrid

ANCAR 7
Plaza de los Pinazos, 190
280201 - Madrid

ARCO IRIS
Juan Jose Martinez Seco, 68
28021 - Madrid

ARTE - 9
Hilarión Eslava, 56
28015 - Madrid

MJ

ARTE - 9
Cruz, 37
28012 - Madrid

ARTE 9
Dr. Esquerdo, 6
28028 - Madrid

MJ

ASGARD HOBBIES
Oriente, 14
28220 - Majadahonda

MJ MP

BAZAR HORTA
Calle Ayala, 108
28006 - Madrid

BAZAR LOJUME
Cartagena, 117
28002 - Madrid

BAZAR MARÍA LUISA
Buque de Medinaceli, 3
2820 - San Lorenzo del Escorial

CENTRO HAKIM
Av Constitución 90
Centro Comercial Círculo
28850 - Torrejón de Ardoz

MJ

COMERCIAL LEDA
- Japón 13
28923 - Alcorcón
- Polvoranca
28923 - Alcorcón

DEPORTES LA OLIMPIADA
Trafalgar, 1
28820 - Coslada

DIÁBOLO
Real, 36 - 28400
Collado Villalba

DIGITAL TREN
Av. Canillejas a Bicalvaro 101
28022 - Madrid

ECOGANGA
Platería, 10
28770 - Colmenar Viejo

MJ

EL BOSQUE
Porto Cristo II, 8
28922 - Alcorcón

ESPACIO PROFUNDO
Eduardo Morales, 19
28025 - Madrid

EXCALIBUR
Príncipe de Vergara, 82
28006 - Madrid

MJ

FANTASÍA 2000
Bilbao, 1
28100 - Alcobendas

MJ MP

GALAXIA HOBBIES
Cta. de Ila coruña Km 22,
Carrefour el Pinar
28230 - Las Rozas

HAMER WORLD SHOP
Calle Madrid, 105 local 7
28902 - Getafe

MJ MP

IMPERIAL GAMES
Sector Islas, 17
28760 - Tres Cantos

JUGUETERÍA ALJOFRAN
Avd Andalucía, 2
28700 - S.S. de los Reyes

JUGUETERÍA ANMER
- Villagarcía, 28011 - Madrid
- Pso. Extremadura, 45
28036 - Madrid

JUGUETERÍA JESÚS
Avd Apostoles, 6
28011 - Madrid

JUGUETERÍAS POLY
- Ctro Cial. Parque Oeste, 40
28922 - Alcorcón
- Ctro Cial. El Plantío Loc. 34
28023 - Majadahonda

JUGUETERÍAS POLY
- La Dehesa, 912
28804 - Alcalá de Henares
- Parquesur, 16
28916 - Leganes
- Ctro Cial. La Vaguada, 78
28029 - Madrid
- Estación de Chamartín
Av Pío XII s/n
28036 - Madrid

JUGUETES ALLEN
- Av. Albufera, 35
28018 - Madrid
- Mntiguelo, 62
28018 - Madrid
- General Moscardó, 20
28020 - Madrid

KIVAL
Stuart, 54
28300 - Aranjuez

LA FLECHA NEGRA
Peñascales, 5
28028 - Madrid

LIBRERÍA ATLÁNTICA
Plaza Sta María
Soledad Torres, 2
28004 - Madrid

LIBRERÍA CASTILLO
Toledo, 31
28901 - Getafe

LIBRERÍA FRANCHI
San Sebastián, 24
28770 - Colmenar Viejo

LIBRERÍA VIDEO CLUB RAFA
Monegros, 7
28915 - Leganés

MÁS HOBBY
Galicia, 9
28903 - Getafe

MIKIKÁ
Com. Burgocentro, 1 Loc
84 - 28230 - Las Rozas

MILLENIUM "ROSÁN"
Avda. Virgen de Loreto, 16
28850 - Torrejón de Ardoz

MODELISMO ALCOBENDAS
Avd Guindalera s/n
Ctro Cial. PRYCA Las Vegas
Local b-37 - 28100
Alcobendas

MODELISMO EL ESCORIAL
Dos de Mayo, 5
28280 - El Escorial

MYSTIC GAMES
Ctro. Cial. El Val, loc. 243
Av. Valladolid s/n
28804 - Alcalá de Henares

MJ

OTIUM CENTER
Plza. Albufera, 5
28493 - Fuenlabrada

MJ MP

OTIUM CENTER
- Fundadores, 9
28028 - Madrid

MJ

PAPELERÍA HISPANO ALEMANA
Marcenado, 17
28002 - Madrid

PAPELERÍA-LIBRERÍA J&M
Avenida Europa, 1
28224 - Pozuelo de Alarcón

POINT CENTER
- General Díaz Porlier 93
28006 - Madrid
- Bravo Murillo, 18
28015 - Madrid

MJ MP

PREFIJO 91
Castrillo de Aza, 14 - 16
28031 - Madrid

MP

RUTA 33
Cartaya, 11
28932 - Mostoles

TU OCIO
Enrique Tierno Galván, 1
28840 Mejorada del Campo

MJ

WARGAMES CÓMICS DIANA
Paseo de la Alameda
de Osuna 72
28042 - Madrid

ZEPPELÍN
General Moscardó, 35
28020 - Madrid

ZONA
Av. Covibar 8,
planta 2 local 19
28529 - Rivas Vaciamadrid

MJ MP

MÁLAGA

CENTRO MAIL
Almansa, 14
29007 - Málaga

MJ MP

EL TÚMULO
Trinidad Grund, 21
29001 - Málaga

MJ

ESTANCO FRANCISCO ASSIEGO
Av. Juan Sebastian Elcano
29017 - Málaga

HERMANOS TIRADO
Maíz Viñar, 14
29600 - Marbella

MJ

JUGUETERÍA CARMINA
Mercacetro Local 16
29640 - Fuengirola

MP

JUGUETERÍA ROSA PÉREZ
Avda. Mijas, 24
29640 - Fuengirola

TODOTREN
Sta. Elena, 19
29007 - Málaga

MELILLA

MISIÓN IMPOSIBLE COMICS
General Millan Astray, 12
52004 - Melilla

MURCIA

AEROMODELISMO STUKA
Ronda, 7
30201 - Cartagena

HOBBY MODELISMO
- Centro Comercial
Continente Atalayas loc. 19
30008 - Murcia

HOBBY MODELISMO
- Batalla de las Flores, 3
30008 Murcia

MJ

KIT'S MURCIA
Floridablanca, 26
30002 - Murcia

LIBRERÍA LOS ALAMOS S.L.
Avd Levante 39, Bajos
30520 - Jumilla

MODELISMO FLAPS
Antonio Serra, 2
30593 - La Palma
Cartagena

MODELTOS
Plaza Huerto de los
Frailes s/n - 30400
Caravaca de la Cruz

MJ MP

NAVARRA

IDAZTI
Escuelas Pías, 15
31300 - Tafalla

LIBRERÍA CAPICUA
San Juan Bosco, 7
31007 - Pamplona

ORENSE

COMERCIAL ROYLA
Lujs Espada, 72
32600 - Orense

FIENCAR MODEL
Galerías Parque de San
Lázaro, 14 - Loc.3
32004 - Orense

MAZINGER
Progreso, 89
Gal. Proyflém loc. 10-A
32003 - Orense

MJ MP

PALENCIA

JUGUETERÍA ANDREZ
- Queipo de Llano, 3
34001 Palencia
- Barrio y Mier, 7
34001 Palencia
- Modesto Lafuente, 12
34001 - Palencia

JUGUETERÍA GIL
Becerro de Bangoa, 14
34002 - Palencia

PONTEVEDRA

ARKHAM VIGO
Botuta, 3
35205 - Vigo

KIOSCO SOUSA
Av. Castela, 31
36209 - Vigo

LIBRERÍA PAZ
Peregrina, 29
36001 - Pontevedra

NORMA CÓMICS VIGO
Ronda de Don Bosco, 22
36202 - Vigo

SALAMANCA

CÓMICS DRAKO
Avda. Alemania, 53
37002 - Salamanca

GAMESHOP
Peña de Francia 1, Baj 3
37007 - Salamanca

MP

RC. HOBBY
Sta. Teresa 14-16
37002 - Salamanca

VAN DICK MODEL
Van Dick 5
37005 - Salamanca

MJ

SANTA CRUZ DE TENERIFE

BAZAR EL DÍA
Urb. Princesa Iballa, B.16
L.5 y 6 - 38320
La Cuesta - La Laguna

DON HOBBY
Pérez Brito, 47 - 38700
Sta. Cruz de la Palma

EL ELFO GRIS
General Goded, 33
38006 - Santa Cruz
de Tenerife

MJ MP

HOBBY CENTER
Ctro Cial. Santa Cruz Loc
51-52 - 38108
Santa Cruz de Tenerife

SEVILLA

BARÓN ROJO
Goya, 2
41500 - Alcalá de Guadaira

CARS-CÓMICS
Sales y Ferré, 13
41004 - Sevilla

MJ MP

CÓMICS WORLD
Nuestra Señora del Car-
men, 24
41700 - Dos Hermanas

GAME ZONE
Jesús del Gran Poder, 41
41002 - Sevilla

MP

LIBRERÍA GUERRERO
Cinteri, 11-A
41400 - Ecija

OVERON
Av. del Genil, 10
41400 - Ecija

SORIA

LOS ÁNGELES
Avd. Valladolid, 1
42001 - Soria

TARRAGONA

A TOT TREN
- Comte de Rius, 2
43003 - Tarragona

HOBBY RACING
Doctor Vilaseca, 14
43204 - Reus

INTERKITS
- Centro Comercial
Parc Central Local 27
43005 - Tarragona

INTERKITS
- Sant Elies, 16 bajos
43201 - Reus

JOGUINES CARRERES
- Doctor Peris, 30
43740 - Mora d'Ebre
- Plaça del Mercat, 6
43750 - Flix

JUGUETERÍA ALOY
Calle dels Cafés, 5
43700 - EL Vendrell

LLIBRERIA CANIGO
Hospital, 5
43519 - El Perello

**QUIOSC-LLIBRERIA
C'AL SISCO**
Avda Generalitat, 94-96
43500 - Tortosa

TOLEDO

CAPERUS
Avda Portugal, s/n
Ctro Cial Buenavista
45002 - Toledo

JUGUETERÍA POLY
Uruguay
45004 - Toledo

LA CASA DEL OCIO
Ángel del Alcázar, 68
45600 - Talavera de la Reina

TIEMPO LIBRE
Pso. de la Estación, 9
45600 - Talavera de la Reina

VALENCIA

COMERCIAL LAGO
Puebla de Farmalls, 53
46022 - Valencia

FUTUR@
Av. Republica Argentina, 6
46700 - Gandia

GAMES FOX MANGA
Juan de Juanes, 11
46920 - Mislata

GOKURAKU-CÓMICS
Martínez Valls 51, A
46870 - Ontinyent

MJ MP

GREMIO DE DRAGONES
Benicarló, 13 bajos
46020 - Valencia

HOBBY CENTRO
Músico Peiro, 34
46001 - Valencia

HOBBY MANIA
Pso. de las Germanias, 62
46700 - Gandia

IMAGENES SHOP
Ruzafa, 9
46007 - Valencia

LA LIBRERÍA
Martínez Valls, 22
46870 - Ontinyent

VALLADOLID

**LA PARADA
DE LOS CÓMICS**
Hernando de Acuña, 1 Bajos
47014 - Valladolid

LIBRERÍA MICRÓN
San Quintín, 8
47005 - Valladolid

VIZCAYA

DENETARIKO
- Gran Vía, 8
48910 - Sestao
- San Juan, 22
48910 - Barakaldo

JUGUETERÍA IRUSTA
Amistad, 12
48930 - Las Arenas

JUGUETERÍA NOMAR
General Castaños, 25
48920 - Portugalete

LIBRERÍA RETUERTO
Retuerto, 5
48903 - Baracaldo

MISTER MODEL
Santa Eugenia, 30
48930 - Las Arenas

PEPER PAN
Juan de Garay, 5
48003 - Bilbao

SNOOPY
Goienkalea, 9
48200 - Durango

ZAMORA

JUGUETERÍA SENEN
- Pablo Morillo 22
49013 - Zamora
- Doctor García Muñoz 5
49600 - Benavente

ZARAGOZA

LA TREGUA
Av. Ruiz Picasso, 5 local 5
50015 - Zaragoza

MJ MP

PAPELERÍA PINOCHO
Justo Navarro, 5
50300 - Calatayud

LIBRERÍA SAGA
Sta Teresa de
Jesús, 28 bajos
50006 - Zaragoza

MJ MP

SÚPER OCIO
- Cesareo Alierta, 49
50010 Zaragoza
- Ctro. Cial. Augusta
50017 - Zaragoza

SÚPER OCIO
Ctro. Cial. Gran casa
50015 - Zaragoza

TAJ MAJAL
Juan Bonet 16
50006 - Zaragoza

ZARAMODEL
Paseo de Calanda, 47
50010 - Zaragoza

CUARTEL GENERAL

LIBRERÍA ATENEO
Portugal, 36
03003 - Alicante

**NORMA
CÓMICS GIRONA**
Emili Grahit, 63-67
17002 - Girona

OTIUM CENTER
Plza. Albufera, 5
28493 - Fuenlabrada - Madrid

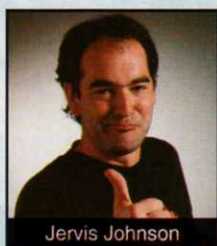
HOBBY MODELISMO
Batalla de las Flores, 3
30008 Murcia

INTERKITS
Centro Comercial
Parc Central Local 27
43005 - Tarragona

ORDO MALLEUS DIXIT

Saludos, ciudadanos, y bienvenidos a Ordo Malleus Dixit. Este mes presentamos, de la mano de Jervis Johnson, un obsequio para los aficionados de todo el mundo: la lista de ejército de las Compañías Acorazadas. Esta lista de ejército, aprobada por el Emperador, permite a los jugadores de la Guardia Imperial disponer de un ejército compuesto exclusivamente por tanques; pero, además, se describen numerosas propiedades especiales que hacen más equilibrada a una Compañía Acorazada y con las que se consiguen unas partidas más emocionantes y divertidas para ambos bandos. Al menos, eso es lo que nos dijo Jervis.

LISTA DE EJÉRCITO DE LAS COMPAÑÍAS ACORAZADAS DE LA GUARDIA IMPERIAL



Jervis Johnson

La Guardia Imperial es una gran y extensa organización que incluye un gran número de formaciones especializadas. Aunque la omnipresente Compañía

de Infantería de la Guardia Imperial es, con diferencia, la unidad de tamaño Compañía más utilizada, las Compañías Acorazadas son igual de importantes, si bien mucho menos comunes.

Una Compañía Acorazada está compuesta casi exclusivamente por vehículos blindados; el único contingente de infantería que acompaña a la Compañía son las Escuadras de Infantería Mecanizada cuyos *Chimeras* avanzan entre la formación. Una Compañía Acorazada típica puede tener entre doce y veinticuatro vehículos, la mayoría de los cuales serán una u otra variante del Tanque de Combate *Leman Russ*. Atacando como fuerza conjunta, estos tanques pueden avanzar aplastando cualquier oposición.

Las Compañías Acorazadas están muy especializadas y, si a esto le añadimos el gasto que supone fabricarlas y mantenerlas, no es de extrañar que sólo participen en misiones de vital importancia. Son utilizadas como punta de lanza para las grandes ofensivas, para abrirse paso a través del enemigo o para actuar como una reserva móvil que pueda servir para contraatacar y desbaratar una ofensiva enemiga en un momento determinado. Si la infantería de la Guardia Imperial es el yunque contra el que chocan los enemigos del Imperio, las Compañías Acorazadas son un martillo que lanza golpes demoledores para obligar al enemigo a hincar la rodilla. Las Compañías Acorazadas son, por lo tanto, una parte vital de todo ejército de la Guardia Imperial.

UNA PUNTA DE LANZA BLINDADA

Las Compañías Acorazadas son utilizadas como punta de lanza para llevar a cabo misiones importantes. Cuando no se las utiliza en tales misiones, pueden permanecer en espera, como reserva, tras la línea principal. Es extremadamente raro encontrarlas ocupando las posiciones frontales del ejército o llevando a cabo una misión normal; y no son nada adecuadas para realizar incursiones. Por ello, las reglas habituales para escoger misiones y decidir quién es el defensor no se aplican a las partidas que incluyan una Compañía Acorazada en cualquiera de los bandos. En estas partidas ambos bandos utilizan la organización de ejército habitual y deciden qué misión jugar utilizando la Tabla de Misiones para Compañías Acorazadas. También se puede escoger directamente una de esas misiones.

La Compañía Acorazada ataca siempre, incluso contra Eldars Oscuros, a menos que la tabla de misiones indique lo contrario. IMPORTANTE: si ambos bandos utilizan Compañías Acorazadas, debe utilizarse directamente la misión "Armageddon de Tanques".

TABLA DE MISIONES PARA COMPAÑÍAS ACORAZADAS (1D6)

- 1 Tira 1D6:
 - 1 = Misión: Sabotaje (defiende la Compañía Acorazada),
 - 2 = Misión: Emboscada (defiende la Compañía Acorazada),
 - 3 = Misión: Asalto a Fortificación (defiende la Compañía Acorazada),
 - 4 = Misión: Búsqueda y Destrucción,
 - 5 = Misión: Combate Nocturno,
 - 6 = Misión: Reconocimiento
- 2 Misión: Ocupar y Mantener

- 3 Misión: Asalto a Búnker
- 4 Misión: Contención
- 5 Misión: Romper el cerco
- 6 Misión: Ataque Relámpago o Misión: Penetración Acorazada (elegir)

Nota del Diseñador: si estás jugando una partida grande con múltiples destacamentos, tal y como se describe en la página 131 del reglamento de Warhammer 40,000, puedes utilizar las reglas normales para seleccionar la misión o tratarla como si fuera una confrontación de la Compañía Acorazada (y utilizar esta tabla). Como norma general, si el 50% o más del ejército de alguno de los bandos está formado por Compañías Acorazadas, debería considerarse una batalla de tanques.

NUEVOS ESCENARIOS

Los dos escenarios siguientes sólo pueden ser utilizados si, como mínimo, uno de los bandos utiliza una Compañía Acorazada:

Armageddon de Tanques: se trata de una batalla de tanques contra tanques. Despliega como se describe en *Misión: Patrulla*. La partida acaba cuando uno de los bandos acaba un turno con la mitad o menos de sus vehículos iniciales.

Penetración acorazada: la Compañía Acorazada ha roto las líneas enemigas y está sembrando la destrucción entre ellas. Utiliza las mismas reglas que en *Misión: Ataque Relámpago*, excepto que el ejército agresor entra por el borde de su mesa en el primer turno y no deben aplicarse las reglas de fortificaciones, infiltradores y bombardeo preliminar.

CÓMO UTILIZAR ESTA LISTA DE EJÉRCITO

La Lista de Ejército de la Compañía Acorazada se estructura de una manera bastante diferente a las listas de ejército incluidas en los reglamentos y Codex de Warhammer 40,000.

Esta lista se divide en dos secciones: la Lista de ejército y el sumario de vehículos. Utiliza la lista de ejército para decidir qué unidades compondrán tu ejército y el sumario de vehículos para escoger el tipo exacto de vehículo que estás utilizando. El motivo de que hayamos escogido este sistema aparentemente tan críptico es que, si incluyéramos los detalles de un vehículo cada vez que apareciese en las listas (por ejemplo, si indicásemos los detalles del *Leman Russ* en todas y cada una de las unidades que pueden utilizarlo), la lista de ejército sería tres o cuatro veces más larga (¡y tediosamente repetitiva!).

La lista de ejército, que debe utilizarse en combinación con la Tabla de Organización del Ejército, se divide en cinco categorías (Cuartel General, Tropas de Elite, Tropas de Línea, Tropas de Ataque Rápido y Tropas de Apoyo Pesado). Para seleccionar una unidad, debes consultar la sección correspondiente y decidir cuál quieres y de cuántas miniaturas estará compuesta. Su descripción indica también qué tipo de vehículo del sumario puedes seleccionar para esa unidad. Consulta el sumario para calcular el valor en puntos y las opciones para los vehículos. Recuerda que no puedes utilizar miniaturas equipadas con armas u opciones que no coincidan con las permitidas.

El valor total en puntos de la unidad equivale a los puntos indicados en la lista de ejército (por la unidad) más los puntos que se indican en el sumario para cada vehículo y sus modificaciones. Resta este total del valor total en puntos disponible para tu ejército y, a continuación, elige la siguiente unidad. Continúa el proceso hasta que hayas gastado todos los puntos y... ¡ya estás listo para la acción!

NOTA MUY IMPORTANTE: la mayoría de unidades de la lista de ejército incluyen los perfiles y armas para la tripulación del vehículo. En el 99.9% de los casos, lo único que deberás tener en cuenta es el valor en puntos y la Habilidad de Proyectiles (HP). El valor en puntos (si lo hay) se suma al coste del vehículo que conduce la tripulación, mientras que la HP se utiliza al disparar cualquiera de las armas del vehículo. Hemos incluido el resto de detalles para representar aquellos casos en que la tripulación logra escapar de un vehículo por la escotilla del sistema de escape. ¡No puedes utilizar ningún arma o equipo mientras estén dentro del tanque!

UNIDADES DE LA LISTA DE EJÉRCITO

Cada una de las unidades descritas en esta lista de ejército incluye lo siguiente:

Nombre: el tipo de unidad y cualquier limitación al número máximo (si lo hay) de unidades de ese tipo que pueden incluirse en el ejército (0-1, por ejemplo).

Perfil: los atributos de las miniaturas que forman este tipo de unidad, incluido su valor en puntos. Si la unidad puede estar formada por diferentes tipos de guerreros, se incluye más de un perfil de atributos. Como la mayoría son las tripulaciones de los vehículos, los únicos valores a tener en cuenta del perfil son el valor en puntos y la HP.

Armamento: se indica el armamento habitual de la unidad. Al igual que en el caso del perfil, sólo se usará si la tripulación del vehículo se ve obligada a abandonarlo.

Tamaño de la unidad: el número de miniaturas que pueden formar parte de la unidad o que pueden elegirse por cada unidad permitida por la Tabla de Organización del Ejército. Muchas veces es un número variable, en cuyo caso se indica el número mínimo y máximo.

Opciones: las diferentes variaciones de equipo y armamento que pueden elegirse para esa unidad y su valor adicional en puntos. También incluye la posibilidad de convertir una o más miniaturas a un estatus especial.

Reglas especiales: cualquier regla especial que deba aplicarse a la unidad.

SUMARIO DE VEHÍCULOS

Los datos indicados en el Sumario de Vehículos son muy similares a los indicados para las unidades en la lista de ejército:

Nombre: el nombre de la unidad y cualquier limitación al número máximo (si lo hay) de unidades de ese tipo que pueden incluirse en el ejército (0-1, por ejemplo).

Perfil: los valores del blindaje frontal, lateral y posterior del vehículo, así como su valor en puntos.

Tipo: qué tipo de vehículo es, según se describe en el reglamento de Warhammer 40,000 (transporte, tanque, etc.).

Armamento: se indica el armamento habitual del vehículo.

Opciones: las diferentes variaciones de armamento y las modificaciones que pueden aplicarse al vehículo.

Reglas especiales: cualquier regla especial que deba aplicarse al vehículo.



Una Compañía Acorazada machaca a los Orkos.

REGLAS ESPECIALES

Nota del Diseñador: en aquellas partidas en las que apliques las reglas "tiro afortunado" y "apoyo de infantería", informa a tu adversario puesto que estas reglas son válidas para ambos bandos.

Disparo Afortunado: incluso los vehículos mejor blindados tienen puntos débiles. La mayoría de vehículos, por ejemplo, tienen mirillas a través de las que podría pasar un disparo y, a menudo, los tripulantes abren una escotilla para mirar la situación exterior, quedando expuestos al fuego enemigo. Las torretas de los tanques corren el riesgo de recibir un disparo en la junta donde se unen al habitáculo del tanque, pudiendo quedar bloqueadas en una posición, sin posibilidad de girar. Y, desde luego, la mayoría de vehículos son vulnerables a un disparo afortunado que impacte en sus frágiles orugas, ruedas o generadores gravíticos y los deje inmovilizados.

Las posibilidades de que un disparo alcance uno de estos puntos débiles son tan remotas que, en el reglamento de Warhammer 40,000, no se tienen en cuenta. Pero en una partida con tantos vehículos y, especialmente, en aquellos casos en que hay muchísimas miniaturas equipadas con armas que no pueden causar ningún daño a un vehículo (por ejemplo, los rifles láser de la Guardia Imperial), es importante tener en cuenta estos "disparos afortunados".

Por ello, en las partidas donde se vaya a incluir una Compañía Acorazada, se debe aplicar la regla de *disparo afortunado*. Esta regla sólo se aplica a las armas que no tienen ninguna oportunidad de conseguir ni siquiera un *impacto superficial* contra ciertos vehículos (un rifle láser contra un *Rhino*, por ejemplo). Esta regla no puede aplicarse a las armas que tiran más de un dado al determinar la penetración del blindaje, ni a las armas que pueden repetir la tirada de penetración del blindaje.

Efectúa la tirada para impactar siguiendo el procedimiento habitual. Si obtienes un 6, vuelve a tirar. Si el segundo resultado también es un 6, el disparo ha alcanzado un punto débil del vehículo y has conseguido un *impacto superficial*. Con cualquier otro resultado, el disparo rebota y no tiene ningún efecto.

Si consigues un *disparo afortunado*, determina el efecto en la Tabla de Impactos Superficiales siguiendo el procedimiento habitual. En cualquier caso, si el resultado obtenido es superior a la Fuerza del arma, considera que se ha obtenido un resultado de *tripulación acobardada* en lugar del resultado obtenido.

Ejemplo: un Chimera se dirige a un grupo de cuatro Marines Espaciales equipados con bolters. Normalmente, la F4 de los bolters no conseguiría penetrar el blindaje frontal del Chimera (Blindaje 12); pero, gracias a la regla del disparo afortunado, hay una mínima posibilidad de causar algún daño, así que los Marines Espaciales disparan sobre el vehículo. En la tirada para impactar los Marines Espaciales obtienen un 2, un 4, un 6 y otro 6. El 2 y el 4 se ignoran, pero los seis tienen una oportunidad de convertirse en un disparo afortunado. El jugador Marine Espacial tira dos dados y consigue un 3 y un 6! El 3 no causa ningún daño, pero el 6 es un disparo afortunado. El Marine Espacial tira en la Tabla de Impactos Superficiales y consigue otro 6 más, pero, como la Fuerza del arma es 4, la tripulación resulta acobardada en lugar de destruirse el vehículo.

La regla del *disparo afortunado* también se aplica a los impactos obtenidos en combate cuerpo a cuerpo; pero, en este caso, los ataques que obtengan un disparo afortunado utilizan cualquier resultado obtenido en la Tabla de Impactos Superficiales sin tener en cuenta si el resultado es mayor que la Fuerza del atacante. Esto representa la vulnerabilidad de un vehículo ante un ataque bien dirigido.

Moral de la Compañía Acorazada: las reglas normales para vehículos de Warhammer 40,000 dicen que los vehículos son inmunes a las reglas de moral que afectan a la infantería. Esto refleja la seguridad que proporciona sentirse arropado por los centímetros de blindaje de un tanque. Sin embargo, en el caso de las Compañías Acorazadas, hay que matizarlo: la tripulación de un vehículo no es completamente inmune a los efectos de la moral, sobre todo si su formación está sufriendo muchas bajas y el sistema de comunicaciones resuena con los gritos de los compañeros heridos y de los agonizantes. Para representar esto, así como para evitar que las Compañías Acorazadas tengan demasiada ventaja sobre los ejércitos sujetos a los efectos psicológicos, deben aplicarse las siguientes reglas especiales a los ejércitos de las Compañías Acorazadas:

Cuando el 50% de los vehículos de la Compañía Acorazada hayan sido destruidos y/o inmovilizados, los vehículos restantes sólo podrán mover si lo hacen directamente hacia su territorio (el borde de la mesa que controlan) o hacia su zona de despliegue inicial. Si no existiera tal territorio, se puede escoger aleatoriamente hacia qué borde del campo de batalla se moverá el ejército. A diferencia de las tropas que han sido obligadas a retirarse, los vehículos no

tienen la obligación de moverse; pero, si lo hacen, tiene que ser siempre en esa dirección.

Nota: estas reglas sólo se aplican a los vehículos del ejército. Cualquier baja de infantería no debe contabilizarse a efectos de calcular ese 50% destruido (aunque sus vehículos de transporte sí que cuentan) y, por la misma razón, cualquier tropa de infantería podrá continuar su avance aun cuando todos los vehículos del ejército se hayan detenido. Además, la infantería desmontada se verá afectada por las reglas habituales de moral.

Apoyo de Infantería: a pesar de que los comandantes de tanques digan lo contrario, los tanques precisan del apoyo de la infantería para ser plenamente operativos. Esto es especialmente cierto en aquellos territorios en que las tropas de infantería tienen muchos sitios donde ocultarse. Mientras que tú, como jugador, puedes darte cuenta de que esa infantería enemiga que se oculta tras unos árboles no tiene nada que hacer contra tus tanques con sus patéticas pistolas; esta no es la auténtica visión que tiene un comandante de tanques atrapado dentro de su caparazón de acero con tan sólo unas precarias mirillas y el periscopio para saber qué hay a su alrededor y rodeado por la cacofonía de ruidos que emerge de los motores y las armas del vehículo. Un comandante de tanque tiene muy poca idea de quién o qué acecha en el exterior. Es por ello que los hombres que forman la tripulación de un vehículo son extremadamente cautelosos cuando se trata de aproximarse a una unidad de infantería enemiga a cubierto, a menos que tengan el apoyo de su propia infantería para que les hagan de "ojos y oídos".

Para representar esto, los vehículos sólo se acercarán a menos de 30 cm de una unidad de infantería enemiga a cubierto si hay alguna unidad de infantería propia desmontada a 15 cm o menos de ellos cuando inicien su movimiento. Es más, un vehículo que inicie un movimiento a 30 cm o menos de alguna unidad de infantería enemiga a cubierto no podrá acabar el movimiento en una posición más cercana a esta a menos que haya una unidad de infantería propia a 15 cm o menos. Hay que tener en cuenta que esta restricción se aplica al final del movimiento del vehículo, así que es posible efectuar un "movimiento fugaz" para pasar de largo un grupo de infantería enemiga. Esta regla no se aplica a *vehículos descubiertos*.



ARMERÍA DE LA GUARDIA IMPERIAL



Un personaje puede equiparse con dos armas, pero sólo una de ellas puede ser a dos manos. Aparte de esta limitación, puede añadir o reemplazar cualquier arma de la que disponga por armas de la Armería. Cada miniatura puede invertir hasta 50 puntos en equipo, pero no puede poseer dos artefactos iguales. El equipo y las armas deben estar representadas en la miniatura. Las reglas completas del equipo las encontrarás en las páginas 8-9 del Codex Guardia Imperial.

ARMAS A UNA MANO

Pistola Bolter	3 puntos
Arma de combate cuerpo a cuerpo	1 punto
Pistola Infierno	2 puntos
Pistola Láser	1 punto
Pistola de Plasma	10 puntos
Puño de Combate*	15 puntos
Arma de Energía*	10 puntos

ARMAS A DOS MANOS

Bolter	2 puntos
Combiarmas*	
Bolter-lanzallamas	10 puntos
Bolter-lanzagranadas	10 puntos
Bolter-rifle de fusión	15 puntos
Bolter-rifle de plasma	15 puntos
Rifle Láser	1 punto
Escopeta	1 punto
Bolter de Asalto*	5 puntos

EQUIPO

Implantes Biónicos	5 puntos
Armadura de Caparazón	5 puntos
Granadas de fragmentación	1 punto
Reliquia Sagrada (Sólo Comisarios, no más de una por ejército)	30 puntos
Granadas perforantes	2 puntos
Arma de precisión*	15 puntos
Bombas de fusión	5 puntos
Pantalla de refracción*	15 puntos
Escáner	2 puntos
Sistema de puntería	1 punto
Marca personal	5 puntos

*Sólo Oficiales y Comisarios.

MODIFICACIONES A VEHÍCULOS

A algunos vehículos de la Guardia Imperial se les puede acoplar el siguiente equipo (consulta la descripción del vehículo en la lista de ejército). Cualquier modificación debe verse reflejada en el modelo. No se puede adquirir dos veces la misma modificación para el mismo vehículo.

Habitáculo blindado	20 puntos
Red de camuflaje	1 punto
Sistema de escape	10 puntos
Blindaje adicional	5 puntos
Misil cazador-asesino	10 puntos
Sistemas de Comunicación Avanzados (sólo un vehículo)	20 pts
Barreminas	5 puntos
Bolter de Asalto en Afuste Exterior	10 puntos
Quitaobstáculos	5 puntos
Reflector	1 punto
Descargadores de humo	3 puntos
Faldones laterales	10 puntos

SUMARIO DE LA COMPAÑÍA ACORAZADA DE LA GUARDIA IMPERIAL

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Comandante	4	4	3	3	2	4	2	8	5+
Comisario	4	4	3	3	2	4	3	10	5+
Guardia	3	3	3	3	1	3	1	7	5+
Teniente	3	3	3	3	1	3	2	8	5+
Comando	3	4	3	3	1	3	1	8	4+
Sargento Veterano	3	3	3	3	3	3	2	8	5+
Sto.Vet.Comando	3	4	3	3	1	3	2	8	4+

Blindaje:	Frontal	Lateral	Posterior	HP
Basilisk	12	10	10	3
Chimera	12	10	10	3
Cazacarros Destroyer	14	12	10	3
Griffon	12	10	10	3
Hellhound	12	10	10	3
Leman Russ	14	12	10	3
Leman Russ Demolisher	14	13	11	3
Leman Russ Conqueror	14	12	11	3
Leman Russ Exterminator	14	12	10	3
Leman Russ Vanquisher	14	12	10	3
Vehículo de Reconocimiento Salamandra	12	10	10	3

ARTILLERÍA	Alcance	F	FP	Tipo
Cañón de Batalla	180	8	3	Art.Pesada 1/Área
Conqueror*	120	7	4	Pesada 1/Área
Demolisher	60	10	2	Art.Pesada 1/Área
Estremecedor*	300	9	3	Art.Pesada 1/Área
Mortero Pesado*	Est.30-120	6	4	Art.Pesada 1/Área
Láser Destroyer	180	9	2	Pesada 1/Área

*Estas armas tienen reglas especiales. Consulta la descripción del vehículo en la sección Sumario de vehículos para los detalles.

Armas de disparo	Alcance	F	FP	Tipo
Cañón automático	120	7	4	Pesada 2
Bolter	60	4	5	Fuego rápido
Pistola bolter	30	4	5	Pistola
Lanzallamas	Plantilla	4	5	Asalto 1
Lanzagranadas (frag.)	60	3	6	Asalto 1/Área*
Lanzagranadas (perf.)	60	6	4	Asalto 1*
Bolter Pesado	90	5	4	Pesada 3
Lanzallamas Pesado	Plantilla	5	4	Asalto 1
Pistola Infierno	30	3	5	Pistola
Rifle Infierno	60	3	5	Fuego rápido
Cañón Infierno	Plantilla	6	4	Pesada 1*
Rifle Láser/Automático	60	3	-	Fuego rápido
Pistola Láser/Automática	30	3	-	Pistola
Cañón Láser	120	9	2	Pesada 1
Rifle de Fusión	30	8	1	Asalto 1*
Lanzamisiles (frag.)	120	4	6	Pesada 1/Área*
Lanzamisiles (perf.)	120	8	3	Pesada 1*
Mortero	est.120	4	6	Pesada 1/Área
Multiláser	90	6	6	Pesada 3
Cañón de Fusión	60	8	1	Pesada 1*
Cañón de Plasma	90	7	2	Pesada 1/Área*
Rifle de Plasma	60	7	2	Fuego rápido*
Pistola de Plasma	30	7	2	Pistola*
Escopeta	30	3	-	Asalto 2
Bolter de Asalto	60	4	5	Asalto 2

*Estas armas tienen reglas especiales. Consulta la sección de Armamento del reglamento de Warhammer 40,000 para los detalles.

CUARTEL GENERAL

COMANDANTE DE COMPAÑÍA 50 PUNTOS + VEHÍCULO

	Ptos/min.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Comandante	50	4	4	3	3	2	4	2	8	5+



Escuadrón: un vehículo.

Armamento: pistola láser.

Opciones: el Comandante de Compañía debe estar montado en uno de los siguientes vehículos pagando el valor en puntos indicado en el Sumario de Vehículos: *Leman Russ*, *Leman Russ Vanquisher*, *Leman Russ Exterminator*, *Leman Russ Conqueror* o Vehículo de Reconocimiento Salamandra.

El Comandante de Compañía puede recibir equipo adicional de la Armería de la Compañía Acorazada de la Guardia Imperial. No obstante, sólo podrá utilizarlo en el caso de que el vehículo tenga un *sistema de escape* y consiga escapar cuando su tanque sea destruido.

REGLAS ESPECIALES

Sistemas de Comunicación Avanzados: el vehículo del Comandante de Compañía siempre está equipado con *Sistemas de Comunicación Avanzados* sin que ello suponga ningún coste adicional en puntos. Además, otro vehículo de la compañía puede llevar esta modificación.

0-1 COMISARIO 40 PUNTOS + VEHÍCULO

	Puntos/min.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Comisario	40	4	4	3	3	2	4	3	10	5+

Escuadrón: un vehículo.

Armamento: pistola láser y arma de combate cuerpo a cuerpo.

Opciones: el Comisario debe estar montado en uno de los siguientes vehículos pagando el valor en puntos indicado en el Sumario de Vehículos: *Leman Russ*, *Leman Russ Vanquisher*, *Leman Russ Exterminator*, *Leman Russ Conqueror* o Vehículo de Reconocimiento Salamandra.

El Comisario puede recibir equipo adicional de la Armería de la Compañía Acorazada de la Guardia Imperial. No obstante, sólo podrá utilizarlo en el caso de que el vehículo tenga un *sistema de escape* y consiga escapar cuando su tanque sea destruido.

REGLAS ESPECIALES

¡Hasta la muerte! mientras el vehículo del Comisario no sea destruido, la Compañía puede ignorar los efectos de perder el 50% de sus vehículos, tal y como se describe en el apartado de Reglas Especiales de la Compañía Acorazada. Esta regla sólo se aplica si el Comisario puede ver, como mínimo, a cinco miniaturas o a un vehículo del enemigo en el instante en que la Compañía queda reducida al 50% de sus vehículos (esta restricción ha sido incluida para evitar que los jugadores escondan a su Comisario en retaguardia, actuando de forma cobarde y nada propia de un Comisario!).

TROPAS DE ELITE

TANQUISTA DE ELITE 25 PUNTOS + VEHÍCULO

	Ptos/min.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Piloto de Elite	25	3	4	3	3	1	3	1	8	5+



Escuadrón: un vehículo.

Armamento: pistola láser.

Opciones: el Tanquista de Elite debe estar montado en uno de los siguientes vehículos pagando el valor en puntos indicado en el Sumario de Vehículos: *Leman Russ*, *Leman Russ Vanquisher*, *Leman Russ Exterminator*, *Leman Russ Conqueror* o *Cazacarros Destroyer*.

El Tanquista de Elite puede recibir equipo adicional de la Armería de la Compañía Acorazada de la Guardia Imperial. No obstante, sólo podrá utilizarlo en el caso de que el vehículo tenga un *sistema de escape* y consiga escapar cuando su tanque sea destruido.

REGLAS ESPECIALES

Veterano: efectúa una tirada en la Tabla de Honores de Batalla: Vehículos de la página 163 del reglamento de Warhammer 40,000.

TROPAS DE ASALTO 12 PUNTOS

	Ptos/min.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Comando	12	3	4	3	3	1	3	1	8	4+
Sargento Veterano	22	3	4	3	3	1	3	2	8	4+

Transporte: a menos que la despliegues utilizando alguna de sus reglas especiales, descritas en el Codex Guardia Imperial, la Escuadra de Tropas de Asalto debe montar en un *Chimera* pagando el valor en puntos especificado en el Sumario de Vehículos.

REGLAS ESPECIALES

Veterano: efectúa una tirada en la Tabla de Honores de Batalla: Vehículos de la página 163 del reglamento de Warhammer 40,000.

TROPAS DE ASALTO 12 PUNTOS

	Puntos/min.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Comando	12	3	4	3	3	1	3	1	8	4+
Sargento Veterano	22	3	4	3	3	1	3	2	8	4+

Transporte: a menos que la despliegues utilizando alguna de sus reglas especiales, descritas en el Codex Guardia Imperial, la Escuadra de Tropas de Asalto debe montar en un *Chimera* pagando el valor en puntos especificado en el Sumario de Vehículos.



TROPAS DE LÍNEA

ESCUADRÓN DE TANQUES COSTE DE LOS VEHÍCULOS

	Puntos/min.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Tripulación	-	3	3	3	3	1	3	1	8	5+

Escuadrón: un Escuadrón de Tanques está compuesto por entre uno y tres vehículos.

Armamento: pistola láser o rifle láser.

Opciones: el Escuadrón de Tanques debe estar formado por alguno de los siguientes vehículos pagando el valor en puntos indicado en el Sumario de Vehículos: *Leman Russ*, *Leman Russ Exterminator* o *Leman Russ Vanquisher*. Todos los vehículos del escuadrón deben ser iguales, pero pueden tener diferentes *modificaciones para vehículos*.

REGLAS ESPECIALES

Formación en escuadrón: los Escuadrones de Tanques actúan como una unidad de vehículos, tal y como se describe en la página 88 del reglamento de Warhammer 40,000. Sin embargo, los vehículos que los componen pueden estar separados hasta 15 cm en lugar de los 5 cm habituales.

0 - 2 PELOTÓN DE INFANTERÍA MECANIZADA

1 SECCIÓN DE MANDO POR 35 PTOS

1-3 ESCUADRAS DE INFANTERÍA

MECANIZADA POR 60 PTOS

0-2 ESCUADRAS DE ARMAS

PESADAS POR 35 PTOS

	Puntos/min.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Teniente	-	3	3	3	3	1	3	1	8	5+
Guardia	-	3	3	3	3	1	3	1	7	5+
Sargento Veterano	+10	3	3	3	3	1	3	2	8	5+
Comisario	+40	4	4	3	3	2	4	3	10	5+

Escuadra: la Sección de Mando está compuesta por un Teniente y cuatro Guardias montados en un *Chimera* adquirido por el coste adicional en puntos especificado en el Sumario de Vehículos.

Armamento: el Teniente está armado con un rifle láser y una espada. Los Guardias están armados con rifles láser.

Opciones: hasta dos miniaturas pueden equiparse con una de las siguientes armas: lanzallamas por +3 puntos, rifle de plasma por +5 puntos, rifle de fusión por +8 puntos o lanza-granadas por +12 puntos. Dos de los Guardias pueden formar una dotación de armas pesadas con una de las siguientes armas: bolter pesado por +5 puntos, lanzamisiles por +10 puntos, cañón láser por +15 puntos, cañón automático por +10 puntos o mortero por +10 puntos. Un Guardia puede equiparse con un *comunicador* por +5 puntos.

Toda la Sección de Mando puede equiparse con granadas de fragmentación por un coste adicional de +1 punto por miniatura.

Personaje: el Teniente puede recibir equipo adicional de la Armería de la Compañía Acorazada de la Guardia Imperial.

Comisario: la Sección de Mando puede incluir un Comisario armado con una pistola láser y una espada por +40 puntos. Deben aplicarse las reglas especiales para Comisarios descritas en el Codex Guardia Imperial. Puede recibir equipo adicional de la Armería de la Compañía Acorazada de la Guardia Imperial.

Sargento Veterano: un Guardia puede ascender a Sargento Veterano por un coste adicional de +10 puntos. El



Sargento Veterano puede escoger equipo adicional de la Armería de la Compañía Acorazada de la Guardia Imperial.

REGLAS ESPECIALES

Cadena de Mando: cualquier escuadra de la Compañía Acorazada situada a 30 cm o menos de una Sección de Mando puede utilizar el Liderazgo del oficial de la sección al efectuar sus *chequeos de moral y acobardamiento*.



ESCUADRA DE INFANTERÍA MECANIZADA 60 PUNTOS

	Puntos/min.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Guardia	-	3	3	3	3	1	3	1	7	5+
Sargento Veterano	+10	3	3	3	3	1	3	2	8	5+



Escuadra: la escuadra está compuesta por un Sargento y nueve Guardias Imperiales montados en un *Chimera* adquirido por el coste adicional en puntos especificado en el Sumario de Vehículos.

Armamento: rifle láser. El Sargento puede cambiar su rifle láser por una pistola láser y un arma de combate cuerpo a cuerpo sin coste adicional.

Opciones: uno de los Guardias puede equiparse con una de las siguientes armas: lanzallamas por +3 puntos, rifle de plasma por +5 puntos, rifle de fusión por +8 puntos o lanzagranadas por +12 puntos. Dos

Guardias pueden formar una dotación de armas pesadas con: bolter pesado por +5 puntos, lanzamisiles por +10 puntos, cañón láser por +15 puntos, cañón automático por +10 puntos o mortero por +10 puntos.

La escuadra puede equiparse con granadas de fragmentación por +10 puntos.

Personaje: el Sargento puede ascender a Sargento Veterano por un coste adicional de +10 puntos. Un Sargento Veterano puede escoger equipo adicional de la Armería de la Compañía Acorazada de la Guardia Imperial.

ESCUADRA DE INFANTERÍA PESADA . 35 PUNTOS

	Puntos/min.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Guardia	-	3	3	3	3	1	3	1	7	5+

Escuadra: la escuadra está compuesta por seis Guardias Imperiales, organizados en tres dotaciones de armas pesadas, montados en un *Chimera* adquirido por el coste adicional en puntos especificado en el Sumario de Vehículos.

Armamento: cada dotación de armas pesadas debe estar armada con una de las siguientes armas pesadas: cañón automático por +25 puntos, lanzamisiles por +20 puntos, cañón láser por +30 puntos, bolter pesado por +15 puntos. Los seis Guardias están equipados con rifle láser.

ATAQUE RÁPIDO

PATRULLA MECANIZADA DE RECONOCIMIENTO 6 PUNTOS/MIN.

	Puntos/min.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Guardia	6	3	3	3	3	1	3	1	7	5+
Sargento Veterano	+10	3	3	3	3	1	3	2	8	5+

Escuadra: una Patrulla Mecanizada de Reconocimiento está compuesta por un Sargento y entre cuatro y nueve Guardias montados en un *Chimera* por el valor adicional en puntos indicado en el Sumario de Vehículos.

Armamento: rifle láser. El Sargento puede cambiar su rifle láser por una pistola láser y un arma de combate cuerpo a cuerpo sin coste adicional.

Opciones: una de las miniaturas puede equiparse con una de las siguientes armas: Lanzallamas por +3 puntos, Rifle de Plasma por +5 puntos, Rifle de Fusión por +8 puntos o Lanzagranadas por +12 puntos.

La escuadra puede equiparse con granadas de fragmentación por +10 puntos.

Personaje: el Sargento puede ascender a Sargento Veterano por un coste adicional de +10 puntos. El Sargento Veterano puede escoger equipo adicional

de la Armería de la Compañía Acorazada de la Guardia Imperial.

ESCUADRÓN DE RECONOCIMIENTO . . . COSTE DE LOS VEHÍCULOS

	Puntos/min.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Tripulación	-	3	3	3	3	1	3	1	8	5+

Escuadrón: un Escuadrón de Reconocimiento está compuesto por entre uno y tres vehículos.

Armamento: pistola láser y arma de combate cuerpo a cuerpo o rifle láser.

Opciones: el Escuadrón de Reconocimiento debe estar formado por alguno de los siguientes vehículos pagando el valor en puntos indicado en el Sumario de Vehículos: *Chimera*, *Hellhound* o Vehículo de Reconocimiento Salamandra. Todos los vehículos del escuadrón deben ser iguales, pero pueden tener diferentes *modificaciones para vehículos*.

REGLAS ESPECIALES

Formación en escuadrón: los Escuadrones de Reconocimiento actúan como una unidad de vehículos, tal y como se describe en la página 88 del reglamento de Warhammer 40,000. Sin embargo, los vehículos que los componen pueden estar separados hasta 15 cm en lugar de los 5 cm habituales.





Una columna acorazada fuerza su marcha sobre el puente.

APOYO PESADO

ESCUADRÓN DE TANQUES DE APOYO COSTE DE LOS VEHÍCULOS

	Puntos/min.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Tripulación	-	3	3	3	3	1	3	1	8	5+

Escuadrón: un Escuadrón de Tanques de Apoyo está compuesto por entre uno y tres vehículos.

Armamento: pistola láser o rifle láser.

Opciones: el Escuadrón de Tanques de Apoyo debe estar formado por alguno de los siguientes vehículos pagando el valor en puntos indicado en el Sumario de Vehículos: *Leman Russ Demolisher*, *Leman Russ Conqueror* o *Cazacarros Destroyer*. Todos los vehículos del escuadrón deben ser iguales, pero pueden tener diferentes *modificaciones para vehículos*.

REGLAS ESPECIALES

Formación en escuadrón: los Escuadrones de Tanques de Apoyo actúan como una unidad de vehículos, tal y como se describe en la página 88 del reglamento de Warhammer 40,000. Sin embargo, los vehículos que los componen pueden estar separados hasta 15 cm en lugar de los 5 cm habituales.

BATERÍA DE ARTILLERÍA COSTE DE LOS VEHÍCULOS

	Puntos/min.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Dotación	-	3	3	3	3	1	3	1	8	5+

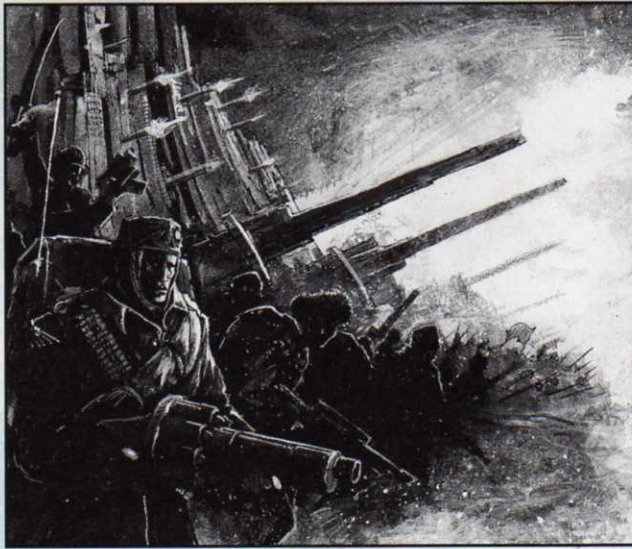
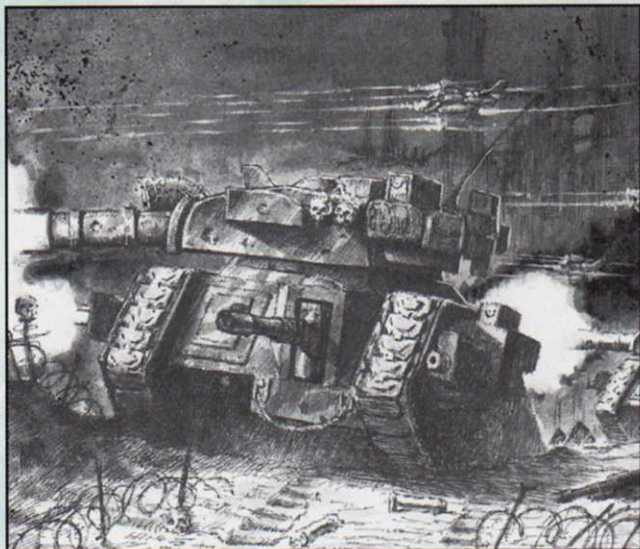
Batería: una batería de artillería está compuesta por entre uno y tres vehículos.

Armamento: pistola láser o rifle láser.

Opciones: la Batería de Artillería debe estar formada por alguno de los siguientes vehículos pagando el valor en puntos indicado en el Sumario de Vehículos: *Basilisk* o *Griffon*. Todos los vehículos de la batería deben ser iguales, pero pueden tener diferentes *modificaciones para vehículos*.

REGLAS ESPECIALES

Formación en batería: las Baterías de Artillería actúan como una unidad de vehículos, tal y como se describe en la página 88 del reglamento de Warhammer 40,000. Sin embargo, los vehículos que las componen pueden estar separados hasta 15 cm en lugar de los 5 cm habituales.



SUMARIO DE VEHÍCULOS DE LA COMPAÑÍA ACORAZADA DE LA GUARDIA IMPERIAL

Los ejércitos de la Guardia Imperial no destacan precisamente por su delicadeza: prefieren matar una mosca a cañonazos que con las manos desnudas siempre que sea posible. Esta actitud tan poco comedida también se refleja en el diseño de sus vehículos. Los tanques de la Guardia Imperial son recios, robustos y muy adaptables. A continuación, te describimos los vehículos disponibles para un Comandante de Compañía Acorazada.

BASILISK

	Puntos	Frontal	Blindaje Lateral	Posterior	HP
<i>Basilisk</i>	100	12	10	10	3



Tipo: tanque, vehículo descubierto.

Tripulación: Guardia Imperial.

Armamento: el *Basilisk* está armado con un cañón estremecedor y un bolter pesado en el habitáculo. Puede equiparse con las siguientes modificaciones: *habitáculo blindado*, *red de camuflaje*, *blindaje adicional*, *misil cazador-asesino*, *sistemas de comunicación avanzados*, *bolter de asalto en afuste exterior*, *quitaobstáculos*, *reflector*, *faldones laterales* y *descargadores de humo*.

El *Basilisk* puede modificarse para poder realizar *fuego indirecto*, tal y como se describe a continuación, por un coste de +25 puntos.

REGLAS ESPECIALES

Fuego Indirecto: el *Basilisk* puede disparar de forma "indirecta" contra objetivos que no pueda ver del mismo modo que un mortero. Los *Basilisk* que pueden disparar así siguen las reglas habituales del cañón estremecedor, pero se convierten en armas de *barrera de artillería* (es decir, armas de estimación) con un alcance de 90-600 cm (consulta la página 84 del reglamento). La distancia mínima de "estimación" del fuego indirecto es de 90 cm.

CHIMERA

	Puntos	Frontal	Blindaje Lateral	Posterior	HP
<i>Chimera</i>	70	12	10	10	3

Tipo: tanque. **Tripulación:** Guardia Imperial.

Armamento: el *Chimera* debe incluir una de las siguientes armas en la torreta: multiláser por +10 puntos, lanzallamas pesado por +10 puntos o bolter pesado por +10 puntos. También puede tener un bolter pesado o un lanzallamas pesado montado en el habitáculo por +5 puntos.

Opciones: puede equiparse con las siguientes modificaciones: *red de camuflaje*, *blindaje adicional*, *misil cazador-asesino*, *sistemas de comunicación avanzados*, *bolter de asalto en afuste exterior*, *quitaobstáculos*, *reflector*, *faldones laterales* y *descargadores de humo*.

Transporte: un *Chimera* puede transportar hasta doce miniaturas (los Ogretes y las tropas con armadura de exterminador cuentan como dos miniaturas). Siempre se adquiere como transporte para una unidad y sólo puede



transportar a la unidad para la que se adquirió. Los personajes independientes que se unan a una unidad con un *Chimera* también pueden viajar en él.

GRIFFON

	Puntos	Frontal	Blindaje Lateral	Posterior	HP
<i>Griffon</i>	75	12	10	10	3

Tripulación: Guardia Imperial.

Armamento: el *Griffon* está armado con un mortero pesado y un bolter pesado en el habitáculo. Puede equiparse con las siguientes modificaciones: *habitáculo blindado*, *red de camuflaje*, *blindaje adicional*, *misil cazador-asesino*, *sistemas de comunicación avanzados*, *bolter de asalto en afuste exterior*, *quitaobstáculos*, *reflector*, *faldones laterales* y *descargadores de humo*. El *Griffon* puede municiarse con *proyectiles de asedio* por +5 puntos.

REGLAS ESPECIALES

Proyectiles de Asedio: un *Griffon* puede disparar un *proyectil de asedio* en lugar de uno normal. Utiliza la plantilla pequeña en lugar de la de artillería pesada, pero se considera *artillería pesada* a todos los efectos. Tira 2D6+5 para determinar la penetración del blindaje cuando dispare contra un búnker (en vez de 2D6) y escoge el resultado más elevado. Si utilizas las reglas sobre edificios de la última parte del reglamento, el proyectil de asedio afecta a las miniaturas en el interior de un edificio con un resultado de 4+ en lugar de con un 6.

Tipo: tanque. **Tripulación:** Guardia Imperial.

Armamento: un cañón infierno montado en la torreta y un bolter pesado montado en el habitáculo.

Opciones: puede equiparse con las siguientes modificaciones: *red de camuflaje, blindaje adicional, bolter de asalto en afuste exterior, quitaobstáculos, reflector, faldones laterales y descargadores de humo.*

REGLAS ESPECIALES

Cañón Infierno: cualquier unidad que sufra una baja por un disparo del cañón infierno debe *retirarse* inmediatamente como si hubiese fallado un *chequeo de moral*. La unidad no está realmente desmoralizada y no debe tirar para reagruparse al inicio del siguiente turno.

Mover y disparar: un *Hellhound* que avance más de 15 cm podrá disparar en la fase de disparo, pero sólo el Cañón Infierno. Si se mueve más de 15 cm, debe disparar el cañón hacia sus flancos o retaguardia, ¡si no, las llamas envolverían al propio *Hellhound*!

Depósitos de Combustible: los grandes depósitos de combustible del *Hellhound* lo hacen muy vulnerable a los ataques enemigos. Para representar esto, cualquier *impacto superficial* se convierte en un *impacto interno*.

HELLHOUND					
	Puntos	Frontal	Blindaje Lateral	Posterior	HP
Hellhound	70	12	10	10	3



CAZACARROS DESTROYER					
	Puntos	Frontal	Blindaje Lateral	Posterior	HP
Destroyer	160	14	12	10	3

Tipo: tanque. **Tripulación:** Guardia Imperial.

Armamento: un láser *destroyer* en el habitáculo (consulta el Sumario de la Compañía Acorazada al inicio de esta lista para sus características).

Opciones: puede equiparse con las siguientes modificaciones: *red de camuflaje, sistema de escape, blindaje adicional, misil cazador-asesino, sistemas de comunicación avanzados, barreminas, bolter de asalto en afuste exterior, quitaobstáculos, reflector, faldones laterales y descargadores de humo.*



Tipo: tanque, veloz, vehículo descubierto.

Tripulación: Guardia Imperial.

Armamento: un cañón automático y un bolter pesado en el habitáculo.

Opciones: puede equiparse con las siguientes modificaciones: *red de camuflaje, sistema de escape, blindaje adicional, misil cazador-asesino, sistemas de comunicación avanzados, barreminas, bolter de asalto en afuste exterior, quitaobstáculos, reflector, faldones laterales y descargadores de humo.*

REGLAS ESPECIALES

Motores trucados: dado que suelen operar muy por delante del ejército, las tripulaciones de los Vehículos de Reconocimiento Salamandra a menudo sobrecargan sus motores para tener una punta de velocidad adicional que les permita escapar si topan con una fuerza enemiga poderosa. Los Comandantes Imperiales suelen pasar por alto estas irregularidades, pues son conscientes del peligro que suelen correr las unidades de reconocimiento.

Los motores trucados de un Salamandra lo convierten en un vehículo *veloz*.

VEHÍCULO DE RECONOCIMIENTO SALAMANDRA					
	Puntos	Frontal	Blindaje Lateral	Posterior	HP
Salamandra	100	12	10	10	3



TANQUE DE BATALLA LEMAN RUSS



	Puntos	Blindaje			HP
		Frontal	Lateral	Posterior	
Leman Russ	140	14	12	10	3

Tipo: tanque. **Tripulación:** Guardia Imperial.

Armamento: un cañón de batalla montado en la torreta y una de las siguientes armas en el habitáculo: cañón láser por +15 puntos o bolter pesado por +5 puntos.

Opciones: puede equiparse con dos barquillas laterales artilladas con un par de bolters pesados por +10 puntos o un par de lanzallamas pesados por +10 puntos.

Puede equiparse con las siguientes modificaciones: *red de camuflaje, sistema de escape, blindaje adicional, misil cazador-asesino, sistemas de comunicación avanzados, barreminas, bolter de asalto en afuste exterior, quitaobstáculos, reflector, faldones laterales y descargadores de humo.*

LEMAN RUSS VANQUISHER

	Puntos	Blindaje			HP
		Frontal	Lateral	Posterior	
Vanquisher	175	14	12	10	3

Tipo: tanque. **Tripulación:** Guardia Imperial.

Armamento: un cañón de batalla *vanquisher* montado en la torreta y un bolter de asalto coaxial (se considera un bolter de asalto en afuste exterior). Además, debe tener una de las siguientes armas en el habitáculo: cañón láser por +15 puntos o bolter pesado por +5 puntos.

Opciones: puede equiparse con dos barquillas laterales artilladas con un par de bolters pesados por +10 puntos o un par de lanzallamas pesados por +10 puntos.

Puede equiparse con las siguientes modificaciones: *red de camuflaje, sistema de escape, blindaje adicional, misil cazador-asesino, sistemas de comunicación avanzados, barreminas, quitaobstáculos, reflector, faldones laterales y descargadores de humo.*

REGLAS ESPECIALES

Cañón de Batalla *Vanquisher*: este tipo de cañón es idéntico a un cañón de batalla normal, excepto que puede disparar munición antitanque. Debe declararse que va a



utilizarse este tipo de munición antes de disparar el cañón. La munición antitanque tiene un alcance de 180 cm y Fuerza 8. No se utiliza la plantilla de artillería pesada, sino que se impacta utilizando la HP de la tripulación. Si impacta, tira 2D6 y suma los resultados para determinar la penetración del blindaje.

LEMAN RUSS EXTERMINATOR



	Puntos	Blindaje			HP
		Frontal	Lateral	Posterior	
Exterminator	120	14	12	10	3

Tipo: tanque. **Tripulación:** Guardia Imperial.

Armamento: dos cañones automáticos acoplados en la torreta. Además, debe tener una de las siguientes armas en el habitáculo: cañón láser por +15 puntos o bolter pesado por +5 puntos.

Opciones: puede equiparse con dos barquillas laterales artilladas con un par de bolters pesados por +10 puntos.

Puede equiparse con las siguientes modificaciones: *red de camuflaje, sistema de escape, blindaje adicional, misil cazador-asesino, sistemas de comunicación avanzados, barreminas, bolter de asalto en afuste exterior, quitaobstáculos, reflector, faldones laterales y descargadores de humo.*

LEMAN RUSS DEMOLIHSE

	Puntos	Frontal	Blindaje Lateral	Posterior	HP
<i>Demolisher</i>	140	14	13	11	3

Tipo: tanque. **Tripulación:** Guardia Imperial.

Armamento: un cañón *demolisher* en la torreta. Además, debe tener una de las siguientes armas en el habitáculo: cañón láser por +15 puntos o bolter pesado por +5 puntos.

Opciones: puede equiparse con dos barquillas laterales artilladas con un par de bolters pesados por +10 puntos, un par de cañones de fusión por +30 puntos, un par de cañones de plasma por +20 puntos o un par de lanzallamas pesados por +10 puntos.

Puede equiparse con las siguientes modificaciones: *red de camuflaje*, *sistema de escape*, *blindaje adicional*, *misil cazador-asesino*, *sistemas de comunicación avanzados*, *barreminas*, *bolter de asalto en afuste exterior*, *quitaobstáculos*, *reflector*, *faldones laterales* y *descargadores de humo*.



LEMAN RUSS CONQUEROR

	Puntos	Frontal	Blindaje Lateral	Posterior	HP
<i>Conqueror</i>	145	14	13	11	3

Tipo: tanque. **Tripulación:** Guardia Imperial.

Armamento: un cañón de batalla *conqueror* montado en la torreta y un bolter de asalto coaxial (se considera un bolter de asalto en afuste exterior). Además, debe tener una de las siguientes armas en el habitáculo: cañón láser por +15 puntos o bolter pesado por +5 puntos.

Opciones: puede equiparse con dos barquillas laterales artilladas con un par de bolters pesados por +10 puntos o un par de lanzallamas pesados por +10 puntos.

Puede equiparse con las siguientes modificaciones: *red de camuflaje*, *sistema de escape*, *blindaje adicional*, *misil cazador-asesino*, *sistemas de comunicación avanzados*, *barreminas*, *quitaobstáculos*, *reflector*, *faldones laterales* y *descargadores de humo*.

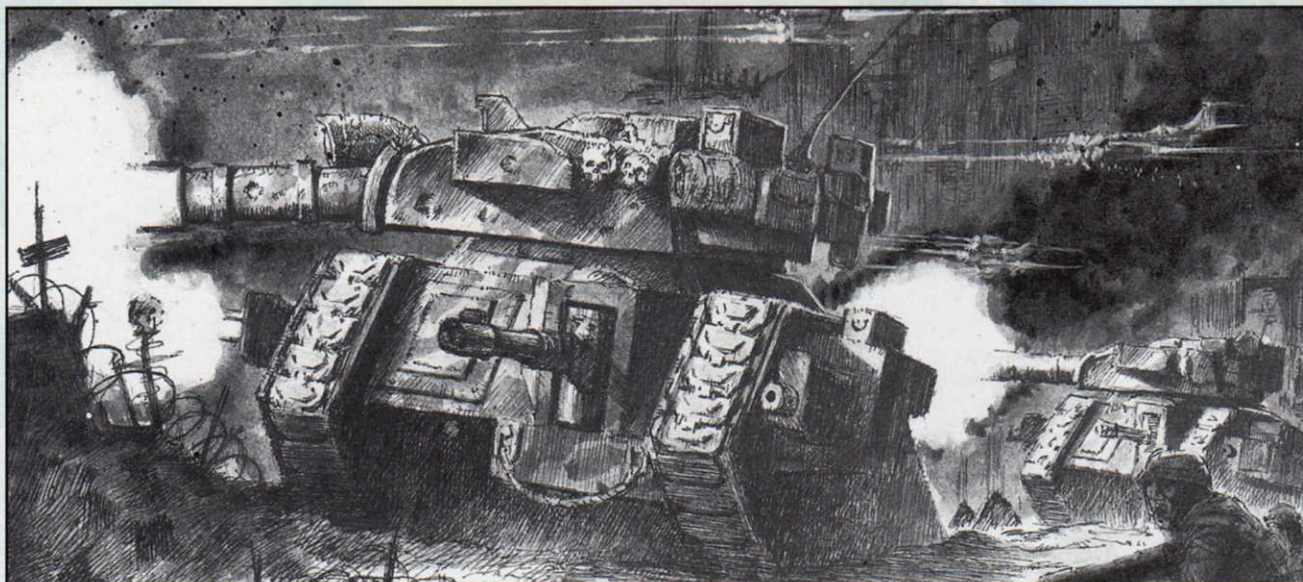


REGLAS ESPECIALES

Cañón Conqueror: el *Conqueror* sustituye el armamento habitual de la torreta por una versión de cañón más corto del cañón de batalla que dispara un proyectil más pequeño y

menos destructivo. El cañón reducido permite disparar en movimiento, convirtiendo esta variante del Leman Russ en un vehículo mucho más móvil cuando participa en un asalto.

	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Cañón <i>Conqueror</i>	120	7	4	Pesada 1/Área



TÁCTICAS es una nueva serie de artículos que se centrarán en cada ocasión en un ejército particular. Un jugador veterano os explicará cuáles son las estrategias y tácticas que utiliza con su ejército preferido. Este mes, el jugador Eldar Phil Kelly os guiará por los extraños recovecos del misterioso Mundo Astronave de Ulthwé.



Phil lleva un año en el equipo de la revista White Dwarf y es un veterano jugador Eldar y Skaven.

Los Eldars de Ulthwé están constantemente sometidos a la tentación y la seducción del Caos, condenados por la proximidad de su enorme mundo astronave al Ojo del Terror. Los Eldars de Ulthwé manipulan y se inmiscuyen en el gobierno de otras razas y, a menudo, incluso masacran a otras razas simplemente para asegurarse de que se cumplen sus propias concepciones sobre el universo. La mayoría los trata con un recelo extremo, cuando no con franca hostilidad. No sólo el Imperio, sino también el resto de la estirpe de los Eldars. Los de Ulthwé inician guerras apocalípticas, destruyendo sistemas enteros, para eliminar hasta el más mínimo contratiempo para su mundo astronave y el devenir de la historia, asegurándose así de que nadie los molestará.

Ulthwé se diferencia del resto de estirpes de los Eldar en que tiene una proporción mayor de psíquicos que cualquier otra estirpe de su raza y sus habilidades psíquicas son mucho más avanzadas que las de los videntes de los otros mundos astronave. Son únicos porque disponen de Guardianes Negros como tropas de línea y poseen una más amplia gama de poderes psíquicos y una de las mejores unidades defensivas de todo el juego: el Consejo de Videntes. El Mundo Astronave de Ulthwé tiene comparativamente pocos Guerreros Especialistas, las tropas que habitualmente forman la base de cualquier otro ejército Eldar. En su lugar, los Guardianes Negros forman la base de cualquier ejército de Ulthwé; y deberían ser el núcleo de toda fuerza de combate que surja de este mundo astronave. Al menos, una cosa es segura: los de Ulthwé no tienen rival en la guerra psíquica y, cuando parten hacia la guerra, el aire chisporrotea con la energía pura de las mentes de los Eldars.

TÁCTICAS de ULTHWÉ

CONSEJOS PARA UTILIZAR LAS HUESTES PSÍQUICAS DE ULTHWÉ

A aquellos comandantes eldar que empezaron su colección por la variedad y riqueza de los guerreros especialistas, no temáis: las restricciones del ejército de Ulthwé no son tan malas como parecen. Para aquellos que consideréis que estas restricciones siguen limitando demasiado vuestras opciones, deberíais elegir un ejército de otro mundo astronave, como, por ejemplo, Biel-Tan. Un ejército de Ulthwé no puede tener más escuadras de Guerreros Especialistas que de Guardianes, aunque estos pueden ser tanto Guardianes como Guardianes de Asalto. A veces, esta limitación es realmente molesta, pero en un ejército típico de 1.500 puntos es bastante usual escoger tres Escuadras de Guerreros Especialistas y tres Escuadras de Guardianes. Antes de que lleguéis a la conclusión de que los Guardianes son unos blandengues y que esto hará que con vuestro ejército sea mucho más difícil ganar, recapitulad. Los comandantes de Ulthwé tienen muchos trucos bajo la manga y el primero de ellos son los Guardianes Negros.

LOS GUARDIANES DE "EL CONDENADO"

Yo considero que los Guardianes Eldars están subestimados. Puede que no sean tan rápidos como los Eldars Oscuros, ni tan resistentes como los Orkos, ni tan brutales como los Tiránidos, pero su armamento de avanzada tecnología lo compensa con creces. Las catapultas shuriken, el equipo estándar de los Guardianes, son mortíferas a corto alcance; pues pueden disparar dos veces por fase de disparo sin importar si están moviéndose, asaltando a otra unidad o permanecen estáticos. En cualquier Escuadra de Guardianes de un tamaño respetable, dos disparos de catapulta shuriken, cada uno con Fuerza 4 y FP5, harán una auténtica masacre en la mayoría de unidades de infantería; e incluso contra enemigos con servoarmadura puedes esperar causar un par de bajas. Y esto el tipo más básico de Guardián con el equipo mínimo. A pesar de todo, las auténticas posibilidades de una Escuadra de Guardianes residen en sus opciones de equipo, como veremos

en un instante. Pero primero echemos una ojeada a los Guardianes Negros de Ulthwé.

A diferencia de la mayoría de mundos astronave, donde estos guerreros básicos son meros músicos, escultores o fabricantes de candelabros que son movilizados en épocas de extrema necesidad, los Guardianes de Ulthwé son soldados que patrullan constantemente en la órbita del mundo astronave, luchando con uñas y dientes contra cualquier fuerza maligna arrojada por esa eterna fuerza de condenación que es el Ojo del Terror. Los Guardianes Negros viven inmersos en una lucha constante y, por ello, son mucho mejores combatientes que los Guardianes normales.

Debido a su especialización, las Escuadras de Guardianes Negros tienen una Habilidad de Proyectiles de 4, mientras que las Escuadras de Asalto de los Guardianes Negros (especialistas en el combate cuerpo a cuerpo) tienen una Habilidad de Armas de 4. Todas las Escuadras de Guardianes elegidas como tropas de línea obligatorias son de Guardianes Negros, pero cualquier escuadra adicional es de tropas normales. Esto es así sin que la mejora en el perfil de atributos represente ningún incremento en el coste en puntos. Esto significa que en todos los escenarios de las misiones te beneficiarás de esta "obligación" en dos unidades de Guardianes, que deberías hacer que tengan el mayor tamaño posible. Una ventaja como esta puede potenciar muchísimo el daño que pueden llegar a hacer tus catapultas shuriken. Es recomendable mantener estas tropas alejadas de cualquier combate cuerpo a cuerpo o, de lo contrario, desperdiciarás su potencia de fuego y, además, mucho me temo que recibirán una paliza.

Si decides mejorar sustancialmente la efectividad de tus Guardianes con, por ejemplo, una plataforma gravitatoria con un cañón estelar o una lanza brillante (¿y quién no lo haría contra servoarmaduras?), estas potentes armas también se benefician del aumento de su Habilidad de Proyectiles. Debo recomendar que incluyas en la unidad de

Guardianes una plataforma gravitatoria con un arma pesada, pues no tiene que acercarse al enemigo para ser eficaz. Vale la pena recordar que, cuando uno adquiere una plataforma gravitatoria con un arma pesada, se lleva también a su dotación de dos miembros, incrementando en dos el tamaño de la unidad y permitiendo disponer de una catapulta shuriken más; además de, por ejemplo, un cañón de plasma capaz de perforar armaduras con una gran puntería. Una unidad completa de Guardianes Negros con un cañón estelar y un Brujo hacen un total de veintitrés miniaturas. Esto representa cuarenta y dos disparos de catapulta shuriken (sí, esta es una de aquellas ocasiones en que hay que tirar montones de dados montones de veces) que impactan con 3+ y, casi siempre, hieren con 3+; tres disparos del cañón estelar que hieren con 2+ e ignoran las *tiradas de salvación por armadura* y cualquier otra sorpresa desagradable que tu Brujo guarde para el enemigo. Todo eso en una escuadra de tropas de línea. ¡Fantástico!

Si juegas con Eldars, ya sabrás que puedes asignar un Brujo de la unidad de cuartel general Escolta del Vidente a una de tus escuadras para mejorar su potencia de ataque. Yo recomiendo incluir uno con el poder psíquico *Ocultar* en tu Escuadra de Guardianes. Este poder siempre es efectivo y proporciona una *tirada de salvación por cobertura* de 5+ a todos los miembros de la escuadra, incluso si están en medio de un campo abierto con un cartel colgando en el pecho que diga "dispárame". Como puedes suponer, esto prolonga indefinidamente la esperanza de vida de tus Escuadras de Guardianes y te permite tomarte el tiempo necesario para conseguir la mejor posición de tiro que te per-

mita cortar a rodajitas a tu contrincante con cientos de letales shurikens. De todas maneras, mi táctica preferida es colocar un Brujo en una Escuadra de Asalto de Guardianes Negros.

Las Escuadras de Asalto, las tropas ligeras de asalto de los Eldars, nunca podrán igualar realmente las habilidades de los Escorpiones Asesinos o las Espectros Aullantes. Son relativamente raras, ya que tienden a estrellarse contra las servoarmaduras a pesar de estar equipadas con dos armas de combate cuerpo a cuerpo. Pueden efectuar un movimiento de *pies ligeros*, lo que les resulta muy útil para acortar distancias respecto al objetivo (debes reservar tus transportes de tropas para los Guerreros Especialistas), aunque no pueden utilizar su devastadora potencia de fuego mientras corren lo más rápido que pueden. Tus rivales generalmente los ignorarán o los desdeñarán, algo comprensible si los utilizas "tal cual". Como he dicho anteriormente, es una buena elección de las opciones lo que hace que una Escuadra de Guardianes sea realmente efectiva.

En primer lugar, no tengas reparos en equipar a tus Escuadras de Asalto con un armamento especialmente destructivo. Hasta dos miembros de una Escuadra de Asalto pueden equiparse con armas de fusión o lanzallamas; y por el ridículo precio de 4 y 3 puntos respectivamente. Pero esto son minucias: hay una táctica que convertirá a tu mediocre unidad en una capaz de borrar la sonrisa condescendiente de la cara de tu rival, añadir un Brujo a la escuadra.

Un Brujo en una Escuadra de Asalto de Guardianes Negros lo cambia todo. El poder psíquico *potenciación* incrementa en +1 la Habilidad de Armas y la Iniciativa de todos los componentes de la



La masiva descarga de catapultas shuriken de esta escuadra de Guardianes Negros seguramente bastará para detener el avance de la horda Orka.

escuadra. Cuando este poder es utilizado sobre los Guardianes Negros, ambos factores alcanzan el increíble valor de 5. No es necesario recordaros que esto puede ser extremadamente útil, considerando que esta es la peor tropa de todo vuestro ejército y que, pese a ello, puede darle un susto a cualquier unidad de infantería enemiga. Cuando la escuadra carga, efectúa tres ataques por miniatura. Con una escuadra completa de veinte miniaturas, podrás efectuar hasta sesenta ataques con HA5. No obstante, atravesar todo el campo de batalla sin que los hagan volar en pedacitos y conseguir que lleguen al combate cuerpo a cuerpo puede suponer todo un desafío.

Si crees que vas a tener que asaltar una posición fortificada, deberías equiparlos a todos con granadas de plasma y perforantes por un coste adicional de 2 puntos por miniatura. Estas granadas pueden tener un valor incalculable, pues con una Escuadra de Asalto has de atacar primero. Si además equipas a dos miniaturas con lanzallamas (que te costarán la insignificante suma de 6 puntos), es la mejor manera de machacar a cualquier tropa que esté fortificada o atrincherada en un búnker. En batallas del tipo *Misión: Asalto a Fortificación*, es posible que no puedas resistir la tentación de elegir *Destructor* como poder psíquico del Brujo, lo que te permitirá proyectar una destructiva oleada de devastadora energía psíquica que tiene el mismo efecto que un lanzallamas (plantilla de lanzallamas, F5, FP4, niega tiradas de salvación). La gente no suele esperarse que nadie utilice tres plantillas de lanzallamas antes del asalto y fría a casi todas sus tropas incluso antes de cargar (¡procura no matar a todas las miniaturas a 15 cm o menos o no tendrás nada a que asaltar y serás carne de cañón!).

Mi táctica favorita con estas escuadras es utilizarlas para destruir tanques. Contempla cómo tu rival ríe ruidosamente cuando ve a una Escuadra de Guardianes de Asalto corriendo hacia su nuevo y flamante *Land Raider* Cruzado y deléitate observando cómo solloza con gritos ahogados al ver que una unidad relativamente pequeña de Guardianes ha acabado con su tanque. Esto es posible porque tienes la opción de equipar a tu Escuadra de Guardianes de Asalto con tres de las armas antitanque más potentes del juego: los rifles ígneos, una lanza bruja y las terriblemente desagradables para los vehículos granadas de disrupción. Las Escuadras de Guardianes de Asalto son magníficas porque puedes comprar dos rifles ígneos por tan sólo 8 puntos. Las lanzas bruja, las armas cargadas con energía psíquica que usan los Brujos y los Videntes Eldars, pueden proporcionar una desagradable sorpresa a los vehículos del enemigo: atacan con Fuerza 9 y pueden lanzarse a 30 cm durante la fase de disparo. Por último, las granadas de dis-

rupción, aunque cuestan +3 puntos por miniatura, son lo último en destrucción de los pesados vehículos del enemigo. Aunque cada miniatura que esté en contacto con el vehículo sólo puede efectuar un ataque con ellas, los resultados pueden ser demoledores. Tira 1D6 por cada impacto: con un resultado de 1 no has conseguido nada, pero con un resultado de 2 a 5 consigues un *impacto superficial* y con un 6 un *impacto interno*. Si tu Escuadra de Guardianes de Asalto es de un tamaño razonable, estas armas son muy capaces de acabar con el tanque más resistente.

LOS VIDENTES DE ULTHWÉ

Por lo que he podido comprobar hasta la fecha, el Consejo de Videntes de Ulthwé es una de las mejores unidades de Cuartel General que puedes encontrar en Warhammer 40,000. No tienen rival en habilidades psíquicas, ya que cada miembro del Consejo de Videntes tiene un poder psíquico que incrementa drásticamente la efectividad de la unidad. Muchos de estos poderes pueden utilizarse sobre unidades cercanas, proporcionándoles bonificadores y mejorando la efectividad del ejército en su conjunto. Quizás, lo mejor del Consejo de Videntes es que, con una protección psíquica adecuada, son imposibles de matar.

Los niveles superiores de la sociedad de Ulthwé los ocupan los numerosos Videntes que habitan este Mundo Astronave. Estos visionarios pueden escudriñar el futuro con mucha más claridad que los psíquicos de cualquier otra estirpe eldar.

La lista de ejército de Ulthwé te permite llevar a estos inmensamente poderosos individuos a la batalla, donde pueden tener un tremendo impacto. Simplemente lanzando las runas pueden decirte dónde va a mover tu adversario. Con un sutil giro de sus psiques, pueden ver sus acciones segundos antes de que tengan lugar y actuar en consecuencia. La mayor parte del Consejo de Videntes se ha pasado cientos de años leyendo el futuro, pero, a pesar de sus prodigiosas habilidades psíquicas, no son capaces de infligir muchas bajas en combate cuerpo a cuerpo.

Cuando eliges el Consejo de Videntes como Cuartel General, pagas 90 puntos por dos Videntes y tres Brujos. Esta es una unidad formidable por sí sola, pero, además, tienes la posibilidad de añadir hasta tres Videntes adicionales por +40 puntos cada uno y un número cualquiera de Brujos a razón de +11 puntos por Brujo. Así que, en teoría, podrías disponer de cinco Videntes, cada uno con una potente habilidad psíquica, y un número ilimitado de Brujos que aumentarían aún más las habilidades de sus maestros. Sin embargo, esto suele ser un desperdicio a menos que se trate de

una partida realmente enorme y, aun así, yo recomiendo elegir una unidad más modesta, de unas siete miniaturas.

Cada Vidente puede elegir entre cuatro poderes: *Guía*, *Ataque Mental*, *Visión del Futuro* y *Tormenta Ancestral*. Para poder utilizar estos poderes debes superar un *chequeo psíquico*, que, básicamente, no es más que un *chequeo de liderazgo*. Esto no suele suponer ningún problema, ya que todos los Videntes tienen L10; pero, para estar totalmente seguro, puedes equiparlos con las *Runas de Adivinación* por tan sólo 5 puntos. Estas te permiten tirar 3D6 al efectuar el *chequeo de liderazgo* y descartar el más alto, con lo que es extremadamente difícil que falles.

Guía es una habilidad que los Videntes han utilizado desde antes de lo que puedo recordar. Al inicio de cada turno Eldar, designa una unidad situada a 15 cm del Vidente (incluido el propio Consejo de Videntes). Esta unidad podrá repetir todas las tiradas para impactar con armas de proyectiles que falle hasta el inicio del siguiente turno Eldar. Si se utiliza sobre un arma que debe estimar el alcance, como sucede en el caso de las baterías de armas de apoyo, este poder permite repetir la tirada del dado de dispersión si no se ha obtenido un resultado de impacto en la primera tirada. Evidentemente, esta es razón más que suficiente para desplegar el Consejo de Videntes cerca de un par de unidades con una gran potencia de fuego, como los Segadores Siniestros o una batería de cañones-D. Este poder también es muy efectivo cuando se utiliza sobre una unidad con HP3, como el Tanque Gravitatorio Falcón. En este caso, maximizas la eficacia de todas las armas potentes de tu Falcón (la mejor combinación es pulsar, lanza brillante y cañón shuriken) y te aseguras de que conseguirás muchos más impactos con todo este armamento pesado.

Generalmente, las unidades con una elevada HP, como los Segadores Siniestros, se las pueden arreglar bastante bien solitos, pero siempre es agradable poder volver a tirar esos irritantes unos y doses.

El poder más incierto que puedes elegir para tus Videntes es *Ataque Mental*, que te permite asaltar violentamente la mente de un enemigo en un duelo mental. Por desgracia, tengo que admitir que muchas veces lo máximo que consigues es provocar un leve dolor de cabeza al enemigo. Se utiliza durante la fase de disparo en lugar del arma habitual (por esta razón sería muy mala idea que equiparas a este Vidente con algo más potente que una pistola shuriken). Escoge una miniatura situada a 45 cm o menos y dentro de la línea de visión del Vidente, tira 1D6 y suma el Liderazgo de tu Vidente al resultado. La miniatura enemiga hace lo mismo. Por cada punto



La Escuadra de Guardianes Negros de Asalto de Phil, en el papel de unidad antitanque, sale de su cobertura para asaltar una columna blindada.

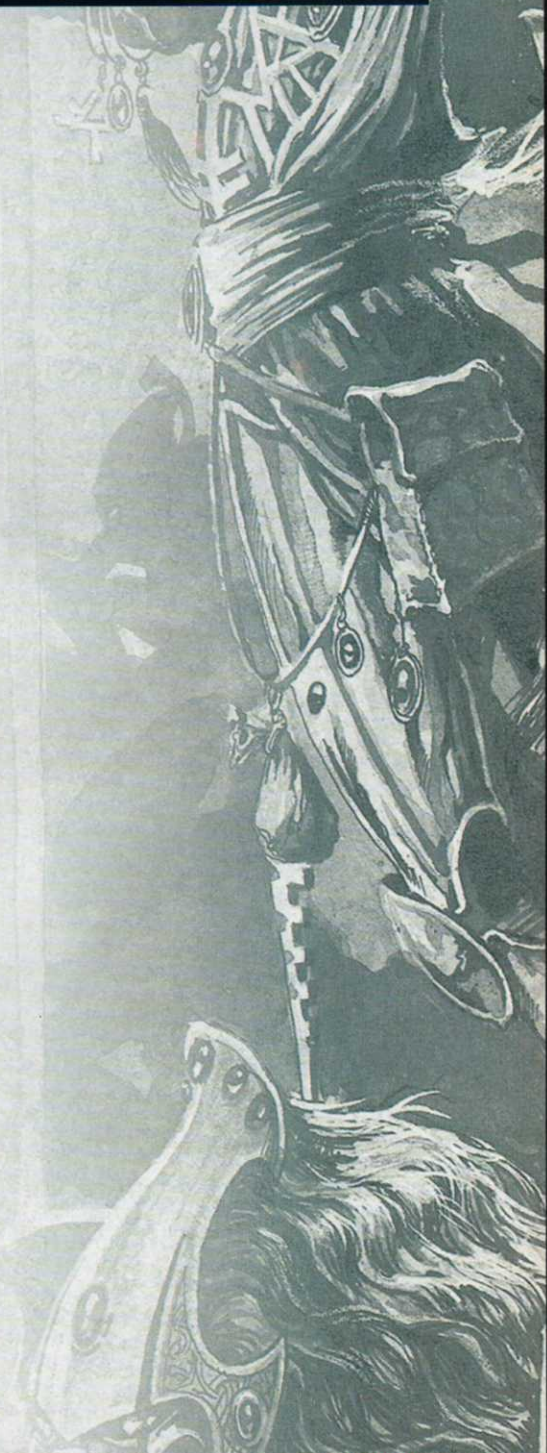
en que el Vidente supere el resultado del adversario, la miniatura del enemigo sufrirá una herida que no podrá evitar con ninguna *tirada de salvación por armadura*. Esta habilidad es muy útil para quitar de en medio a esos fornidos Señores del Caos, ya que cualquier miniatura que no tenga una *tirada de salvación invulnerable* puede morir inmediatamente con este ataque. El *Ataque Mental* sólo cuesta 15 puntos; así que, aunque sólo consigas acabar con el portador de algún arma pesada, habrá valido la pena.

Tormenta Ancestral, el más caro de los poderes psíquicos (35 dolorosos puntos) que puedes elegir, es, básicamente, una especie de arma psíquica. Este poder crea una explosión de energía psíquica que te permite colocar la plantilla de área de efecto de artillería pesada en cualquier punto situado a 45 cm o menos del Vidente. Todas las miniaturas que queden cubiertas por la plantilla sufrirán un impacto de Fuerza 3 sin factor de penetración, lo que me temo que no es como para tirar cohetes. Lo único que salva un poco este poder psíquico es que, incluso si la tormenta no causa ninguna baja, la unidad debe efectuar un *chequeo de acobardamiento*; lo que puede neutralizar a una unidad peligrosa durante un turno mientras sus miembros intentan sobreponerse a la fuerza de la tormenta que les ha obligado a tirarse al suelo. El *acobardamiento* es, sin duda, muy útil; pero sólo es eficaz si el enemigo no supera su *chequeo de liderazgo*, algo que, por desgracia, no ocurre lo suficientemente a menudo como para compensar la baja Fuerza de este ataque. Contra miniaturas equipadas con servoarmaduras no es demasiado útil. Contra enemigos que utilicen muchas miniaturas con armaduras ligeras, en cambio, puede ser muy divertido.

Por último, y no por ello menos importante, está el poder psíquico *Visión del Futuro*. Un Vidente con *Visión del Futuro* recorre continuamente con su mente los caminos divergentes del futuro, tirando y consultando las runas incluso mientras la batalla ruga a su alrededor. Esto le permite avisar a todos los que se encuentran a su alrededor de los ataques que va a efectuar el enemigo. Así, los láseres vaporizan el suelo donde se encontraba el Consejo de Videntes apenas unos segundos antes y los rayos explotan inofensivamente detrás de los psíquicos que acaban de agacharse. Cuando es lanzado con éxito, permite a cualquier unidad situada a 15 cm o menos repetir cualquier tirada de salvación no superada hasta el inicio del siguiente turno Eldar. Esto es muy útil para proteger a tus tropas de vanguardia, pero, francamente, debo confesar que nunca lo he utilizado para este fin. La *Visión del Futuro* sólo tiene pleno sentido cuando se usa sobre el propio Consejo de Videntes.

Cada miembro del Consejo de Videntes, ya sea un Vidente o un Brujo, lleva una recargada armadura de hueso espectral cargada psíquicamente que se denomina *Armadura Rúnica*. Esta proporciona una *tirada de salvación invulnerable* de 4+, así que tanto si les alcanza el disparo de una simple pistola bolter como si es el de un cañón de fusión, lo evitarán siempre con un 4+. Con *Visión del Futuro*, incluso si fallas esta tirada, puedes repetirla.

Aunque te parezca una estupidez, siempre que tu Consejo de Videntes reciba un impacto de menos de Fuerza 8, asígnalo a un Vidente. El hecho de que tengan Resistencia 4 (un punto más que la de los Brujos) ya ayuda; pero la razón de peso para hacerlo así es que cada Vidente resiste tres Heridas, así que ten-





El Consejo de Videntes: la reunión de psíquicos más poderosa del universo.

drá que ser herido tres veces diferentes para ser eliminado. Has de tener mucha mala suerte para fallar una *tirada de salvación invulnerable* de 4+ que, además, puedes repetir; pero, si tu rival concentra su fuego, podrías llegar a perder algún Vidente de vez en cuando. De todas maneras, con una unidad compuesta por siete miniaturas, esto no debería representar ningún problema (¡siempre y cuando el Vidente que muera no sea el que tiene la *Visión del Futuro!*). Si el enemigo ataca con todas sus fuerzas al Consejo de Videntes, podría llegar a derrotarlo; pero, mientras tanto, tú podrías atacar con el resto de tu ejército.

Gracias a esta cuasiinvulnerabilidad, puedes utilizar al Consejo de Videntes como tropa de vanguardia y también puede serte muy útil para enfrentarte a especialistas en el combate cuerpo a cuerpo, como la escolta de un Arconte o un Kaudillo Orko y sus megaprotegidos Noblez. No importa cuántos puños de combate o cuántos agonizadores caigan sobre ti, siempre puedes confiar en esa repetición de las tiradas de salvación falladas. Te darás cuenta de que esto pone de muy mal humor a tus rivales; pero puedes apostar lo que quieras a que ellos también han equipado a su ejército con lo mejor que han podido, así que, ¡a por ellos!

Como tropa de combate cuerpo a cuerpo, los Videntes y los Brujos no son precisamente lo mejor que tienes. Todos ellos efectúan un solo ataque y, a pesar de que puede aumentar este número con la adquisición de un arma de combate cuerpo a cuerpo adicional y siendo tú quien cargue, no vas a conseguir resultados mucho más espectaculares. A diferencia de todas las demás unidades de Cuartel General de Warhammer 40,000, no pueden equiparse con armas de energía o su equivalente, así que no pueden hacer nada contra adversarios con buenas armaduras. En el combate mencionado anteriormente con el Kaudillo Orko y su escolta, los Orkos

probablemente vencerían; pero probablemente necesitarían toda la batalla, así que habrás conseguido neutralizar su unidad más potente con una que no se limitará a sentarse a esperar la muerte.

LOS BRUJOS DE ULTHWÉ

Existen un par de maneras de hacer que el Consejo de Videntes de Ulthwé sea más poderoso en combate cuerpo a cuerpo. Podrías, por ejemplo, dar a uno de los Brujos de la escolta el poder psíquico *Potenciación*; así, la ya de por sí buena Habilidad de Armas de los Videntes pasaría a ser de 6, al igual que su Iniciativa. Incluso los Brujos se beneficiarían de una Habilidad de Armas 5 y una Iniciativa 5. Otra manera eficaz de mejorar la potencia de la unidad es equipar a un par de Videntes con lanzas bruja procurando que no sean aquellos que utilizan un poder psíquico en lugar de armas en la fase de disparo (*Ataque Mental* y *Tormenta Ancestral*); ya que, en este caso, perderías la oportunidad de lanzar las lanzas brillantes en la fase de disparo. Estas armas impactan a los vehículos con Fuerza 9, igual que un cañón láser, y el rival es muy probable que no piense que están equipados con ellas hasta que sea demasiado tarde. Esto da a tu escuadra una magnífica oportunidad de acabar con los tanques del enemigo, permitiendo que tus Segadores Siniestros afectados por el poder *Guía* rematen a los supervivientes. Además, las lanzas bruja hieren con un resultado de 2+, lo que es muy útil para un personaje con sólo Fuerza 3, ya que simula una Fuerza mucho mayor sin importar la Resistencia del adversario.

Un Brujo con el poder psíquico *Destructor* ofrece una desagradable sorpresa a tus enemigos. Como dije anteriormente, se trata básicamente de una versión mental del lanzallamas pesado y puede hacer mucho daño a una unidad de infantería grande, además de obligar al enemigo a abandonar una posición a cubierto.

Poder de Isha es un poder psíquico exclusivo de los Brujos de Ulthwé. No se trata de un poder meramente ofensivo o defensivo, sino que dobla el alcance de cualquier poder del Vidente. Es extremadamente barato (cuesta sólo 5 puntos) y puede ser muy útil si se combina con el poder *Ataque Mental*. Esta combinación tiene un valor incalculable si hay un Asesino Culexus aproximándose a tus Videntes... Por desgracia, el Brujo debe superar un *chequeo psíquico* antes de poder utilizar este poder además del chequeo habitual del Vidente. A decir verdad, estos Brujos son normalmente los primeros que incluyo en mi Consejo de Videntes.

LOS ESPECIALISTAS DE LA MUERTE

Las castas guerreras de Ulthwé no son numerosas, pero son muy importantes para llenar los importantes huecos existentes en el ejército de Ulthwé. Siempre elijo una unidad grande de Espectros Aullantes para enfrentarme a un adversario que utilice servoarmaduras porque, a pesar de tener Fuerza 3, sus armas de energía pueden marcar la diferencia y no hay nada parecido entre el resto de tropas de asalto del ejército de Ulthwé.

Como todo jugador Eldar sabe, proteger a estas delicadas pero letales guerreras en un transporte de tropas puede marcar la diferencia. Los Serpiente son idóneos para ello, ya que no sólo pueden transportar diez miniaturas (el máximo número posible de Espectros Aullantes en una unidad); sino que, además, tienen una pantalla de energía que, si el vehículo es impactado por un arma de Fuerza superior a 8, la Fuerza del impacto se reduce a 8. Esto tal vez no suene demasiado impresionante, pero significa que incluso las armas más potentes sólo penetrarán tu blindaje delantero y lateral el 50% de las veces. Un Tanque Gravitatorio Falcón también es una opción a considerar aunque no posea la pantalla de energía y sólo pueda llevar a seis miniaturas, ya que no hay otro vehículo capaz de

desplegar tanta potencia de fuego de apoyo mientras una escuadra de asalto permanece a salvo en su interior hasta que llega el momento de atacar.

Como ya he mencionado, los Segadores Siniestros son extremadamente útiles para acabar con los Marines Espaciales; ya que sus lanzamisiles de segador no sólo son Pesada 2, sino que, además, tienen Fuerza 5 y FP3. No es, por tanto, sorprendente que atraigan miríadas de disparos del enemigo en los primeros turnos.

Los Dragones Lameantes son la mejor unidad antitanque de que disponen los Eldars, especialmente si proporcionas a su Exarca la habilidad *Cazacarros*. El Exarca no sólo se beneficiará de un arma mejor, con Fuerza 8 y alcance 45 cm, sino que podrá repetir cualquier tirada para penetrar el blindaje del tanque. Lo mejor de la pica lameante es que sigue siendo un arma de fusión y, por tanto, a la mitad de su alcance o menos tira 2D6 para determinar la penetración. El alcance superior de la pica lameante significa que, colocando al Exarca a 22 cm de un tanque, podrá penetrar su blindaje con una tirada de 8+2D6 y, además, podrá repetir la tirada. De esta forma, podrá atravesar cualquier cosa que tu rival te ponga delante. Dado el reducido *Factor de penetración* de los rifles de fusión, también son útiles para matar Marines Espaciales equipados con *armadura artesanal*, Exterminadores y tropas similares.

Estos tres tipos de guerreros especialistas parecen encajar bastante bien en el ejército de Ulthwé y, como sus esquemas de color son negro, hueso y rojo sangre, incluso comparten uniformidad cromática con la hueste psíquica. Yo me lo pensaría dos veces antes de incluir a cualquiera de los tipos de guerreros especialistas menos habituales, como los Lanzas Brillantes o las Arañas de Disformidad, debido a su rareza en muchos de los Mundos Astronave. Algunos puristas ni siquiera incluirían ningún Guerrero Especialista en su ejército.

Además, el Codex Eldars tiene mucho más que ofrecer que los Guerreros Especialistas. Algunos de los tipos de tropas menos habituales en un ejército Eldar pueden ser una parte fundamental de un ejército de Ulthwé que, básicamente, está formado por Guardianes. Mis favoritos, sobre todo por la espectacularidad de las nuevas miniaturas, son las Baterías de Armas de Apoyo. Ni el cañón-D ni la tejedora de muerte necesitan línea de visión directa con el enemigo, así que las puedes colocar tras un bonito edificio en ruinas. Utiliza siempre que puedas el poder *Guía* sobre ellas y serán aún más letales. Existen más tipos de tropas de apoyo tripuladas por Guardianes, como los Escuadrones de *Vypers*, una plataforma artillera muy

maniobrable, o el Cañón de Prisma, una variante del Falcón artillada con el equivalente a un cañón láser pero que tiene una considerable área de efecto. El Bípode de Combate (una máquina de guerra bípode descubierta que alberga a un único tripulante Guardián) puede llevar dos armas pesadas y puede formar escuadrones de tres. Si lo mantienes en retaguardia para poder disparar sus armas pesadas de largo alcance, un Escuadrón de Bípodes al completo puede efectuar seis disparos de lanza brillante, dieciocho disparos de cañón estelar e incluso 6D6 disparos de láser multitubo según el armamento que hayas elegido. La belleza de estas máquinas de guerra está en que puedes seleccionar cualquier arma pesada y así cubrir todas las posibilidades.

Las Motocicletas a Reacción también están tripuladas por Guardianes y los Guardianes Negros muchas veces acuden a la batalla apoyados por estas veloces y maniobrables máquinas de guerra. Se benefician de todas las ventajas de las catapultas shuriken, pero con la ventaja de poder repetir las tiradas para impactar falladas por tratarse de armas acopladas. Además, puedes incrementar la potencia de fuego de un Escuadrón de Motocicletas a Reacción con un cañón shuriken y también puedes hacer que un Brujo se una a la unidad, aportando todas las ventajas que ya he expuesto anteriormente.

Esto me lleva a reflexionar sobre un punto crucial al elegir tus fuerzas. Cada uno de los Mundos Astronave está especializado en un área y esto deberías reflejarlo lo mejor que puedas en la selección de tu ejército. Deja que Iyanden tenga sus máquinas de hueso espectral, que Alaitoc disfrute de sus Exploradores y Biel-tan de sus Guerreros Especialistas. La fuerza del Mundo Astronave de Ulthwé radica en sus Guardianes y, sobre todo, en sus psíquicos; y, si esto no te parece lo bastante atractivo, este no es tu ejército. Pero recuerda que, con las suficientes habilidades psíquicas, prácticamente dispondrás de una fase adicional que tu rival no tendrá y así es como debe ser.

Así que, si te atrae el desafío de jugar con un ejército avanzado y muy especial, empieza a coleccionarlo. Si ya tienes un ejército Eldar con el que luchar, equipa a tus escuadras con el mejor armamento pesado de Warhammer 40,000, compra poderes psíquicos por un tubo y ¡enrólate! Y por encima de todo, ¡diviértete!





El gurú del modelismo, Nick Davis, empieza esta nueva serie describiendo las técnicas que utiliza para hacer árboles y bosques.

En los próximos meses nos explicará cómo construir fácilmente un magnífico campo de batalla lleno de increíbles elementos de escenografía.

TALLER DE ESCENOGRAFÍA

Terreno Básico 1: construye tus propios árboles y bosques

¿QUÉ NECESITAS PARA CONSTRUIR UN BOSQUE Y SU BASE?

- Árboles prefabricados, que puedes encontrar en Games Workshop o en tiendas de modelismo ferroviario.
- Madera o cartón para la base.
- Varias piedras (mira en tu jardín).
- Césped y gravilla de modelismo.
- Pinturas Citadel: Negro Caos, Verde Goblin, Marrón Cuero, Marrón Bubónico, Hueso Deslucido y Blanco Cráneo.
- Cola blanca y superglue.

¿QUÉ NECESITAS PARA CONSTRUIR TUS PROPIOS ÁRBOLES?

- Alambre de jardín.
- Lana de vidrio o líquen de modelismo.
- Cinta aislante.
- Césped ferroviario.
- Pintura texturada gruesa.
- Spray Negro Caos.
- Pinturas Citadel: Marrón Cuero y Marrón Bubónico.
- Cola blanca y pegamento en spray.

PARA AMBOS PROYECTOS NECESITAS:

Pincel seco grande, pincel normal, pincel grande, alfombrilla para cortar, regla, cuchilla de modelismo, alicates y rotulador.

Nuestro primer proyecto de construcción es un bosque, tierra natal de los Elfos Silvanos, amigo de los hostigadores y un elemento de escenografía, en definitiva, que puede impedir el avance por un flanco a un ejército entero. Los bosques y las colinas (de las que hablaremos muy pronto) son los dos elementos de escenografía más básicos e importantes de tu campo de batalla.

Antes de empezar a construir nada, debes preparar una superficie plana grande para hacer modelismo. Si estás usando la mesa de la cocina o el comedor, asegúrate de que está bien protegida antes de empezar (*por alguna extraña razón, las madres y las esposas incordian bastante cuando teargas sus mesas... – Tipo Gordo*). Un par de capas de periódicos protegerán la mesa de las salpicaduras de pegamento y pintura, pero necesitarás un trozo de madera o una alfombrilla de corte (disponible en las tiendas de bricolaje) para proteger la mesa de cualquier corte.

¿Y AHORA QUÉ?

Este artículo se divide en dos partes. La primera explica cómo hacer bases para tus árboles si vas a comprar árboles ya hechos, como los árboles Citadel que encontrarás en las tiendas Games Workshop.

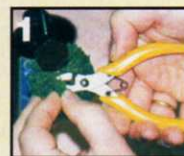
La segunda explica cómo hacer tus propios árboles partiendo de cero. No te asustes, es mucho más fácil de lo que parece (de hecho, el primer elemento de escenografía que construí fueron palmeras para mis Hombres Lagarto) y, aunque lleva su tiempo, es la manera más barata de disponer de una gran cantidad de bosques para tus campos de batalla.

Antes de empezar, lee atentamente todo el artículo y recuerda que esto es sólo una guía para hacer bosques como los míos. Eres libre de experimentar con tus propias ideas y materiales.

SOTOBOSQUE

Esta es una manera fácil y rápida de construir vegetación de sotobosque para tus bosques. Para hacerlo, necesitarás un árbol mediano Citadel, alicates y cola blanca.

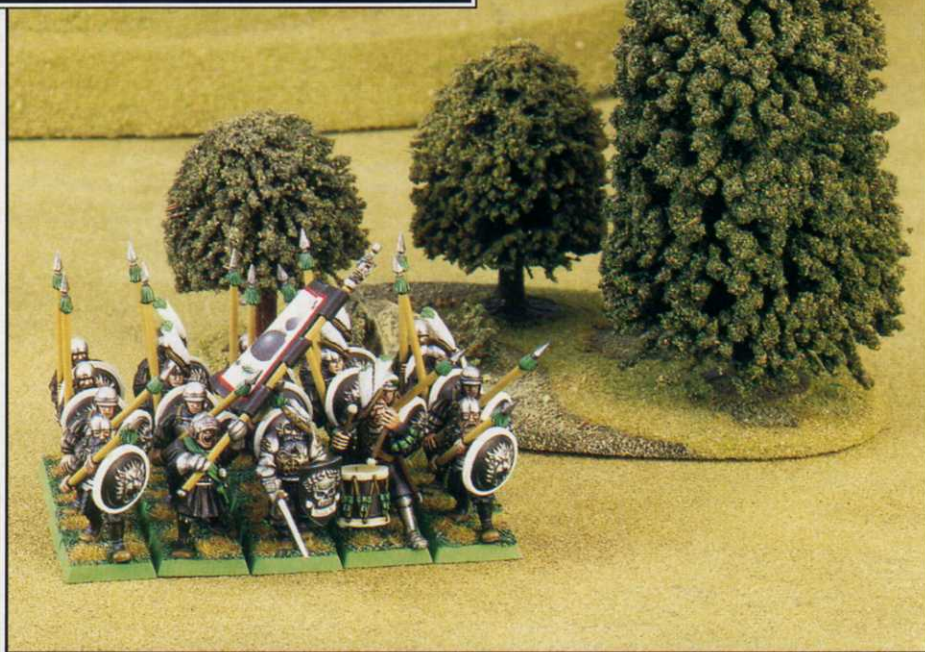
1. Corta un poco de la parte superior del árbol con las tenazas.



2. Pon una gota de cola blanca donde quieras la maleza. Las rocas y las raíces de árboles son sitios idóneos.



3. Coloca el trozo de árbol cortado en su posición y espera unos 5 minutos. ¡No te preocupes, la cola quedará transparente!



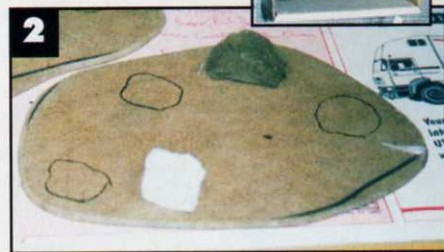
Estos Lanceros Imperiales utilizan un pequeño bosquecillo para proteger su flanco.

BASES PARA LOS ÁRBOLES

1. Corta una base de madera o cartón con una forma irregular. Una base de 200 mm x 150 mm servirá para un bosque de tamaño mediano. Coloca los árboles sobre la base. Colocar árboles de distintos tamaños combinados sobre la misma base le dará un aspecto más real que un bosque homogéneo. Traza una línea alrededor de las posiciones donde colocarás los árboles.



2. Utilizando cola blanca, pega unas cuantas piedrecitas de jardín sobre la base.



3. Utilizando un pincel grande, pinta la base de Verde Goblin, dejando sin pintar las áreas marcadas y las piedras.



4. Pega los árboles con la cola blanca y añade algunas piedrecitas pequeñas a la base a discreción. ¡Tu bosque ya está listo para jugar en él!



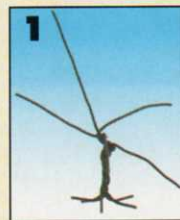
5. Para dar a tus bosques ese toque final, cubre la base con cola blanca diluida y cúbrela con césped ferroviario. Una vez seco, pinta las piedras y un pequeño sendero entre los árboles con Negro Caos. Cuando se haya secado la pintura, puedes aplicar pincel seco de tonos marronosos cada vez más claros en las áreas negras: empieza con Marrón Cuero, sigue con Marrón Bubónico y, para terminar, aplica una última capa de Hueso Deslucido. Otro bonito detalle es añadir sotobosque (ver el recuadro de la página anterior). Ahora ya puedes colocar con orgullo tu primer elemento de escenografía sobre el campo de batalla.



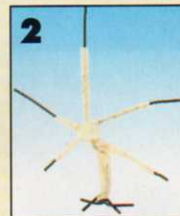
CONSTRUYE TUS PROPIOS ÁRBOLES

Construir tus propios árboles es muy sencillo, sólo requiere un poco de paciencia. Así es como los hago yo:

1. Corta cinco tiras de alambre de jardín de entre 50 y 100 mm, dependiendo del tamaño del árbol. Retuércelas en conjunto para formar el tronco, dejando suficiente alambre para las ramas.



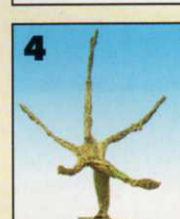
2. Corta una tira de cinta aislante por la mitad y enróllala alrededor del alambre para hacer la corteza del tronco.



3. Pinta el árbol con alguna pintura texturada (yo prefiero la de grano grueso).



4. Pinta el árbol con Negro Caos. A continuación, aplica un pincel seco de Marrón Cuero y Marrón Bubónico. ¡Tu árbol ya está listo para que le salgan las hojas!



5. Hay dos formas de añadir follaje a tus árboles. La más fácil es pegar liquen en las ramas con un poco de cola blanca.



5a. Otra opción es utilizar lana de vidrio. Distribúyela sobre las ramas y luego rocíala con pegamento en spray (al aire libre). Cubre la lana de vidrio con césped ferroviario, agítalo para que caiga el exceso y déjalo secar.



¡A tus árboles ya sólo les falta una base adecuada!

Derecha: Árboles caseros, con la base descrita arriba, listos para ser colocados sobre el campo de batalla.



GAMESDAY & GOLDEN DEMON 2000

El mayor espectáculo



Como todos ya sabéis (¡cómo, ¿que tú aún no lo sabes?!), el pasado 5 de noviembre tuvo lugar en el recinto de "Cotxeres de Sants", en Barcelona, el evento más esperado por todos los aficionados a Warhammer, Warhammer 40,000 y todo lo relacionado con Games Workshop en general: el Games Day & Golden Demon 2000.

Para quien todavía no lo sepa (aunque dudamos que, a estas alturas, tal cosa sea posible), el Games Day consiste en un día dedicado íntegramente a todos los aspectos que conforman el hobby Games Workshop: partidas de todos nuestros juegos abiertas a quien quiera participar en ellas; concursos de pintura y de preguntas donde demostrar lo mucho que se sabe; interesantes ofertas sólo disponibles ese día y la presencia de grandes figuras invitadas relacionadas con la creación de los juegos Games Workshop y las miniaturas Citadel.

Además, el Games Day es el marco en que se convoca el Golden Demon, el concurso de pintura más importante y prestigioso en lo que se refiere al pintado, transformación y modelado de miniaturas

Citadel, que atrae a cuantos artistas desean demostrar su valía en este terreno. Su máximo galardón, la espada matademonios, distingue a su poseedor como el mejor pintor/modelista de miniaturas Citadel del año.

En esta primera edición, algo más de 600 entusiasmados asistentes tuvieron el privilegio de poder cumplir con una cita obligada para todo aquel aficionado al hobby Games Workshop que se precie. Senti-

“Para quien todavía no lo sepa [...], el Games Day consiste en un día dedicado íntegramente a todos los aspectos que conforman el hobby Games Workshop”

mos profundamente que muchos se quedaran sin poder asistir; pero el número de entradas a la venta era limitado, así que sólo los que se dieron más prisa pudieron conseguir una. No obstante, si eres uno de los que se quedó sin entrada, puedes consolarte leyendo este artículo para enterarte de qué fue lo que te perdiste. Entre todas las actividades preparadas para ese día, la más destacable, por la inigualable oportunidad que representaba,



fue la posibilidad de conocer a algunos de los artistas del Studio inglés: Juan Díaz y Gary Morley, dos renombrados escultores de miniaturas Citadel que trajeron consigo muestras de sus últimos trabajos para que todo el mundo pudiese miraras y admirarlas; Dave Gallagher, uno de los ilustradores más veteranos de Games Workshop, que también trajo una muestra de su trabajo; Rick Priestley, creador de Warhammer y Warhammer 40,000, que trajo... (¡ejem!) su impagable e incombustible simpatía, y Chris Bone, un maestro en el arte de agitar a las masas en cuantos eventos interviene. En cualquier caso, como una imagen vale más que mil palabras, os dejamos que veáis por vosotros mismos cómo fue la cosa. ¡Disfrutad!



del mundo del hobby





A lo largo del día, tuvieron lugar multitud de concursos de preguntas y de habilidad que atrayeron a un gran número de asistentes dispuestos a poner a prueba su conocimiento del trasfondo de los diferentes juegos o su domi-



nio de las reglas. Los participantes pudieron desde disparar cañones hasta arriesgarse a conseguir el mejor premio posible en una particular adaptación del concurso "¿Quiere ser millonario?". ¡Quien no ganó algo fue porque



no quiso (o no supo contestar preguntas tales como cuál es el nombre del caballo de Tyrion), ya que el valeroso concursante que saltaba a la palestra podía ganar desde un blister hasta un dragón o una caja de Fuerza de Combate!



La zona de ventas estuvo en todo momento llena a reborar. Lo cierto es que no fue para menos, ya que era una oportunidad única de conseguir miniaturas descatalogadas y de beneficiarse de estupendas ofertas y promociones; por ejemplo: material de saldo, grandes descuentos, suscripciones ventajosas a la revista White Dwarf o la posibilidad de hacerse con la miniatura exclusiva del Games Day, un espectacular caudillo Orco para Warhammer.



Sin duda, lo más característico del primer Games Day español fue la gran cantidad de mesas de juego que atestaban el recinto: un total de doce mesas en las que los asistentes pudieron participar, tantas veces como quisieron, en las más emocionantes batallas ambientadas tanto en el universo de Warhammer como en el de Warhammer 40,000.



Todo el personal de Games Workshop España, sobre todo el personal de tiendas, se volcó en la construcción de las mesas de juego y en la creación de escenarios de batalla adaptados a ellas. ¡Resultó difícil no pasárselo bien con tanta variedad!





El concurso de pintura rápida congregó a todos aquellos que quisieron demostrar su habilidad (y su rapidez) en el arte del pintado de miniaturas.



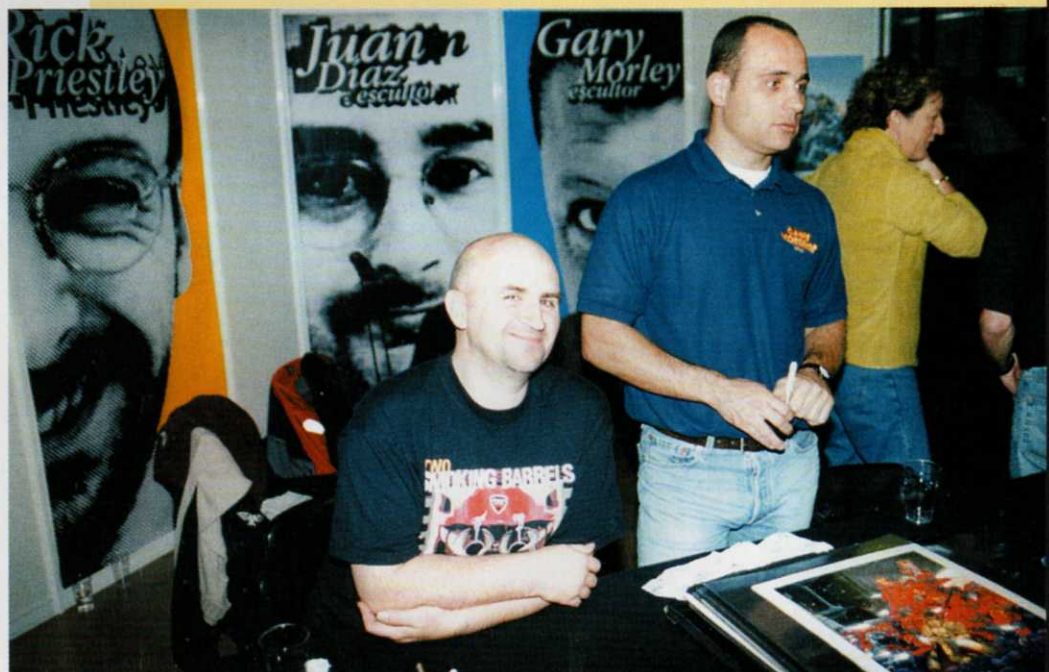
Como no sólo de Warhammer y de Warhammer 40,000 vive el aficionado, también hubo lugar para otros juegos alternativos, como "Carrera de Garra-patos" o "Motor Racer", especialmente creados por los chicos de las tiendas para la ocasión.



“Los ilustres invitados del Studio inglés no tuvieron un sólo momento de respiro...”



Los ilustres invitados del Studio inglés no tuvieron un sólo momento de respiro, ya que se pasaron todo el día firmando autógrafos, respondiendo a las preguntas de los curiosos (con la ayuda de sus correspondientes traductores, salvo Juan, claro) y, en el caso de los escultores, mostrando a todo aquel interesado ejemplos prácticos de algunas técnicas de modelismo. No obstante, pese al estrés que sufrieron, siempre estuvieron dispuestos a dispensarse un instante para hacer alguna que otra bufonada o posar para la cámara. ¡Qué majos que son!



Todo el personal de Games Workshop España trabajó duro y con entusiasmo para evitar que ese día ninguno de los asistentes se aburriera en algún momento o estuviese el más mínimo momento sin hacer nada. El Games Day es un día de diversión hecho por y para los aficionados al hobby Games Workshop, así que sabemos qué es lo que se espera de nosotros y qué podemos hacer para que todos los aficionados disfruten ese día plenamente. ¡Esperamos que este artículo haya hecho brotar en vosotros el firme propósito de no perderos el Games Day & Golden Demon 2001!



...y en el próximo número: el Golden Demon

La mayor atracción de todo Games Day que se precie es el concurso de pintura Golden Demon, un evento que desde hace muchos años sirve de reclamo en Inglaterra a los mejores pintores de miniaturas no de Europa, sino de todo el mundo. El primer Golden Demon español no fue menos; ya que, pese a ser la primera convocatoria, el nivel de pintura y modelismo de los participantes alcanzó cotas espectaculares, haciendo muy difícil la elección de los ganadores de cada categoría y del ganador absoluto. En el próximo número podrás comprobar que no mentimos.



Para acabar, todo el equipo de Games Workshop queremos agradecer a los asistentes, auténticos protagonistas del evento, la paciencia y entusiasmo que mostraron durante todo el día. ¡Gracias a todos!



WARHAMMER

HIJOS DE GRUNGN

INGENIERO ENANO

Diseñados por Colin Dixon

Si un Enano posee determinadas aptitudes para la maquinaria, podrá ingresar como aprendiz en el Gremio de Ingenieros, que es el que se encarga del mantenimiento de los numerosos artilugios de los Enanos. Los miembros del Gremio pasan mucho tiempo reparando los componentes rotos y maldiciendo el trabajo de aficionado del ingeniero que los construyó. También son los responsables de inventar nuevos artilugios. Si el Gremio cree que un concepto es lo suficientemente importante como para llevarlo a cabo, proveerá a los Enanos con todo el equipo, materiales y ayuda necesaria. La mayoría de sus invenciones nunca despegan, pero otras, como el legendario Girocóptero, sí que, literalmente, lo han hecho.



GIROCÓPTERO

Diseñado por Tim Adcock y Colin Dixon.

Los valientes y temerarios pilotos de estos locos artilugios se reúnen para formar sus propios y característicos regimientos. Pero debido a su elevado coste, el mantenimiento de las máquinas procede de los fondos de la tesorería real y, por ello, esta unidad de elite es conocida como el Real Cuerpo Volador.



Grupo de Mando Rompehierros

Rompehierros

ROMPEHIERROS

Diseñados por Colin Dixon.

Los Rompehierros son los guardianes de los túneles más profundos y, generalmente, abandonados, donde intentan mantener a raya a las numerosas criaturas que los infestan y que, de otro modo, invadirían la fortaleza. Pasan la mayor parte de su tiempo bajo tierra, en las zonas más profundas y recónditas de la fortaleza. Debido al extremo peligro que comporta su trabajo, llevan magníficas armaduras de gromril como protección.



la entrevista

Colin Dixon



Barbaslargas



Minero



Martillador



Atronador Veterano



Portaestandarte
Barbaslargas



Jefa del Clan



Matatrolls de Mordheim

Bienvenidos de nuevo a esta serie de entrevistas en la que descubrimos a algunas de las personalidades de Games Workshop. Este mes, nuestro intrépido entrevistador Pete Grady ha tenido una charla con el responsable de los nuevos Enanos: Colin Dixon.

Colin nació en Zimbawe (en el sur de África), pero ahora vive en Nottingham. En su juventud era un gran seguidor de la historia militar y así fue como por primera vez se introdujo en el mundo de los wargames.

Colin era un pintor de miniaturas que ganó el premio al mejor regimiento en unas jornadas de puertas abiertas de Citadel. ¡A consecuencia de ello, se le acercó nada más y nada menos que John Blanche, quien le propuso ser el primer pintor oficial de 'Eavy Metal'!

Empezó a modelar a principios de los noventa y, como podéis ver, ha sido muy prolífico hasta la fecha. Bueno, esta es, a grandes rasgos, la historia de Colin; ahora, vamos a por la entrevista.

Colin, actualmente te encuentras en el ojo del huracán por tu contribución a la soberbia nueva gama de Enanos. Los Enanos tenían una de las gamas de miniaturas más antiguas de Warhammer. Debió resultarte difícil no sentirte influido por todo lo que había antes.

Sí, tienes razón. Quiero decir que las mayores influencias que tuve fueron, irónicamente, algunos de los primeros Enanos que hicimos (¡aquellos fantásticos trabajos de los gemelos Perry!).

¿Se te encendió la bombilla mientras mirabas los Enanos de los Perry o ya tenías algo en mente?

Una de las cosas que más me gusta de los Enanos es esa especie de "guerrero vikingo" que llevan dentro, así que traté de plasmar eso en mis miniaturas.

El mes pasado estuvimos hablando con Brian Nelson y nos comentó que casi nunca trabajaba con esbozos conceptuales. ¿Tu tampoco utilizas ningún tipo de esbozo?

No. En realidad, a mí me pasa justo al revés. Soy uno de los pocos escultores que trabajan siempre con esbozos.

¿Dibujas tus propios esbozos?

No siempre. Mira a los Enanos, por ejemplo: aquello fue un esfuerzo conjunto en el que trabajé con mis propios esbozos y los de los ilustradores.

¿Algún artista en particular?

Bueno, al final acabas trabajando con todos los ilustradores en un momento u otro.

¿Cómo enfocas el trabajo cuando estás trabajando en una miniatura con otro diseñador, como por ejemplo con el nuevo Girocóptero que has hecho con Tim Adcock?

Normalmente, al menos con los vehículos, a mí me llega el vehículo ya esculpido y yo me encargo de añadirle la tripulación y algún toque personal.

Solías trabajar como pintor del equipo en 'Eavy Metal. ¿Sigues oyendo la llamada de las musas?

Todavía pinto y dibujo, pero más como hobby que como trabajo de algún tipo para Games Workshop, aunque dibujé la portada de la segunda edición de Blood Bowl (¡otro gran clásico!).

Tienes un largo historial como jugador de batallas históricas. Brian Nelson es experto en historia militar. ¿Es un interés común entre los escultores?

Seguramente, descubrirás que la mayoría están interesados, en mayor o menor medida, en la historia militar. Por lo que a mí respecta, estoy particularmente interesado en la historia "colonial" del siglo XIX.

Para terminar, ¿cuál es tu último proyecto? ¿Debemos esperar algo interesante en el futuro?

Estad atentos a la nueva Guardia de los Túmulos que estoy haciendo para el ejército de Condes Vampiro.

¡Muchas gracias, Colin!



Un regimiento de Rompcheiros



Portaestandarte Portadores de Plaga



La cubierta de Blood Bowl de Colin



Lanzallamas de Disformidad Skaven



Zombie de la Plaga de Necromunda



Carroñero Mutante de Necromunda



Portador del Incensario de Plaga



Lanzador de Viento Envenenado



De los laboratorios Skaven del Clan Moulder, una terrorífica Rata Ogro.

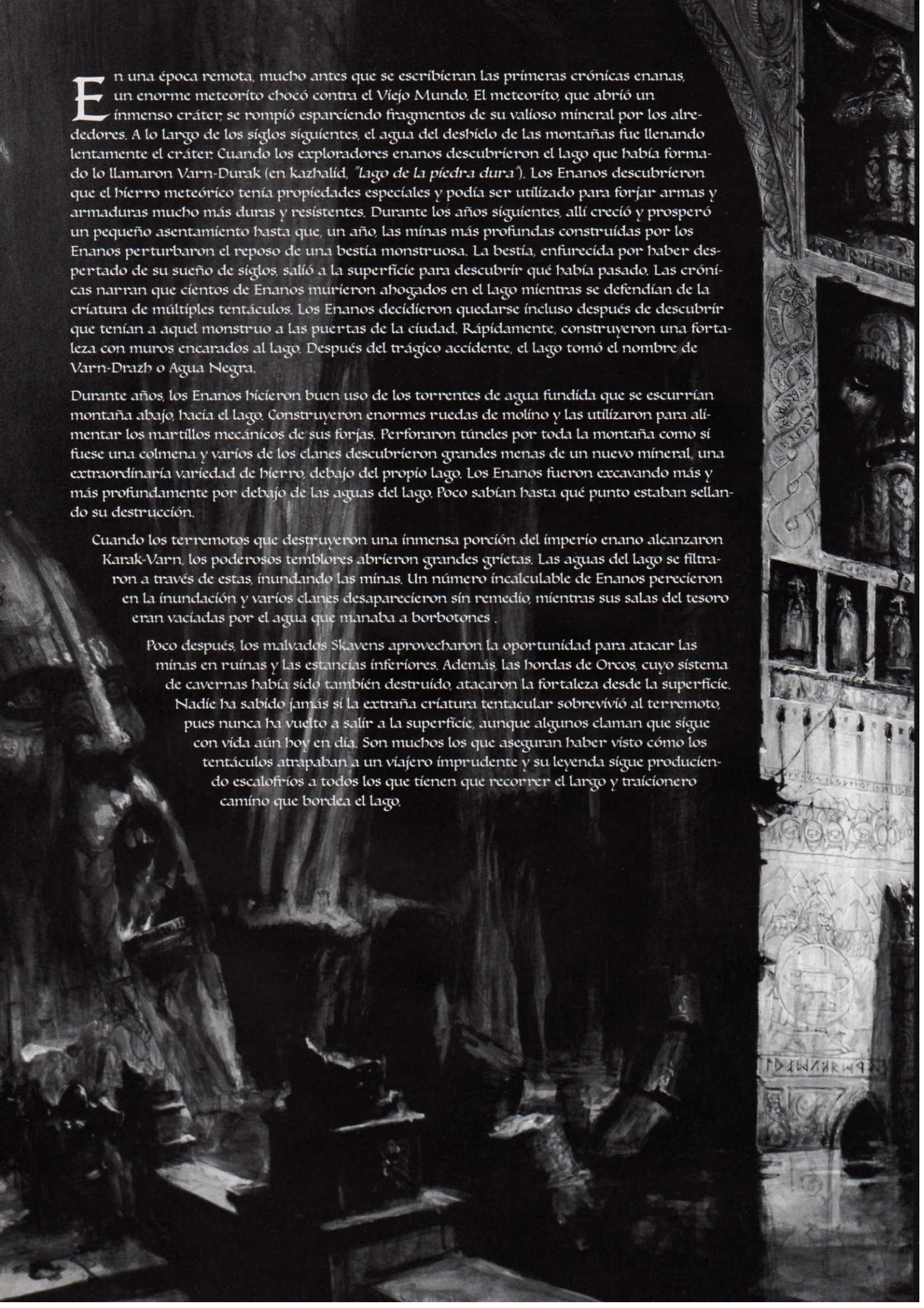


En una época remota, mucho antes que se escribieran las primeras crónicas enanas, un enorme meteorito chocó contra el Viejo Mundo. El meteorito, que abrió un inmenso cráter, se rompió esparciendo fragmentos de su valioso mineral por los alrededores. A lo largo de los siglos siguientes, el agua del deshielo de las montañas fue llenando lentamente el cráter. Cuando los exploradores enanos descubrieron el lago que había formado lo llamaron Varn-Durak (en kazhalid, "lago de la piedra dura"). Los Enanos descubrieron que el hierro meteorítico tenía propiedades especiales y podía ser utilizado para forjar armas y armaduras mucho más duras y resistentes. Durante los años siguientes, allí creció y prosperó un pequeño asentamiento hasta que, un año, las minas más profundas construidas por los Enanos perturbaron el reposo de una bestia monstruosa. La bestia, enfurecida por haber despertado de su sueño de siglos, salió a la superficie para descubrir qué había pasado. Las crónicas narran que cientos de Enanos murieron ahogados en el lago mientras se defendían de la criatura de múltiples tentáculos. Los Enanos decidieron quedarse incluso después de descubrir que tenían a aquel monstruo a las puertas de la ciudad. Rápidamente, construyeron una fortaleza con muros encarados al lago. Después del trágico accidente, el lago tomó el nombre de Varn-Drazh o Agua Negra.

Durante años, los Enanos hicieron buen uso de los torrentes de agua fundida que se escurrían montaña abajo, hacia el lago. Construyeron enormes ruedas de molino y las utilizaron para alimentar los martillos mecánicos de sus forjas. Perforaron túneles por toda la montaña como si fuese una colmena y varios de los clanes descubrieron grandes menas de un nuevo mineral, una extraordinaria variedad de hierro, debajo del propio lago. Los Enanos fueron excavando más y más profundamente por debajo de las aguas del lago. Poco sabían hasta qué punto estaban sellando su destrucción.

Cuando los terremotos que destruyeron una inmensa porción del imperio enano alcanzaron Karak-Varn, los poderosos temblores abrieron grandes grietas. Las aguas del lago se filtraron a través de estas, inundando las minas. Un número incalculable de Enanos perecieron en la inundación y varios clanes desaparecieron sin remedio, mientras sus salas del tesoro eran vaciadas por el agua que manaba a borbotones.

Poco después, los malvados Skavens aprovecharon la oportunidad para atacar las minas en ruínas y las estancias inferiores. Además, las hordas de Orcos, cuyo sistema de cavernas había sido también destruido, atacaron la fortaleza desde la superficie. Nadie ha sabido jamás si la extraña criatura tentacular sobrevivió al terremoto, pues nunca ha vuelto a salir a la superficie, aunque algunos claman que sigue con vida aún hoy en día. Son muchos los que aseguran haber visto cómo los tentáculos atrapaban a un viajero imprudente y su leyenda sigue produciendo escalofríos a todos los que tienen que recorrer el largo y traicionero camino que bordea el lago.





LA BATALLA DEL PASO DE AGUA NEGRA

Por Space McQuirk



Durgrim levantó sus cortas piernas y colocó sus pesadas botas de hierro sobre la gruesa mesa de roble. Repantingándose en la silla, acercó una cerilla encendida a su laboriosamente labrada pipa. La posadera le echó una mirada de desaprobación, pero sabía que era mejor no meterse con él. Cualquier Enano más joven de los que había en aquella taberna precariamente iluminada habría sido arrojado por la puerta si se hubiera atrevido a hacer lo mismo, pero Durgrim Melenarroja era un cliente valioso y sus historias bien podían atraer a muchos clientes más.

"Fue una pelea como Grungni manda, no como esas pequeñas escaramuzas que vosotros, jovencitos, llamáis batallas. Todos los miembros de los clanes de Karak-Ocho-Picos defendiendo la puerta, hasta el último enano. En aquellos días, los Enanos no conocían el significado de la palabra "retirada". Cualquier guerrero habría preferido morir en combate que volver a casa derrotado. Habrían acabado con facilidad con esos rastros verdes si no hubiera sido por sus malvados trucos mágicos. Hay quien dice incluso que los propios dioses Orcos aparecieron en el campo de batalla para ayudar a los debiluchos Goblins, pero reconozco que esas historias deben de tener mucho más de rumor y superstición que de verdad". Tomando una calada profunda de su pipa, arrojó una gruesa bocanada de humo.

"De todas maneras eso no importa, deberían haber estado preparados para algún tipo de traición similar. Los Orcos y los Grobi siempre se escabullen y se arrastran a hurtadillas. Prefieren esconderse y hacer una emboscada antes que enfrentarse a nosotros, los Enanos, en lucha abierta. Sólo tenéis que fijaros en la Batalla del Paso de Agua Negra. ¿Os he hablado alguna vez de mi tataratataratatarabuelo Kadrin Melenarroja? ¡Grungi maldiga al estúpido humano que lo confundió con mi tataratataratataratatarabuelo! Seguro que ya habíais oído alguna vez su nombre..."

Karak-Varn antaño fue un próspero centro minero enano. La fortaleza conocida hoy día como Cragmere fue edificada sobre los acantilados que dominan el lago de Agua Negra. Las montañas de los alrededores eran ricas en vetas de minerales preciosos únicos y extremadamente valiosos, incluido el carísimo hierro meteórico, que los Enanos denominan gromril. Los clanes llegaron a Karak-Varn y reclamaron secciones de la montaña para excavar profundamente en busca del cada vez máspreciado metal. Los túneles perforaron la montaña en todas direcciones y muchos de los clanes descubrieron grandes depósitos de este hierro tan especial a gran profundidad, bajo las aguas del lago. Al excavar más y más profundamente bajo sus aguas estaban sellando su propio destino, pero ellos no podían saberlo...

Una serie de fuertes seísmos y erupciones volcánicas hicieron que los túneles y pasadizos se derrumbasen. Para añadir más desgracias al desastre, las aguas del lago inundaron los salones inferiores, ahogando a muchos Enanos. Los pocos supervivientes fueron entonces atacados por los Orcos, que se habían visto obligados a salir de sus cuevas a causa de las grandes convulsiones que sacudían la tierra. Ampliamente superados en número y debilitados por la hambruna y las enfermedades, sólo un puñado de Enanos logró escapar con vida.

Para sorpresa de los Enanos, los mismos terremotos que destruyeron la sólida fortaleza pusieron al descubierto nuevos filones del precioso mineral. En el año imperial

-1185 una expedición minera que trabajaba en las ruinas de Karak-Varn descubrió un filón particularmente rico de gromril. Tras hacer este descubrimiento, el Herrero Rúnico Kadrin Melenarroja, líder de la expedición, pidió permiso al Gran Rey para emprender una operación a gran escala. Los rumores de tesoros ocultos se propagaron como la pólvora entre los reinos enanos, iniciándose así lo que más tarde sería conocida como "la Fiebre del Gromril". Cientos de mineros se instalaron en la vieja fortaleza y, a lo largo de los años, amasaron grandes fortunas del valioso metal.

En torno al año -1136 del calendario imperial las minas empezaron a agotarse y Kadrin Melenarroja decidió que había llegado el momento de volver a su hogar en Karaz-a-Karak. Él mismo partió escoltando el último cargamento de mineral. Dejando la artillería en la fortaleza para que los escasos valientes que habían decidido quedarse en los abandonados y ruinosos salones de Karak-Varn pudieran defenderse, emprendió



el largo camino de regreso a casa. Los prospectores cargaron su mineral en un gran carromato, amontonaron sus pocas posesiones y partieron hacia la gran capital enana.

El carromato enano y su escolta recorrieron la antigua carretera que cruzaba un paso que conducía a las orillas del lago de Agua Negra. Muchos de los Enanos no apartaban un ojo de las imperturbables aguas del lago, esperando que la legendaria criatura que moraba en sus aguas apareciera de un momento a otro. Pero no había ningún monstruo vigilando a los Enanos o pendiente de su lento avance por el traicionero recorrido. Una pequeña banda de Orcos que volvía a su caverna divisó el grupo y, ante la posibilidad de matar a algunos tapones y robar su misterioso cargamento, fueron a buscar apresuradamente al resto de su tribu. En cuanto el preciado mineral alcanzó las orillas de Agua Negra el convoy enano fue emboscado. Las saetas disparadas desde las estribaciones montañosas del paso cayeron limpiamente sobre el centro del grupo de Enanos. Letales nubes de flechas llovieron sobre la caravana. Con un grito amenazante, los Orcos descendieron de las montañas para robar el cargamento. Sin ningún cañón a la vista que los amedrentase, los Orcos atacaron con una ferocidad inusual. Pero no habían contado con los recursos de Kadrin Melenarroja y la tenacidad que pondrían los Enanos en proteger el mineral que tantos esfuerzos les había costado conseguir.

Kadrin Melenarroja era un luchador experimentado y organizó con rapidez la defensa enana. Sabía que, si quería proteger el mineral que los Enanos habían tardado casi un año en extraer, tenía que encontrar algún medio de escape para el carromato. La única posibilidad sería que los Orcos no pudieran acercarse a él mientras seguía su lento recorrido por la orilla embarrada. Si los Enanos podían contener de alguna manera el ataque orco, al menos podría alejarse lo suficiente de los asaltantes para alcanzar la carretera y librarse de los asaltantes. Kadrin reunió a los Enanos en torno al carromato y llevó a cabo una lucha de contención. Sus guerreros repelieron la primera embestida del asalto Orco, a la

que siguió un violento y cruento combate. Una oleada tras otra de Orcos se estrellaba ante el escollo que representaba la sólida línea defensiva de los Enanos. Uno a uno, los Enanos fueron cayendo, vendiendo muy cara su vida. No pasó demasiado tiempo antes de que Kadrin se encontrara de pie, solo, encima de un enorme montón de cadáveres de pielesverdes y de Enanos. En cuanto vio que el carromato desaparecía en la seguridad de la distancia, se giró para enfrentarse a la horda orca. Con su larga barba pelirroja enmarañada y su túnica bañada en rojo por la sangre de aquellos a quienes había dado muerte, Kadrin tenía un aspecto aterrador. Blandiendo el martillo por encima de su cabeza, sostuvo en alto el escudo y cargó justo por el centro de la fuerza Orca. Al ver cómo penetraba profundamente en un grupo de Orcos gigantes, el resto de la horda se desmoralizó y retrocedió aterrorizada ante la furia de tan increíble guerrero. Al finalizar la batalla, Kadrin Melenarroja yacía herido de muerte a orillas del lago y, en un último acto de honor, arrojó su martillo a las aguas para evitar que los Orcos lo robaran en caso de que volvieran. Se dice que cuando recuperaron su cadáver, este estaba rodeado por los cuerpos sin vida de treinta y seis Orcos. Por orden del Gran Rey, el cuerpo maltrecho de Kadrin fue devuelto a Karaz-a-Karak, donde descansa en una tumba bajo el Gran Salón.

ESCOLTA

Objetivo: en este escenario un ejército intenta proteger un valioso cargamento mientras atraviesa el campo de batalla. El objetivo del otro ejército es interceptar el cargamento y destruir su escolta para robar el precioso mineral.

Ejércitos: los ejércitos deben organizarse utilizando las listas de ejército de Warhammer correspondientes en base a un valor total en puntos acordado de antemano. El ejército Enano debe incluir al Herrero Rúnico Kadrin Melenarroja y el carromato de gromril por el valor en puntos especificado. Kadrin Melenarroja será siempre el General de los Enanos. La escolta enana no puede incluir ninguna máquina de guerra ni el Yunque de Perdición. El carro tirado por mulas de los Enanos utiliza las mismas reglas que los carros normales y el perfil indicado más adelante.

Campo de batalla: el terreno puede ser cualquier tipo de terreno previamente acordado, con la condición de que exista una ruta clara y despejada desde la zona de despliegue Enana hasta el extremo contrario del campo de batalla a través de la cual pueda viajar el carromato.



DESPLIEGUE

1. Antes de desplegar, el jugador Enano debe escribir un orden de marcha para mostrar dónde se encuentra cada unidad dentro del convoy. El orden de marcha no debe incluir a los Personajes.

2. Ambos jugadores tiran un dado de seis para decidir quién despliega primero.

3. Los jugadores despliegan por turnos. El jugador Enano debe empezar a desplegar siguiendo el orden especificado en su orden de marcha, empezando por la primera unidad, siguiendo con la segunda y así sucesivamente. Cada unidad debe ser desplegada más cerca de uno de los extremos cortos de la mesa que las unidades desplegadas hasta entonces. O sea, el ejército despliega en línea desde la primera unidad.

4. Los Campeones despliegan junto con su unidad. El resto de personajes pueden ser desplegados después de que lo hayan hecho todas las demás unidades del ejército y todos al mismo tiempo. Los personajes pueden empezar la batalla dentro de una unidad si así lo desean.

5. Las unidades enanas deben desplegar como mínimo a 30 cm de la zona de despliegue enemiga y como máximo a 30 cm del borde de la mesa controlado por los Enanos.

6. Los Orcos despliegan en las zonas de despliegue indicadas. Pueden dividir sus fuerzas entre los dos bordes o agruparlas todas en un solo lado.

7. Las unidades de Montaraces no despliegan junto al resto de unidades. En lugar de ello, se colocan sobre la mesa después de que se hayan desplegado todas las unidades de ambos ejércitos, tal y como se describe en las reglas especiales de los Montaraces.

¿Quién juega en primer lugar?: cada jugador tira un dado. El jugador que obtenga el resultado mayor podrá decidir si prefiere mover en primero o en segundo lugar (repetir la tirada en caso de empate).

Duración de la batalla: la batalla tiene una duración de seis turnos.

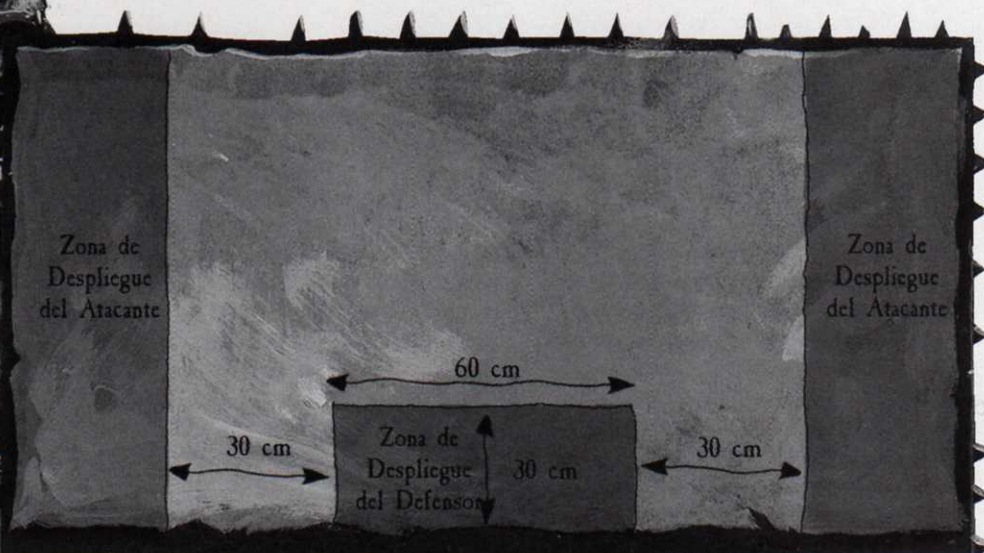
Condiciones de victoria: para calcular los puntos de victoria, se sigue el procedimiento habitual con las siguientes modificaciones: si el jugador Enano consigue sacar su carromato por el borde opuesto del campo de batalla, obtiene 500 puntos adicionales. Si los Orcos consiguen destruirlo obtienen 250 puntos adicionales. Si el carromato está bajo control de los Enanos al final de la partida, pero sigue estando sobre el campo de batalla, ninguno de los dos bandos obtiene puntos de victoria adicionales.

Ninguno de los dos bandos obtiene puntos de victoria por ocupar cuadrantes del campo de batalla.

TÁCTICAS

Un jugador Enano que quiera acabar esta misión con éxito deberá pensar cuidadosamente cuál va a ser su orden de marcha. Debería tener en cuenta que los Enanos no pueden seguir el paso del carromato para protegerlo; pero, al mismo tiempo, si este avanza al paso de los Enanos, no llegará al otro extremo del campo de batalla. Los Enanos disponen de una gran ventaja y es que pueden utilizar su regla de *avance imparable* para avanzar a paso de marcha junto al carromato sin que los Orcos puedan hacer nada para impedirlo.

Los Orcos también tendrán que planear su ataque cuidadosamente. Para conseguir su objetivo, deberán concentrar parte de sus efectivos con el único propósito de atacar el carromato. Esto reducirá el número de tropas que podrían estar atacando a los Enanos. Además, dada la famosa *animosidad* orca, ningún plan es totalmente seguro.



ESCENARIOS CON TRASFONDO

Crear tus propios escenarios con trasfondo no es tan difícil como te imaginas. Con un poco de inspiración y siguiendo la estructura general que tienen todos los escenarios, descubrirás que, de repente, dispones de un montón de fantásticas batallas para librar. Como regla general, es preferible ser fiel al formato de los escenarios del reglamento, pero el factor más importante es que el combate resulte divertido. A menudo, los libros de ejército pueden ser una gran fuente de inspiración. Podrías decidir, por ejemplo, que la caída de Karak-Azul sería una batalla magnífica. En este escenario un pequeño grupo de Martilladores defenderían al Rey durante un número predeterminado de turnos, hasta que llegasen los refuerzos enanos. O podrías recrear una de las épicas escaramuzas libradas en Undgrin, la carretera enana que recorre las Montañas del Fin del Mundo. Muchos obstáculos y terreno difícil sobre el campo de batalla, que dificultarían las maniobras de cualquier bloque de infantería medianamente grande. Por supuesto, no todo el mundo juega con Enanos. (*¡A pesar de que queda fuera de mi comprensión por qué alguien querría jugar con ninguna otra raza! – Tipo Gordo*). Podrías sustituir con facilidad a los Enanos o los Orcos por cualquier otra fuerza. El carromato de gromril podría convertirse en un cargamento especialmente valioso de pólvora negra que los soldados del Imperio deben defender. La gran variedad de escenarios posible sólo tiene como límite tu imaginación; así que, en lugar de jugar la típica partida, intenta algo nuevo. Tus partidas realmente se verán beneficiadas si lo haces así.

EL CARROMATO DE GROMRIL

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Carromato	-	-	-	4	5	4	-	-	-
Tripulación	-	4	3	3	-	-	2	1	9
Mula	20	3	-	3	-	-	3	1	-

Puntos: 50

Reglas especiales

El carromato equivale, a todos los efectos, a un carro y está tripulado por dos Enanos armados con ballestas.

El carromato es tirado por dos mulas.

Si no dispones de una miniatura adecuada para representar el carromato, puedes utilizar cualquier otra miniatura de carro para ello.

KADRIN MELENARROJA

El Clan Melenarroja puede trazar las raíces de su linaje hasta la época de las primeras crónicas enanas y Kadrin Melenarroja es, sin duda, el más famoso de esta prestigiosa línea familiar. Se ganó el renombre de gran guerrero en la Batalla de las Tres Torres, durante la Guerra de la Barba. Cuando el ejército enano de Gotrek Rompeestrellas aplastó al de Caledor II, rey de los Altos Elfos, el coraje y las habilidades de Kadrin Melenarroja llamaron la atención de un antiguo Herrero Rúnico, que le tomó como aprendiz y empezó a enseñarle los elaborados y complejos procesos necesarios para forjar las runas enanas. A lo largo de los siguientes siglos, el talento innato de Kadrin sorprendió a su maestro y su habilidad llegó a superar a la de aquel. Tanto fue así, que se convirtió en el Señor de las Runas de Karak-Varn. Ejerció como Señor de la Fortaleza durante la que fue una insólitamente larga etapa de paz y prosperidad para los Enanos, hasta que las Montañas del Fin del Mundo se vieron sacudidas por terremotos cataclísmicos y erupciones volcánicas. Muchos de los de su clan murieron y Karak-Varn quedó reducida a escombros. Los Enanos llamaron a este periodo "la Era de la Aflicción". Kadrin escapó a duras penas. Él y los escasos supervivientes que le acompañaban buscaron refugio en los grandes salones de Karaz-a-Karak, que adoptaron como nuevo hogar. Allí enseñaron a los demás Enanos los secretos del arte de la forja rúnica. Fue durante esta época que Kadrin creó el *Escudo de Piedra*, así como su poderoso martillo de guerra. En el año -1185 del calendario imperial volvió a Karak-Varn en busca de algunas de las valiosas reliquias y artefactos familiares perdidos durante el terremoto. Fue en una de estas expediciones que encontró las ricas vetas de gromril que el temblor de tierra había dejado al descubierto.

KADRIN MELENARROJA

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kadrin	8	6	4	4	5	3	3	2	10

Puntos: 215

Armas: *Martillo de los Eones*, arcabuz enano.

Armadura: armadura de gromril, *Escudo de Piedra*.

Reglas especiales: *tozudo*. Suma un dado a tu reserva de dados de dispersión.

OBJETOS MÁGICOS

Martillo de los Eones

El Martillo de los Eones lleva grabada una antigua runa familiar. Kadrin Melenarroja era el único Enano que conocía el secreto para crear esta runa.

Las miniaturas que resulten impactadas con este martillo deberán efectuar un *chequeo de liderazgo* por cada impacto recibido. Por cada chequeo no superado, el Martillo causará una herida automática, sin *tirada de salvación por armadura* posible. Si este chequeo es superado, las tiradas para herir y de salvación se llevan a cabo de la manera habitual.

Escudo de Piedra

El *Escudo de Piedra* está forjado con el gromril más puro de los yacimientos de Karak-Varn. El propio Melenarroja forjó este escudo, grabando en él prodigiosas runas de protección arcana.

El *Escudo de Piedra* proporciona una *tirada de salvación especial* de 2+ contra cualquier proyectil (incluidos proyectiles mágicos).

Ofertas de empleo



¿TE IDENTIFICAS CON ESTA DESCRIPCIÓN?

Entonces queremos conocerte, tanto si ya hay una Tienda Games Workshop en tu localidad como si no es así. Si estás interesado en esta oportunidad, escribe cuanto antes a la siguiente dirección:

Oferta Empleo

Fuerzas de Ventas
GAMES WORKSHOP
Motores, 300-304
Pol. Gran Vía Sur
08908 L'Hospitalet
de Llobregat
BARCELONA

¿QUIERES UNIRTE A LAS FUERZAS DE VENTAS GAMES WORKSHOP?

Buscamos jóvenes entusiastas, de todas las provincias de España, que quieran formar parte de nuestro equipo de Ventas. Necesitamos tanto televentas para incorporarse a nuestros departamentos de Comercial y Venta Directa como encargados y dependientes de tiendas para continuar nuestro programa de continua expansión.

SI TIENES:

Buenos conocimientos del Hobby Games Workshop
Entusiasmo sin límites
Personalidad extrovertida
Ganas de trabajar
Flexibilidad en tu tiempo libre

TE OFRECEMOS:

Integración en una empresa en continua expansión
Formación especializada y completa
Excelentes perspectivas profesionales



VENTA DIRECTA:

En Venta Directa estamos buscando televendedores/as para integrarse en un equipo joven y dinámico con excelentes perspectivas profesionales.

Envíanos tu currículum ¡YA!
Estamos buscando gente como tú.

¡UNA MAGNÍFICA OPORTUNIDAD PARA CONVERTIR TU AFICIÓN PREFERIDA EN TU PROFESIÓN!

WARHAMMER

EL MURAL DE KARAK-VARN

Una campaña para Warhammer en la que TÚ eres el protagonista

Los colores palidecen por el paso del tiempo, los trozos del fresco se caen de la pared para hacerse añicos en el frío suelo como los recuerdos caen en el olvido; fragmentos de la historia se pierden para siempre pisoteados por pies inmundos que se arrastran vilmente por el pasillo sagrado, insultando así el glorioso pasado de las razas del bien. Pero aún queda mucha historia dibujada con gran maestría en la pared abovedada que debe ser protegida de las agresiones; si no, se perderá una parte de la historia del Viejo Mundo olvidada por el pueblo llano, pero glorificada por los Sacerdotes de Sigmar que aún hoy es transmitida por la tradición oral entre los hermanos. Todo sea para que no se pierda en el oscuro olvido del tiempo la campaña reflejada en el Mural de Karak-Varn, donde los pueblos humanos y las razas antiguas lucharon unos junto a las otras para detener el embravecido oleaje de la marea verde. Un viejo enano es el encargado de vigilar que ninguna criatura dañe o profane el santo lugar; y seguirá haciéndolo hasta las últimas consecuencias. Por eso, es el elegido por los dioses hasta que las razas oscuras sean derrotadas y eliminadas.

Pero esa hora aún no ha llegado...

Así pues, si queréis, oh grandes señores, conocer lo que acaeció en la campaña reflejada en el Mural de Karak-Varn, sólo tenéis que entrar en el pasadizo del fresco y observar.

Que Sigmar os ilumine la mente para ello.

Hace muchos años vio la luz un ser maligno llamado a ser el sucesor del temible Kaudillo Orco que se atrevió a plantar cara al propio Sigmar. Se cuenta entre los Sacerdotes de Sigmar que, cuando nació, muchos sacerdotes de todos los rincones del Imperio se sumieron en un profundo trance y que algunos incluso entraron en coma durante varios días o sufrieron de fuertes ataques epilépticos. Además, muchos animales enfermaron de repente y otros dieron leche agria. Los recién nacidos lloraron tan histéricamente, que sus madres no podían acallarlos. Los sacerdotes vieron en estos prodigios una señal de mal agüero y buscaron el origen o la causa de ello; pero, por mucho que investigaron y estudiaron, no hallaron nada que arrojara alguna luz sobre el asunto. Finalmente, las autoridades teológicas llegaron a la conclusión de que se trataba de una señal que indicaba la llegada de un mal desconocido por la ciencia de Sigmar y decidieron pedir ayuda divina. Durante un tiempo, nadie les escuchó; hasta que, un día cualquiera, la señal fue dada en forma de un nacimiento entre los individuos de la raza humana. Era un dulce niño de mirada clara y firme, perteneciente a una familia acaudalada de una población poco importante situada a la

sombra de las Montañas Negras. Le pusieron el nombre de Telnor Aureal. El día de su nacimiento parecía tocado por un aura bienhechora y, a la vez, protectora. El niño creció fuerte y vigoroso, como Sigmar quería. Durante su infancia, destacó en muchas facetas de la vida, pero principalmente en la bélica. Le encantaba la estrategia, el uso de la espada y las demás artes marciales. A los doce años, él y su familia recibieron la visita inesperada de unos enigmáticos individuos que se presentaron como Sacerdotes de Sigmar y pidieron, por no decir exigieron, a los padres del joven que les entregaran al chico, pues estaba escrito que ese jovenzuelo sería el instrumento que podría parar el avance del mal sobre los apacibles territorios del Imperio.

Mientras tanto, muy lejos de allí, la causa de ese mal empezaba a revelarse como lo que iba a ser. Respondía al nombre de Kunder Pizakráneo y era un Orco Negro, pero no era como los demás, pues sobresalía espectacularmente incluso por encima del resto de sus congéneres; estaba envuelto por una aura de maldad y poder que lo marcaban como el elegido y un líder nato. No por eso tuvo un camino fácil durante su corta juventud, pero no tardó en ganarse el respeto, o mejor dicho, el miedo del resto de su tribu. Destacó como guerrero por su brutalidad y su predisposición para matar, pero había un

aspecto de su personalidad que lo hacía diferente: su aguda inteligencia y la forma maquiavélica de manipular a los demás sin ningún tipo de escrúpulos. También destacó en el campo de la estrategia y su paciencia era considerable (para ser un pielverde), aunque para todo existe un límite.

Mientras Telnor hacía carrera entre libros y bajo la tutela de los más sabios Sacerdotes de Sigmar, Kunder destrozaba cráneos entre los miembros de su tribu para ascender de rango, siempre con el claro objetivo de convertirse en Señor de la Guerra.

Una noche, en un profundo valle escondido entre las impresionantes laderas de las Montañas Negras, tuvo un presentimiento o, más bien, un malestar. Tenía la sensación de estar perdiendo el tiempo luchando con simples goblins en las cavernas de las Montañas Negras. Se dio cuenta de que había nacido para algo más trascendente y, tras machacar algunos cráneos de goblins, tuvo la certeza de ello. Su objetivo en la vida era volver a unificar las diversas tribus de pielesverdes y convertirse en el Más Grande Señor de la Guerra de todo el Viejo Mundo. La misión era titánica, pero no imposible. En primer lugar, tenía que acabar con los obstáculos más cercanos, como su Kaudillo, y luego hacer proezas bélicas para que las demás tribus vinieran a él. Pero no se abrumó, sabía que tenía tiempo de sobras y, con paciencia, esperó convencido de que le llegaría el momento oportuno. Y así fue, llegó antes de lo que esperaba de manos de sus enemigos, los Enanos, que le brindaron una oportunidad que no desaprovechó.

Telnor tampoco perdió el tiempo. Cuando acabó los estudios, se enroló en el ejército imperial para coger experiencia en combate. Su exitosa carrera siempre fue supervisada muy de cerca por el Concilio de Sigmar e incluso el Gran Teogonista se preocupaba de sus avances, ya que sabía de la importancia de su entrenamiento para el bien del Imperio. Sus primeras acciones con el ejército fueron misiones de exploración y vigilancia, siempre en la zona de las Montañas Negras por orden expresa del Concilio de Sigmar, aunque eso no lo sabía Telnor. En estas misiones destacó por su valentía y su inteligencia.

Una de estas escaramuzas afectó su vida más de lo que se imaginaba. En la batalla en cuestión se enfrentaba

con una numerosa expedición de Orcos en la que se encontraba Kunder Pizakráneo como segundo al mando. La batalla fue dura y, gracias a las habilidades de Telnor, los Orcos fueron apabullantemente derrotados y expulsados de las Montañas Negras. Durante la contienda, los dos combatientes no se enfrentaron directamente, pero sí se cruzaron sus miradas y los dos notaron una sensación de que no era el momento de luchar; ese momento llegaría más tarde y sería muy especial, de eso estaban seguros.

La paliza tuvo graves repercusiones en ambos bandos. Por parte Orca, hubo cambios drásticos en el liderazgo de la tribu. Kunder mató a su Kaudillo por incompetente y tomó el liderazgo de la tribu de los Kráneos Rojos, iniciando así una época de expansión violenta en que subyugó las tribus vecinas. Kunder no tardó en reunir un importante contingente de fieros guerreros. Sabía que su destino estaba cerca y, por ello, se afanaba en reunir la mayor horda orca de la historia del Viejo Mundo.

Pasó poco tiempo antes de que los habitantes de las provincias de Wissenland y Averland notaran con cierto temor cómo las estribaciones de las Montañas Negras se hacían cada vez más inseguras. Las autoridades locales se reunieron con el Conde Elector de Wissenland para que hiciera algo para acabar con esta inseguridad en la frontera. El Conde hizo sus propias pesquisas sobre el asunto para saber si era cierto o hasta qué punto cabía preocuparse. De las cuatro partidas de exploradores que envió a investigar, no regresó ninguna. Rápidamente, el Conde pidió ayuda a su vecino, el Conde Elector de Averland, el cual ya estaba enterado del asunto. Los Condes pidieron audiencia con el Emperador para solucionar el asunto. No les sorprendió en absoluto que ya supiera del tema con más claridad que ellos gracias a sus oficiales de frontera, que le informaban puntualmente: entre ellos Telnor Aural, uno de los destacados en la zona. El Emperador ordenó que se utilizaran todos los medios disponibles para acabar con la situación. Siguiendo el consejo del Gran Teogonista, envió un considerable contingente imperial con abundante apoyo artillero. Al mando de este ejército estaba Telnor, con su flamante caballo Oulum. El reducido, pero

orgulloso, ejército cruzó el Imperio por la vieja carretera de los enanos que desembocaba en el famoso Paso del Fuego Negro, donde antaño Sigmar se convirtió en leyenda. Cuando llegaron al final del angosto paso, las tropas imperiales pudieron observar cómo un ejército Orco empezaba a entrar en el paso. La confrontación no se hizo esperar, pues los Orcos se lanzaron eufóricos contra los Caballeros Imperiales, que tampoco se amedrentaron y, con el apoyo de la artillería, cargaron con ímpetu contra las primeras filas de orcos montados en jabalí. La batalla fue tremendamente encarnizada, pero no tanto como el combate singular que enfrentó a ambos jefes. Antes de entrar en contacto, los dos adversarios se miraron fijamente, se escrutaron de arriba a abajo, sopesando los pros y los contras, estudiándose detenidamente. Se conocían sin haberse visto antes, se acordaron de esa vez que se vieron en medio del fragor de la batalla y sabían de antemano que solo podía quedar uno. Para ellos, sólo había un enemigo: el general enemigo. Durante unos segundos, pareció que el tiempo se detuviera, que los sonidos menguaran, que el viento cesara y los movimientos se ralentizaran hasta que, de pronto, estalló la rabia, la acción, los gritos y, en definitiva, la muerte. Lucharon sin cuartel con astucia y vigor. No

podían morir, tenían que cumplir el cometido para el que habían sido engendrados. La batalla entre los dos quedó en tablas, pero Telnor tenía motivos para alegrarse, ya que sus hombres, con un esfuerzo titánico, pudieron rechazar a los pielesverdes, aunque no exterminarlos como hubiesen deseado. Mientras Kunder se retiraba con grandes heridas, profirió un juramento de venganza contra Telnor y el Imperio, amenazando que volvería renaciendo de sus cenizas para convertirse en la peor pesadilla de la humanidad. Y volvió. Y tanto que volvió. Pero eso es otra historia...

...Otra historia que quedó reflejada en el Mural de Karak-Varn y que tú podrás recrear a lo largo del mes que viene en una campaña a nivel nacional para que todos podamos conocer los detalles que el paso del tiempo ha borrado del mural.

Si quieres participar en esta campaña y poner tu grano de arena en la historia del Viejo Mundo, no dejes de leer, en el próximo número de la White Dwarf, cómo puedes tomar parte en esta macrocampaña. ¡Te esperamos!

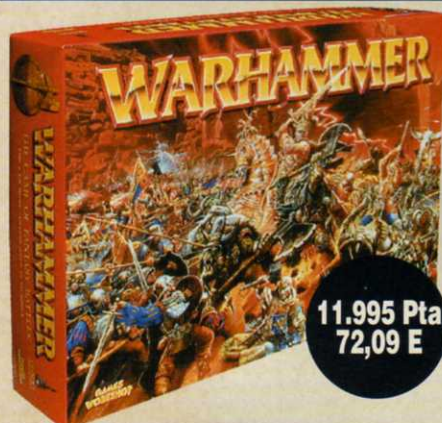


WARHAMMER

EL JUEGO DE BATALLAS FANTÁSTICAS



Las Miniaturas Citadel se suministran sin montar y sin pintar



11.995 Pta
72,09 E

Warhammer es un juego de mesa para dos o más jugadores, en el que tu encarnas al valiente y aguerrido comandante de un poderoso ejército de miniaturas montadas y pintadas para la batalla.

La caja básica contiene:

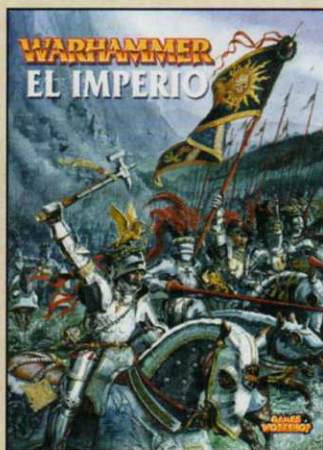
- Reglamento de 288 páginas
- 38 Soldados del Imperio
- 1 Cañón Imperial
- 1 General del Imperio
- 1 Kaudillo Orco
- 35 Guerreros Orcos
- 1 Karro de Jabalíes Orco
- 1 Edificio en ruinas
- 3 Plantillas de área de efecto
- 8 Dados variados
- 2 Reglas de Plástico



6.495 Pta
39,04 €

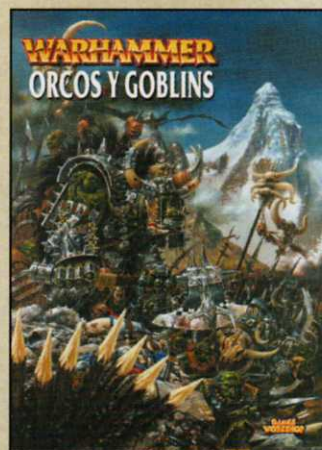
REGLAMENTO WARHAMMER

También puedes conseguir el reglamento de Warhammer por separado. En este volumen encontrarás todas las reglas necesarias para jugar y algunos consejos para ayudarte a organizar y pintar tu ejército.



EL IMPERIO

El Imperio es el reino más grande controlado por los Hombres en el Viejo Mundo. Los poderosos ejército del Emperador son el último bastión para mantener a los Orcos y las fuerzas del Caos alejados de estas tierras.



ORCOS Y GOBLINS

En todos los bosques y a los pies de cada montaña proliferan las belicosas tribus pielesverdes: infinitos Orcos y Goblins que aman, por encima de todo, un buen combate.



ENANOS

Los Enanos excavaron su antiguo imperio en el corazón de las montañas. Desde hace siglos luchan contra todo tipo de criaturas malignas que les asedian por todas partes.

Ejércitos
Warhammer
2.695 Pta
16,20 €

SABIDURÍA ARCANNA

Hostigadores en el nuevo reglamento de Warhammer

Sabiduría Arcana es una serie de pensamientos y reflexiones del equipo de Desarrollo de Juegos de Warhammer acerca de diferentes aspectos del juego. Este mes, Gav Thorpe analiza las tácticas y limitaciones de los hostigadores en Warhammer.

La mayoría de ejércitos de Warhammer tienen acceso a algún tipo de tropa de hostigadores. Los hostigadores se dividen básicamente en dos tipos según actúen: hostigadores con armas de proyectiles o unidades ligeras de combate cuerpo a cuerpo. Cuando llegó el momento de revisar el reglamento de Warhammer, pusimos especial atención en las diferencias entre estos dos papeles para asegurarnos de que se utilizaba a los hostigadores de la manera más adecuada.

La sexta edición aclara los puntos ambiguos sobre cómo funcionan los hostigadores en el juego y, al mismo tiempo, hemos conseguido reducir su efectividad en combate para que tengan que actuar junto con otras unidades para ser realmente provechosos. Los hostigadores difícilmente obtendrán un resultado de combate lo suficientemente alto como para derrotar a cualquier unidad enemiga, salvo las más

débiles. Esto los hace aptos para enfrentarse a otros hostigadores, a las tripulaciones de las máquinas de guerra y, tal vez, a algunas unidades de proyectiles no demasiado potentes; pero harán muy mal papel si se enfrentan a unidades especialistas en combate cuerpo a cuerpo, aunque ataquen por el flanco o por la retaguardia.

No obstante, esas heridas adicionales que puedan infligir, o sus cargas por el flanco o la retaguardia, pueden desequilibrar el resultado de una lucha igualada entre una unidad amiga y otra enemiga; así que, combinados con unidades con más potencia de ataque, los hostigadores siguen siendo importantes. Saber dónde ubicar a los hostigadores para que sean más efectivos o para contrarrestar a los hostigadores enemigos es ahora un nuevo desafío táctico a tener en cuenta en tus planes y tu selección de tropas.



Gav Thorpe dirige con orgullo el equipo de Warhammer dedicado al Desarrollo de Juegos, con una serie de títulos tan larga como su brazo. Ha colaborado con White Dwarf desde que todo el mundo pueda recordar y se le va a lesionar el brazo de tanto posar con la mano al lado de la cara mes tras mes.



Los hostigadores Ungors interceptan a una unidad de caballería pesada cargándole por el flanco. No obstante, ahora el enemigo puede cargarles a su vez por el flanco.



FILAS

Aunque los hostigadores trabados en combate cuerpo a cuerpo pueden adoptar una formación similar a una columna o una formación de filas, nunca reciben el modificador por filas. A pesar de ello, una unidad de hostigadores que haya adoptado una formación sigue teniendo flancos y retaguardia, lo que influirá en el resultado del combate. Esto significa que, una vez trabada en combate, una unidad de hostigadores puede llegar a ser un problema si hay alguna unidad enemiga que los pueda cargar.

MOVIMIENTO

La mayor ventaja de los hostigadores es su velocidad y su libertad de movimiento cuando están cerca del enemigo, pues pueden deslizarse entre las líneas del enemigo para atacar sus máquinas de guerra o colocarse tras las unidades enemigas que estén trabadas en combate. Esto es debido a que doblan su velo-

cidad como si marchasen, pero no se les aplica ninguna de las restricciones habituales. Una aclaración: hay una línea en el reglamento de Warhammer que puede llevar a confusión cuando los hostigadores fallan una carga (cuando no pueden llegar a contactar con el enemigo). La línea en cuestión está en la página 115 del reglamento de Warhammer y dice algo así como que "simplemente, mueven al doble de su capacidad de movimiento todo el tiempo". Esto ha hecho que algunos jugadores se tomen la libertad de interpretar que, aunque normalmente una unidad que falla una carga mueve sólo su capacidad de movimiento normal, los hostigadores pueden seguir moviendo el doble. Las reglas de Cargas Fallidas de la página 52 espe-

cifican claramente que "la unidad que carga moverá su capacidad de movimiento normal, en vez del doble de su movimiento". Desde luego, esto parece una contradicción (¡oh, cielos!) entre las dos reglas. Pues bien, puedo aseguráros que la intención era que los hostigadores sufrieran esa penalización, como todo el mundo.

EXPLORADORES

Muchas unidades de hostigadores son, además, Exploradores, lo que les permite desplegar casi en cualquier parte del campo de batalla. Combinando esto con el movimiento de los hostigadores, estas unidades pueden llegar a la zona de despliegue del enemigo muy rápidamente. Esto no sólo supone una amenaza para sus máquinas de guerra; sino que, además, puede obstaculizar los *movimientos de marcha* de tu enemigo, desbaratando un plan de batalla bien elaborado.

De todas formas, hay restricciones a las zonas donde pueden desplegar los Exploradores. Un jugador diestro que se enfrente a un ejército en el que sospeche que puede haber Exploradores haría bien en tener esto en cuenta. Como los Exploradores tienen que desplegar obligatoriamente fuera de la línea de visión del enemigo, en la mayoría de campos de batalla de Warhammer habrá muy pocos lugares en los que desplegar. Siguiendo con las restricciones, se asume que las unidades del enemigo pueden tener una línea de visión con los Exploradores aunque estos no se encuentren justo en ese área frontal de 90°. La mejor manera de hacerte una idea es desplegar los hostigadores allí donde no puedan ver al enemigo; lo que, normalmente, significa que este tampoco los ve. Así se

ARRASAMIENTO

En un informe de batalla reciente, Alessio tenía un personaje independiente que efectuó un arrasamiento y, en lugar de seguir hacia adelante, siguió en otra dirección. Más tarde, tras un poco de persuasión física totalmente legal, se dio cuenta de lo equivocado de su actitud y pidió públicamente una disculpa por haber confundido a la gente. Al igual que cualquier otra unidad, los hostigadores y los personajes independientes deben efectuar sus movimientos de arrasamiento hacia adelante: el hecho de que puedan ver 360° a su alrededor no supone ninguna diferencia en este caso.

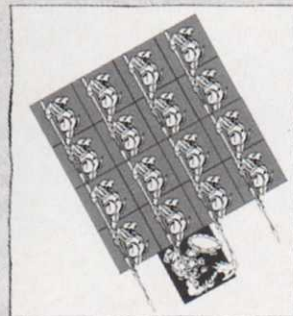
Cargar a personajes individuales

¡A la carga!



Objetivo

La mayoría de miniaturas que cargan se encuentran en el flanco del personaje, por lo que atacarán por el flanco con el máximo número de miniaturas posible en contacto peana con peana con él.



Posición final

evita que los Exploradores acaben en una posición extraña, como por ejemplo en el centro de la zona de despliegue del enemigo, sólo porque sus unidades estén mirando hacia adelante.

Existe, además, la restricción añadida de que los Exploradores deben desplegar a más de 25 cm del enemigo. Si desplegas a tus Exploradores en alguna zona donde pudieran estar ocultos (por ejemplo, en el interior de un bosque) y a menos de 25 cm de una unidad enemiga, podrías bloquear sus zonas de despliegue inicial con relativa facilidad. Al existir esta restricción, los Exploradores no pueden detener la marcha del enemigo durante el primer turno: se supone que la misión de los hostigadores y los Exploradores es molestar y ser un bache en el camino, pero detener la marcha de tu enemigo desde un buen principio sería cruzar la línea que lleva de la genialidad táctica y la diversión a la frustración y el mal humor.

HOSTIGADORES INDIVIDUALES

Hay una sección bastante larga en el reglamento de Warhammer que detalla cómo mover personajes independientes a pie. Como todos aquellos que habéis leído mi artículo en el número 69 sabréis, esto se hizo para dar a los personajes a pie una mayor flexibilidad y reducir la superioridad de personajes montados a caballo o en monstruos.

Una manera sencilla de representar esto es imaginar a los personajes a pie como hostigadores solitarios. Esto significa que adoptan todas las ventajas y restricciones de una unidad de hostigadores, incluidas las ventajas como poder disparar o cargar en cualquier dirección y no tener flancos ni retaguardia a menos que estén trabados en combate. Cuando es utilizado correctamente, un personaje a pie puede ser más útil que una espantosa Serpiente Alada o incluso que un Dragón. De todas maneras, deberías recordar siempre que los personajes que no se encuentran dentro de ninguna unidad son terriblemente vulnerables al fuego de artillería (y a cualquier proyectil si no están cerca de unidades amigas), ya que no se pueden aprovechar de la regla "¡Cuidado, Señor!". Igual que todos los hostigadores, los personajes solitarios a pie tienen que luchar junto a otras unidades para demostrar todo su potencial.

Estas reglas sólo se aplican a personajes de tamaño humanoide a pie. Los personajes monstruosos (aquellos con 5 o más heridas en su perfil original: consultad mi artículo en el número 69) siguen las mismas reglas para marchar, o hacer cualquier otro movimiento, que el resto de unidades.

¡Hasta el próximo mes!



Los Forestales Elfos Silvanos utilizan como cobertura los árboles para emboscar a los incursores Hombres Bestia.

TIENDA ON-LINE

¡¡NUEVA sección de PINTURAS!!

¡¡...Y más MATRICES de PLÁSTICO!!

¿QUÉ TIENES QUE HACER? Pues sólo debes clicar en el título de tienda on-line y seguir las instrucciones a medida que vayan apareciendo.

¿ES SEGURO? Todos los pedidos utilizan un servidor de **ALTA SEGURIDAD** que garantiza que sólo tú sepas qué estás pidiendo y que NADIE pueda conseguir averiguar nada sobre ti, tu pedido o tu forma de pago.

¿QUÉ VENTAJAS OBTENGO utilizando la tienda on-line? Es rápida, segura, sencilla y está abierta los **365 días** del año, las **24 horas** del día.

Además, los pedidos realizados a través de la tienda on-line tienen **PRIORIDAD MÁXIMA**: nuestra intención es completar el pedido en un

día, de forma que lo recibas en casa en tan sólo tres o cuatro días si se envía a través de un mensajero; y un poco más si se envía a través del Servicio de Correos (si vives fuera de España, evidentemente, tardará bastante más).

Por si fuera poco, la tienda on-line ofrecerá pedidos especiales cada semana que sólo podrán conseguir los clientes de la tienda on-line.

¿A qué estás esperando? Empieza a navegar entre las olas de la disformidad...red y visítanos en:

www.games-workshop.es



Venta Directa Online

Matrices de plástico

IMERCADILLO!

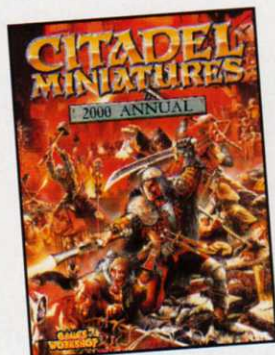
¡ATENCIÓN!

WARHAMMER

El Torneo 2001 de WARHAMMER BATALLAS FANTÁSTICAS

PROGRAMA KRANEOZ

Estos son algunos ejemplos de lo que puedes conseguir con este programa



Con sólo **5 KRANEOZ**:



Colgante de Pistola Bolter



Trofeo de Blood Bowl

Con **25 KRANEOZ**:



Camiseta de Warhammer 40,000 (Valhalla o Catachán)

Con **10 KRANEOZ**:



Pin de Tzeentch



Pin de Nurgle



Pin de Khorne

Con **50 KRANEOZ**:



Busto de Capitán Exterminador de los Lobos Espaciales de Forgeworld



Adeptus Mecánicus
6 fantásticas miniaturas para Warhammer 40,000



Inquis Exterminatus (libro de ilustraciones que contiene veinticinco años de ilustraciones de Warhammer 40,000)

Con **100 KRANEOZ**
(dos cartillas completas) conseguirás
uno de los siguientes regalos:

Un Codex, Libro de Ejército o el Reglamento de Warhammer o Warhammer 40.000 a elegir firmado por el personal del Studio Inglés.

REGLAS DEL COMBATE

Todos vosotros, aficionados entusiastas, dedicáis horas de vuestro tiempo libre pintando y coleccionando ejércitos de miniaturas Citadel para poder jugar a vuestros juegos favoritos. En el Servicio de Venta Directa de Games Workshop apreciamos tu interés por el hobby y creemos que debes tener la oportunidad de tomar parte en esta oferta por mantener de esta forma tu fe en el Emperador.

KRANEOZ es una gran nueva oferta para los clientes del Servicio de Venta Directa. Simplemente, debes ir pegando en la cartilla del coleccionista los **KRANEOZ** que te enviaremos junto con tus pedidos, si estos superan las 3.000 Pta, hasta reunir los suficientes para obtener uno de los magníficos regalos que te ofrecemos. Cada mes te presentaremos los regalos en la revista Troll; y podrás conseguir la cartilla del coleccionista simplemente pidiéndola al realizar tu pedido a Venta Directa.

Estas son las reglas básicas de este nuevo combate. Fácil, ¿no?

Cada vez que realices un pedido de 3.000 Pta, te enviaremos un **KRANEOZ**; si gastas 6.000 Pta, recibirás dos y así sucesivamente. Cuando hayas reunido diez **KRANEOZ**, podrás enviarnos la cartilla debidamente cumplimentada con tus datos a la dirección indicada en la propia cartilla y muy pronto recibirás en tu casa tu regalo y una nueva cartilla de coleccionista.

Sin embargo, si lo prefieres, puedes seguir coleccionando **KRANEOZ** para poder obtener uno de los objetos con que te premiaremos si reúnes 25, o incluso 50, **KRANEOZ**.

¡Pero la promoción no acaba aquí!! Existe un último premio final que te permitirá conseguir, al finalizar la promoción, ¡el ejército de 2.000 puntos que tú elijas!!

Todos los premios están sujetos a las existencias disponibles. Si uno de los regalos no está disponible, te enviaremos el segundo regalo que hayas elegido; y, en caso de que este tampoco esté disponible, nos pondremos en contacto contigo para llegar a un acuerdo.

Nota: cada cartilla del coleccionista incluye nueve **KRANEOZ** ya impresos en ella, como regalo de los Trolls de Venta Directa.



GRAN PREMIO FINAL

Un ejército de 2.000 puntos a tu elección completamente GRATIS.

Al finalizar la promoción, sortearemos este magnífico premio entre todas las cartillas completas (con **50 KRANEOZ**) recibidas; por lo que, cuantas más cartillas completes, ¡¡más posibilidades tendrás de conseguir este magnífico regalo!!





**1.995 Pta/
11,99 €**

TIRANO DE ENJAMBRE

Diseñado por Mark Bedford

**3.995 Pta/
24,01 €**



GÁRGOLAS

Diseñadas por Shane Hoyle

**1.195 Pta/
7,18 €**

**3.195 Pta/
19,20 €**

PROGENIE BIOMÓRFICA GANTE

Diseñada por Jes Goodwin y Mark Bedford





GUERREROS TIRÁNIDOS
Diseñados por Jes Goodwin

**3.195 Pta/
19,20 €**

MÁNTIFEX
Diseñado por Shane Hoyle

**1.695 Pta/
10,19 €**



ZOÁNTROPO
Diseñado por Colin Grayson

**1.695 Pta/
10,19 €**



WARHAMMER ENANOS

2.695 Pta/
16,20 €



GRUPO DE MANDO ROMPEHIERROS

Diseñados por Collin Dixon

1.695 Pta/
10,19 €



ROMPEHIERROS

Diseñados por Collin Dixon

1.495 Pta/
8,99 €

INGENIERO ENANO

Diseñados por Collin Dixon

1.195 Pta/
7,18 €



VAGONETA DE ATAQUE SNOTLING

Diseñada por Dave Andrews y Mark Harrison

3.195 Pta/
19,20 €



GIROCÓPTERO

Diseñado por Tim Adcock y Collin Dixon

2.695 Pta/
16,20 €

HOT A DE PEDIDO

[illegible]

ENTREGA DE TU PEDIDO

Si efectúas tu pedido antes de las 12 h del mediodía, un mensajero te lo entregará en un período máximo de 48 h en Península y Baleares; de 96 h en Portugal y de 1 semana en Canarias, Ceuta, Melilla y Andorra. Los pedidos solicitados después de la hora indicada tardarán un día más. Si has efectuado tu pedido contrarrebolslo, deberás pagar su importe total en efectivo en el momento de la entrega.

Las entregas se llevan a cabo de lunes a viernes. Si tienes algún problema con el pedido, no dudes en

ponerte en contacto con nosotros para encontrar una solución lo más rápidamente posible.

MUY IMPORTANTE: No olvides indicar tu número de teléfono en el pedido... Y, por favor, **NO ENVÍES DINERO EN TUS PEDIDOS**; no podemos hacernos responsables del dinero enviado a través del servicio de correos.

El consumidor está en su derecho de devolver la mercancía en un período de siete días a partir de la fecha de recepción.

SUBTOTAL

GASTOS
DE ENVÍO

TOTAL



GASTOS DE ENVÍO

Tiempo de entrega de los pedidos desde salida de Games Workshop:	Por Transportista (MRW)			Por Correo
	Hasta 2.750 Pta	de 2.751 a 8.500 Pta	Superiores a 8.501 Pta	
Península o Baleares (48 h)	1.500 Pta/9,02€	850 Pta/5,10 €	650 Pta/3,91 €	-
Andorra, Islas Canarias, Ceuta o Melilla (1 semana)				500 Pta/ 3€.
Portugal (96 h)	2.000 Pta/12,02 €	1.800 Pta/10,82 €	1.500 Pta/9,02 €	-
Resto del Mundo	Llámanos y te informaremos			

En cumplimiento con la ley orgánica 15/1999 de 13 de diciembre de protección de datos de carácter personal Games Workshop, S.L. te informa que los datos identificativos y personales que nos has proporcionado son confidenciales y pasarán a formar parte de los ficheros informáticos de los que es titular Games Workshop, S.L.. Nuestro objetivo a través de este fichero es agilizar nuestra gestión y servicio y poder proporcionarte la información que consideremos pueda ser de tu interés referente a Games Workshop, sus productos actuales, novedades futuras, promociones, concursos, etc. en el ámbito de los productos que proporcionamos a través de Games Workshop, S.L., y de sus empresas del grupo. Puedes acceder, rectificar y cancelar tus datos comunicándolo por carta certificada a Games Workshop, S.L. Ref. Datos C/ Motores, 300-304, 08908 Hospitalet de Llobregat (Barcelona).

LUNES a VIERNES de 9:00 de la mañana a 20:30 de la tarde y los SÁBADOS de 10:00 a 14:00 horas y de 15:00 a 19:00 horas.

TEL 902 13 10 56

FAX 902 13 10 57

troll@games-workshop.es

NOMBRE

DIRECCIÓN

POBLACIÓN..... Código Postal:..... Teléfono:

Sistema de Pago: Contrarreembolso ☐ Tarjeta de Crédito ☐

Número Tarjeta:

Fecha de Caducidad Nombre del Titular

Firma del Titular:

Games Workshop Venta Directa Motors, 300-304 - Pol. Gran Vía Sud 08908 - L'Hospitalet de Llobregat - BCN

Si no quieres estropear tu ejemplar de Gobin Fanàtico, puedes fotocopiar esta página para tu uso personal.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO



LOS TIRÁNIDOS SIGUEN DEVORÁNDOLO TODO



**LAS MEJORES MINIATURAS
DEL GOLDEN DEMON**

**LOS HUMANOS PAGARÁN SUS
AGRAVIOS ANTE LOS ENANOS
EN EL INFORME DE BATALLA
DE UN ASEDIO**

