

WHITE DWARF

97
MAYO

EL
SEÑOR
DE LOS
ANILLOS
LAS DOS TORRES

GAMES
WORKSHOP

PVP 4,50 € / CANARIAS 4,80 €



WWW.GAMES-WORKSHOP.ES

EL OJO DEL TERROR

CAMPAÑA MUNDIAL DE WARHAMMER 40,000

Debido al amplio alcance del radio de operaciones de las fuerzas que intervienen en la Decimotercera Cruzada Negra, la lista siguiente debería considerarse una simple conjetura. El estatus de las fuerzas del Imperio ha cambiado rápidamente durante las fases iniciales del conflicto y no hay informes fiables de su disposición actual.

LAS FUERZAS DE ABADDON EL SAQUEADOR

LEGIONES ASTARTES TRAIADORAS

Legión Alfa

20+ avistamientos sin confirmar – todos los sectores.

Legión Negra

Presencia importante – todos los sectores.

Los Marines traidores de la Legión Negra son los pretorianos del Saqueador, que luchan junto a su señor en la vanguardia de la Decimotercera Cruzada Negra. Han alimentado su rencor durante diez mil años de larga guerra. La Legión Negra está más que dispuesta a descargar su odio contra el Imperio de la Humanidad.

Hijos del Emperador

Acciones sin confirmar contra los Eldars.

Guerreros de Hierro

Presencia sin confirmar – Sistema de Cadia.

Hijos de la Malicia

Presencia activa – Sector Scelus.

Mil Hijos

Presencia activa – Sectores Caliban y Prospero.

Durante siglos, los sabios imperiales han temido que Ahriman, el bibliotecario jefe de la legión de los Mil Hijos, lograra de algún modo acceder a la telaraña eldar y a su mítica Biblioteca Negra. Algunos se temen que los Mil Hijos finalmente han penetrado en el reino secreto de conocimiento eldar y que han acabado su larga búsqueda.

Fantasmas de la Disformidad

Avistamientos sin confirmar – Sistema Agripinaa.

Afortunadamente, se trata de un caso raro de un capítulo de Marines Espaciales leales que renunciaron a sus votos de lealtad al Imperio para vender sus almas a los poderes del Caos y unirse a la fuerza de Abaddon el Saqueador. Aunque no son tan numerosos como las legiones traidoras, los Fantasmas de la Disformidad son conocidos por su ferocidad

y por este motivo se les teme en todo el sector de la Puerta de Cadia.

Amos de la Noche

Informes sin confirmar – todos los sectores.

Mancilladores

Tres acciones confirmadas – Sector Cadia.

Guardia de la Muerte

Presencia importante – Subiaco Diablo.

Las bendiciones de Nurgle siempre han sido aceptadas con agrado por los oprimidos. Los mundos colmena que rodean la Puerta de Cadia suministran tierras fértiles a los Marines de Plaga de la Guardia de la Muerte para que extender allí las bendiciones de su dios patrón.

Devoradores de Mundos

Participación importante – todos los sectores.

Portadores de la Palabra

Activa – sectores de la retaguardia.

UNIDADES GUARDIA TRAIADORAS

5ª Columna

Presencia confirmada – Belis Corona.

El 9º de Traidores

Presencia significativa – Sistema Kantrael.

Anteriormente denominados el 9º de *voltigeurs* de Calydon, el 9º de Traidores sucumbió al poder del Caos durante el último período de la Purga de Aetolia. Se cree que la corrupción del Caos se extendió por todo el regimiento cuando capturó a un grupo de cultistas que convenció al comandante del 9º de que la Inquisición les castigaría por entrar en contacto con el enemigo a menos que les dejaran escapar.

666º Regimiento de infantería

Presencia confirmada – Cadia.

Hombres Libres de Sentrek

Tres avistamientos sospechosos – Sistema Barisa.

Catafractos de Volscan

Activos – Cadia.

Los Catafractos de Volscan son un regimiento especializado en asaltos planetarios acorazados, un método de despliegue extremadamente peligroso debido a la vulnerabilidad de los transportes superpesados que llevan las compañías de tanques hasta el fragor del combate. No se sabe cómo o por qué se unieron a las fuerzas de Abaddon el



▲ Abaddon lidera el asalto contra la línea imperial.



Saqueador, ya que hasta ahora han mantenido un historial ilustre y honorable.

Apóstatas de Discilia

Presencia importante sin confirmar de los Garras de Hierro de Jenen – sistema Kromat.

Los discilianos proceden del mundo cardenal Harmonia y fueron la guardia personal del Cardenal Meinrad durante muchos años hasta que este fue excomulgado por un cónclave del Ordo Hereticus y, más tarde, ajusticiado por un grupo ejecutor de Adepta Sororitas. Los discilianos evitaron correr la misma suerte que su maestro huyendo al Ojo del Terror, donde se cree que se han unido a las hordas del Saqueador.

Infantería ligera de Ubriidius

Presencia importante – Sector de Cadia.

++continúa en archivo io/57++

ESTIMACIÓN HORDAS MUTANTES

Pacto de Stigmatus

Presencia significativa – Sistema Mackan.

El nombre de Stigmatus ha sido temido por los analistas y estrategias imperiales durante muchas décadas. Los frecuentes avisos de mutantes y otros seres unidos a sus filas procedentes de todo el segmentum son causa de desasosiego.

Los Shyis'slaa

Vinculados a cultos emergentes – Sistema Albitern.

Los Ungidos de Aq'si

Seis ataques confirmados – Sistema Belisar.

Los No Santificados

Presencia sin confirmar – Sistema Bar-el.

Los No Santificados nacieron de una purga realizada en su mundo industrial natal, Charak, donde se exilió a los esclavos mutantes trabajadores durante una cruzada puritana liderada por el mutóforo y pretencioso Confesor Petasus. Los mutantes que lograron huir crearon una parodia disforme del Credo Imperial que les había rechazado y ahora lideran su propias matanzas contra las gentes del Imperio.

LEGIO TITANICUS TRAIHORAS

Acechantes de la Muerte

Intervención sin confirmar – Cadia.

Cráneos de Hierro

Fuerza importante avistada – Vorgia Torq.

No existen muchos informes de que los Cráneos de Hierro hayan participado en conflictos contra el Imperio desde su derrota en la batalla de Inlex Salient a finales del año 973.M41. Se cree que Abaddon ejecutó al comandante de la legión por

este fracaso. Desde entonces, se preparan para la mayor invasión desde aquellos tiempos.

Cabezas de los Muertos

Presencia importante confirmada – Cadia.

Se cree que la presencia de los Cabezas de la Muerte, también conocidos como Legio Mortis, ha sido decisiva en el ataque al planeta Hydra Cordatus, aunque se trata de simples conjeturas, pues solo hubo un superviviente tras el ataque. Los Cabezas de los Muertos son una de las legiones de titanes traidoras más destructivas que han existido desde la Herejía de Horus. No hay duda de que están en la vanguardia de la Decimotercera Cruzada Negra.

Maestros del Fuego

Presencia limitada – Sector Cadia.

Legio Vulcanum I

Cuatro asaltos sin confirmar – Belisar y Kromat.

Legio Vulcanum II

Presencia sin confirmar – Subiaco Diablo.

++continúa en archivo de/80++

ESTIMACIÓN FLOTAS TRAIHORAS

Nº aproximado de flotas: 38

Nº aproximado de escuadrones

“Jauría”: 19

2 fortalezas negras

El poder destructivo de las fortalezas negras no se había

manifestado desde la destrucción del sistema Tarantis al final de la Guerra Gótica. Aunque en aquel conflicto Abaddon fue derrotado, los informes detallan que escapó con dos de las seis máquinas de destrucción y que las cuatro restantes se autodestruyeron poco después. Por tanto, si Abaddon sigue controlando dos fortalezas negras, la incipiente guerra puede decantarse de su lado.

FLOTAS DESTACADAS

La Gran Flota del Saqueador

- 7 acorazados
- 13 cruceros pesados
- Nº aproximado de escuadrones de cruceros: 23
- Nº aproximado de escuadrones de escolta: 30

Los analistas de la flota imperial piensan que el Saqueador está al mando de la mayor flota de las fuerzas del Caos desde los tiempos de la Herejía de Horus. Hasta la fecha, solo se han detectado elementos menores de esta formación, pero se teme que la aparición de toda su flota es solo cuestión de tiempo.

Flota de Kosolax el Preponderante

- 1 acorazado
- 3 escuadrones de cruceros
- 8 escuadrones de escolta

Flota de Plaga de Typhus

- Nº aproximado de acorazados: 2
- 3 cruceros pesados
- 5 escuadrones de cruceros
- Nº aproximado de escuadrones de escolta: 12

NAVES DESTACADAS

Garra de Plaga

Clase desconocida

Sangreoscura

Crucero pesado clase Estigia

Revientaplanetas

Nave de línea sin determinar

La nave insignia de Abaddon, conocida como Revientaplanetas, es un arma brutal, capaz de destruir un planeta con el poder inconmensurable de su rayo de energía. En cuestión de horas, esta arma atraviesa la corteza del planeta y lo destruye reduciéndolo a unos dispersos asteroides. Se creía destruida durante la Guerra Gótica, pero informes sin confirmar constatan que Abaddon sigue al mando de esta terrible arma.

Muerte Implacable

Acorazado clase Saqueador

Fortaleza de Agonía

Acorazado clase Saqueador

++continúa en archivo ww/33++

LAS FUERZAS BENDECIDAS DEL DIOS EMPERADOR DE LA HUMANIDAD



LEGIONES ASTARTES

Precursores

8 compañías

Los Precursores proceden del Planeta Negro y son respetados por su habilidad en los asaltos planetarios y en los combates contra otras naves. Su líder es Nimrod Grudge, el decidido maestro del capítulo. Se trata de una fuerza de gran movilidad, capaz de contraatacar cualquier maniobra del Caos.

Puños de Hierro

10 clanes

Medusa, el planeta natal de los Puños de Hierro, está localizado a escasos años luz del Ojo del Terror y, por ello, los 10 clanes-compañías del capítulo se han unido a la lucha por repeler las hordas de Abaddon con la misma despiadada eficacia mostrada contra las legiones traidoras hace diez mil años.

Lobos Espaciales

12 grandes compañías

Los Lobos Espaciales han estado en primera línea de los ejércitos del Imperio para defenderlo de las fuerzas del Caos desde hace diez mil años. Son conocidos por su odio hacia los traidores que se unieron al Caos durante la Herejía de Horus. Aunque las grandes compañías del capítulo luchan por todo el Imperio, cada una de ellas está preparada para ir allí

donde se sepa que las legiones traidoras amenazan los dominios del Emperador otra vez.

Subyugadores*

3 compañías

Los Subyugadores son un capítulo formado recientemente y la defensa frente a la última cruzada negra emprendida por Abaddon es su mayor empresa hasta la fecha. El capítulo dispone de tres compañías preparadas para el conflicto, aunque la pérdida de un solo hermano de batalla sería irreparable.

Despojadores*

10 compañías

Los Despojadores son un capítulo sobre el que la Inquisición aún mantiene sospechas por sus crímenes pasados consistentes en intentar volver el poder del Caos contra sí mismo. El capítulo ha pagado ya con creces su error, pero se sospecha que ha vuelto a sus orígenes. Si las historias de líderes de los Despojadores empuñando armas demoníacas en la batalla son ciertas, el capítulo podría estar más allá de la redención.

Caballeros de Hierro

1 compañía

Los Caballeros de Hierro se han autoimpuesto una cruzada de penitencia en castigo por un crimen que solo conoce el capítulo.

La misión ha llevado a la primera compañía del capítulo a la Puerta de Cadia, donde las escuadras de veteranos luchan por defenderla junto a sus hermanos de otros capítulos.

Ángeles de la Absolución

10 compañías

Ángeles de la Vigilancia

5 compañías

Ángeles Sanguinarios

7 compañías

Ángeles Oscuros

10 compañías

Espectros de la Muerte

6 compañías

Águilas de Muerte

5 compañías

Exorcistas

10 compañías

Vilipendiadores*

8 compañías

Serpientes de Hierro

5 compañías

Marines Ejemplares*

9 compañías

Vigilantes de la Noche*

11 compañías

Garras de Bronce

10 compañías

Novamarines

6 compañías

Grifos Aullantes

8 compañías

Guerreros de las Tormentas

10 compañías

Ultramarines

1 compañía con honores

Cónsules Blancos*

10 compañías

++continúa en archivo qw/77++

*El Mythos Angelica Mortis hace referencia a un grupo de veinte capítulos conocido como el "Astartes Praeses". El libro explica que estos capítulos se fundaron con el propósito explícito de proteger las regiones que rodean el Ojo del Terror, aunque actualmente se desconoce la identidad y estado de cada capítulo.

UNIDADES DE LA GUARDIA IMPERIAL

303º de Mordant, "Perros de Ácido"

1 regimiento

Mordant Prima es un planeta conocido por la extracción de una bacteria bioluminiscente de la que se consigue un ácido altamente corrosivo. Las milicias mineras del clan proporcionan a la Guardia Imperial uno de los regimientos con más experiencia en combate en túneles de todo el Segmentum Obscurus.

Rifles Gudrunitas

47 regimientos

Los gudrunitas, la elite del subsector Helican, forman un regimiento con un historial de servicios largo y digno de alabanza. Con sus victorias en la Cruzada Ophidian se han ganado un lugar en la historia del Imperio del que vanagloriarse.

8º de Necromunda, "Los Arañas"

1 regimiento

El 8º pertenece al Clan Araña del complejo colmena Palatine del mundo colmena Necromunda y sus miembros son famosos en todo el subsector por la ferocidad que los caracteriza desde su más tierna infancia en los niveles sin ley del submundo.

Montañeses de Finreht

3 regimientos

Los habitantes del planeta montañoso Finreht tres-siete son nobles y orgullosos y su naturaleza taciturna es reflejo de las escarpadas montañas que caracterizan su planeta natal. Aunque los montañeses van ataviados siempre con su armadura y su vestimenta tradicionales, en las batallas muestran el mismo valor que cualquier otro regimiento de la Guardia Imperial.

Tropas de Choque de Cadia

612 regimientos

Durante diez mil años, los habitantes de Cadia han defendido la Puerta de Cadia de las Cruzadas Negras emprendidas por Abaddon y de otras incursiones igualmente destructivas perpetradas por otros señores del Caos. En todas estas ocasiones, las fuerzas de Cadia han resistido el violento ataque a pesar de las innumerables bajas.

Guardia del Pantano de Drook

16 compañías

La guardia del Pantano es nativa de un planeta azotado por las tormentas, Drookia VI. Es un regimiento de infantería ligera, aunque sus escuadrones de caballería especial son famosos por su habilidad para la infiltración y la exploración. Los nativos de Drookia son considerados chusma y basura indisciplinada y la guardia del Pantano tiene una reputación incluso peor.

Escopeteros de Avellorn

32 escuadrones

Terratenientes de Narsine

32 grupos de batalla

Compañías Libres de Zenonia
 9 compañías
Legiones Penales Bar-el
 4 legiones
Prefectos de Tarren
 27 regimientos
"Espaldas rojas" de Van De'mans
 5 regimientos
Irregulares de Kellersburgo
 3 regimientos
Gharkas Knovianitas
 14 regimientos
Dragones de Jouran
 7 regimientos
Kasrkin de Cadia
 486 compañías
Ejército Juvenil de Cadia
 16 comandos regionales
Guardia de Thracia
 35 regimientos

ÓRDENES ADEPTA SORORITAS

Orden del Cáliz de Ébano
 4 preceptorías
Orden de Nuestra Señora Mártir
 5 preceptorías
Orden de la Rosa Ensangrentada
 6 preceptorías

De las seis grandes órdenes del Adepta Sororitas, la Orden de la Rosa Ensangrentada es la que mantiene mayor presencia en las inmediaciones de la Puerta de Cadia. Los conventos de la orden se extienden por toda la región y están preparados para expulsar a las blasfemas fuerzas de Abbadon el Saqueador con la fe inquebrantable que caracteriza a las Hermanas de Batalla.

ÓRDENES MENORES

Orden del Manto de Armiño
 3 misiones

La Orden del Manto de Armiño es una orden menor situada en Subiaco Diablo, aunque tiene un largo historial al servicio del Imperio. En los últimos años ha realizado muchas misiones para el Ordo Hereticus atacando el corazón de las colmenas de Subiaco Diablo y destruyendo con despiadada eficacia los numerosos cultos del submundo.

Orden del Corazón Herido
 1 grupo de mando

ORDO MALLEUS

Destacamento inquisitorial
 Información restringida
Caballeros Grises
 Información restringida

FUERZAS DE CHOQUE INQUISITORIALES

Némesis Tessera
 Nº aproximado de compañías: 38
Zona de guerra Ocularis Terribus
 Información restringida

DEPARTAMENTO MUNITORUM

18 cuerpos de ingenieros
Cuerpos auxiliares de asedio
 28 baterías de contraasedio

OFICIO ASESINORUM

Agentes
 Información restringida
Psíquicos templarios
 37 escuadras de disrupción
6 equipos augur

ADEPTUS MECHANICUS

Legio Astorum
 Legión

La Legio Astorum ha luchado junto a los defensores de la Puerta de Cadia durante siglos desde la época de la Herejía de Horus y es considerada una de las más eficaces y experimentadas legiones de titanes cuando se trata de combatir las fuerzas del Caos.

Legio Ignatum
 Legión

La legión de titanes Legio Ignatum sufrió muchas pérdidas por el ataque del señor de la guerra orko Ghazghkull durante las primeras fases de la invasión de Armageddon. La mayor parte de la legión necesitó tiempo para recuperarse de aquel duro golpe, pero la última cruzada negra emprendida por Abbadon ha causado el redespigüe de sus fuerzas, que en estos momentos se encuentran por debajo de lo normal.

Legio Metálica
 Media legión
Legio Gryphonicus
 Legión
Casa Krast
 2 casas
Casa Arokon
 4 casas
Centurio Ordinatus
 4 ordinatus
Ordo Reductor
 Media legión
Skitarii
 87 regimientos
Psicotitanes División Telepática
 Información restringida
 ++ continúa en archivo vx/99 ++

FLOTA IMPERIAL

Flota Cadia
 • 12 acorazados
 • 12 escuadrones de cruceros
 • 21 escuadrones de naves escolta
 La Flota Cadia es una de las mayores formaciones del Imperio Naval de todo el Segmentum Obscurus y ha desempeñado un papel fundamental repeliendo los ataques de las cruzadas negras que han intentado traspasar la Puerta de Cadia. Al inicio de esta última cruzada negra, la flota se enfrenta a un rival imparable, pero su deber por encima de todo consiste en evitar la invasión.

Flota Corona
 • 7 acorazados
 • 13 escuadrones de cruceros
 • 17 escuadrones de escolta

Flota Scarus
 • 5 acorazados
 • 9 escuadrones de cruceros
 • 13 escuadrones de escolta
 Scarus es un sector importante situado en los alrededores del Ojo del Terror. Las convulsiones provocadas por el Cisma Helican y los conflictos a gran escala de la Cruzada Ophidian han obligado a mantener una presencia naval permanente, preparada para oponerse en cualquier momento a las fuerzas del Caos.

NAVES DESTACADAS

Duque Lurstophan
 Crucero clase Intrépido
Gloria de Abridal
 Crucero clase Gótico
Honor y Deber
 Acorazado clase Emperador

RECURSOS TOTALES DE LA FLOTA

21 grupos de batalla de primera línea
36 escuadrones de retaguardia
4 escuadrones de asalto
21+ barcasas de batalla de los Marines Espaciales
150+ cruceros de asalto de los Marines Espaciales
200+ escuadrones de escolta de los Marines Espaciales

++continúa en archivo hg/87++

Consulta archivo ct/778/k2230z para un resumen de honores de batalla.



▲ En una ciudad en ruinas, los Amos de la Noche abandonan la cobertura para atacar a la Guardia Imperial de Cadia.

Andy quisiera agradecer a los chicos de la lista de correo 40,000 Chaos de Yahoo! y en especial a los "Elegidos" (Ron Ramsay, Al Borthwick, Borys Zakrzewski, Jens Lehner, Ed Rusk, Tim Pearce, CJ

Cummings, Paul DiPonio, Lawrence Dunn y Jason Lantrip) la valiosa ayuda prestada para este artículo.



POR ANDY CHAMBERS

Saludos, ciudadanos, y bienvenidos al Ordo Malleus Dixit de este mes. Esta vez creo que ya iba siendo hora de aclarar unas cuantas dudas que han surgido acerca de las reglas del Codex Marines Espaciales del Caos.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS DEL CODEX MARINES ESPACIALES DEL CAOS

P. ¿Podrías hacer una lista de los errores tipográficos del codex?

R. Por supuesto, todos los errores siguientes saldrán corregidos en la primera reimpresión.

Página

12 Coraje. La descripción de la regla coraje debería ser la misma siempre que aparezca en el sistema de juego de Warhammer 40,000. La definición que se da en el Codex Marines Espaciales del Caos es un error, ya que debería proporcionar inmunidad contra los chequeos de desmoralización Y contra los de liderazgo para no acobardarse.

14 El servobrazo es exclusivo de los Guerreros de Hierro. El Talismán de la Sangre Hirviente debería ser 10/5. Todas las marcas del Caos deberían estar señaladas con un asterisco, dado que las miniaturas con armadura de exterminador también pueden usarlas.

17 En la descripción de la armadura de exterminador debería decirse que las miniaturas con armadura de exterminador se consideran estacionarias al disparar, incluso si se mueven.

34 El blindaje lateral del Predator debería ser de 11.

48 En la descripción de la regla ¡No hay dolor! debería poner: "Esta habilidad es inútil contra armas que causan la muerte instantánea (es decir, las que tengan una Fuerza el doble o mayor que la Resistencia de la miniatura) o contra armas de combate cuerpo a cuerpo".

49 Kharn lleva una armadura demonio y no una armadura del Caos.

56 Sirena de muerte. Debe añadirse la siguiente frase: "Los enemigos que golpean primero sin tener en cuenta la Iniciativa no se ven afectados".

59 Un paladín del Caos con la marca de Tzeentch superará cualquier chequeo psíquico que tenga que efectuar. Todas las miniaturas con la marca de Tzeentch poseen coraje.

60 Los hechiceros subyugados tienen R 3 y H 1.

P. ¿Existe algún perfil de atributos exclusivo de hechiceros?

R. No, la hechicería es una habilidad que pueden usar los señores del Caos, lugartenientes, paladines o, de hecho, cualquier miniatura con la marca de Tzeentch, pero que no modifica su perfil.

P. ¿El poder psíquico Regalo del Caos ignora las tiradas de salvación invulnerables?

R. No.

P. En el libro se dice que los mastines del Caos se mueven y asaltan a la misma velocidad que su propietario, pero ¿qué hay de los hechiceros subyugados y de los engendros? ¿Y cómo les afecta el hecho de que sus amos posean velocidad, vuelo o corcel demoníaco?

R. Se mueven como si fueran infantería y su propietario no puede moverse más deprisa que ellos. Hace poco se discutió este tema en relación a la rabia de combate y, teniendo en cuenta todos los factores, parece razonable que un engendro pueda avanzar a la misma velocidad que su rabioso amo, principalmente porque no me gustaría que acabaran usándose los engendros solo para refrenar las tendencias berserkers de sus amos.

P. ¿Un príncipe demonio puede usar una pistola bólter?

R. Una miniatura que tenga tamaño demoníaco no podrá usar una pistola bólter, pero un príncipe demonio que no posea tamaño demoníaco sí.

P. ¿Los exterminadores pueden usar tipos de movimiento especiales?

R. En la lista de equipo no hay ningún asterisco junto a velocidad demoníaca, motocicleta del Caos o vuelo demoníaco, así que no.

P. ¿La escolta de elegidos de un señor del Caos se cuenta como una opción de elite?

R. Sí, tengas los elegidos que tengas, solo se cuentan como una sola opción de elite.

P. ¿Cuántos ataques tiene un dreadnought con dos armas de combate cuerpo a cuerpo para dreadnoughts que se encuentre bajo los efectos de la rabia de combate?

R. Siete: 3 normales, que pasan a ser 6 por la rabia de combate, más 1 por el arma adicional.

P. ¿Los rapaxes pueden ir montados en un Land Raider o en cualquier otro vehículo con capacidad de transporte?

R. No.

P. ¿Los arrasadores pueden ir montados en un Land Raider o en cualquier otro vehículo con capacidad de transporte?

R. No.

P. ¿El combibólter estándar de un vehículo se puede mejorar?

R. No, solo con un combibólter adicional.

P. Si un personaje independiente que posea el vuelo demoníaco se une a una unidad de rapaxes, ¿estos podrán seguir usando la regla atacar y huir (ya que no se trata de una habilidad de veterano)?

R. No.

P. Las miniaturas que apoyan en un combate cuerpo a cuerpo llevan a cabo un solo ataque con sus atributos básicos y no pueden usar armas especiales tales como puños de combate, etc. ¿Esta restricción también se aplica a las armas "naturales" y/o habilidades de veterano como las garras demoníacas, asalto rabioso, veneno demoníaco, etc.?

R. Sí.

P. En la descripción de los elegidos se dice: "cada Elegido está armado con un bólter o una pistola bólter y un arma de combate cuerpo a cuerpo".

En la descripción de los Marines Espaciales del Caos se dice: "Cada Marine Espacial del Caos está equipado con un arma de combate cuerpo a cuerpo y o bien un bólter o bien una pistola bólter".

En la descripción de los aniquiladores se dice: "o bien un bólter o bien una pistola bólter y un arma de combate cuerpo a cuerpo".

¿Significan estas frases que todos los elegidos, los aniquiladores y los Marines Espaciales del Caos pueden llevar un bólter y un arma de combate cuerpo a cuerpo o es que los elegidos y los aniquiladores están limitados a llevar un bólter únicamente o, en su lugar, una pistola bólter junto con un arma de combate cuerpo a cuerpo?

R. *Cualquier miniatura de estas unidades puede llevar un arma de combate cuerpo a cuerpo y, además, una pistola bólter o un bólter.*

P. ¿Un Marine Espacial del Caos elegido no tiene que por qué ser un paladín del Caos para portar una reliquia especial?

R. *Efectivamente.*

LAS HABILIDADES DE VETERANO

P. En la descripción de la habilidad de infiltración se dice que no se puede usar con una motocicleta, un corcel, seguidores, la marca de Khorne, armadura exterminador o tamaño demoníaco, pero ¿se puede combinar esta habilidad con vuelo demoníaco?

R. *Sí.*

P. En la descripción de los rapaxes se especifica que pueden contar con cualquier número de habilidades de veterano, pero ¿siguen sujetos a la restricción de solo una como máximo si llevan la marca del Caos absoluto?

R. *En la descripción no se dice lo contrario. Si los rapaxes poseen la marca del Caos absoluto, solo pueden escoger una habilidad.*

P. Las miniaturas equipadas con combiarmas pueden usar la regla de disparar con una mano?

R. *No. Se utilizó la referencia a la regla disparar con una mano porque muchos jugadores ya la conocen. La razón fundamental es que fue una técnica que Mortarion enseñó a los primeros Guardianes de la Muerte y solo se puede utilizar con bólteres.*

P. ¿Una miniatura que normalmente no pueda tener una habilidad de veterano recibe alguna habilidad gratis relacionada con su legión?

R. *No.*

P. ¿La habilidad de veterano cazadores de tanques sirve contra el monolito?

R. *No, porque este no posee puntos débiles de los que aprovecharse.*

P. ¿Los exterminadores pueden tener alguna habilidad (dado que no hay ningún * junto a las habilidades)?

R. *Por lo general sí que pueden, aunque en las descripciones de algunas habilidades se prohíbe específicamente su uso por parte de exterminadores, como por ejemplo en la habilidad de infiltración.*

P. ¿Las partes de las combiarmas que sean de fusión o de lanzallamas se cuentan dentro de las armas que se pueden beneficiar de la habilidad de cazadores de tanques?

R. *Sí.*

P. Si un señor del Caos cuenta con (por ejemplo) la habilidad de veterano *asalto rabioso*, ¿puede seguir usando dicha habilidad a pesar de ir acompañado de un engendro del Caos o de mastines del Caos teniendo en cuenta que estos seguidores forman una "unidad" con su señor, pero no tienen la misma habilidad que él?

R. *No, una miniatura con seguidores no puede usar dichas habilidades.*

LOS REGALOS DEMONIÁCOS

P. ¿Las miniaturas con tamaño demoníaco tienen que tener realmente 3 metros de altura?

R. *Sí, pero a escala.*

P. ¿Qué Fuerza tendría un paladín del Caos con fuerza demoníaca y un puño de combate?

R. *Tendría Fuerza 9. Por lo general, siempre que en Warhammer 40,000 se dobla un atributo, se hace antes de cualquier incremento o sustracción.*

P. ¿Es posible combinar el vuelo demoníaco con la velocidad demoníaca?

R. *No, mira la página 16 bajo el apartado "tipos de movimiento".*

P. ¿Alguno de los siguientes regalos proporciona a la miniatura la posibilidad de tirar 8D6 al perseguir o retirarse: vuelo demoníaco, velocidad demoníaca, corcel demoníaco?

R. *Sí, todos.*

P. ¿Pueden combinarse las garras demoníacas con el veneno demoníaco?

R. *No.*

P. ¿El arma adicional (+1 A) que proporcionan el veneno o las garras demoníacas puede neutralizarse con algo que ignore los bonificadores por arma de mano adicional como las armas de bruja?

R. *Sí.*

LA LEGIÓN ALFA

P. La Legión Alfa puede contar con hordas de demonios en caso de tener adoradores del Caos para que las invoquen, pero



A pesar de sus grandes esfuerzos, los Caballeros Grises no consiguen detener el ritual a tiempo.



¿pueden usar bestias demoníacas? No lo pone, pero no me parece lógico que puedan tener hordas de demonios y no furias o aulladores.

R. Las hordas de demonios representan los tipos de demonios que pueden encontrarse más a menudo, por lo que los adoradores del Caos solo pueden invocar esta clase de demonios.

P. ¿Un personaje de la Legión Alfa puede llevar una reliquia personal?

R. No, en la lista de la Legión Alfa solo se pueden invocar demonios con las reliquias de los adoradores del Caos.

P. Al contrario que en la lista de los Amos de la Noche y los Guerreros de Hierro, no se dice en ningún momento que la Legión Alfa no pueda tener otras marcas aparte de la del Caos absoluto. ¿Es correcto esto?

R. No, tal y como se especifica en la descripción de infiltradores, la única marca que pueden llevar es la del Caos absoluto.

EL EQUIPO

P. ¿Bajo qué categoría se clasifican los objetos de las armerías de cada culto en la armería principal?

R. Todos se consideran regalos demoníacos a efectos de límite de equipo, excepto las habilidades psíquicas (es decir, todos los poderes psíquicos menores y todos los poderes exclusivos de Tzeentch), que se consideran dentro de la categoría de habilidades y equipo psíquicos. Hay que tener en cuenta que los objetos como los hechiceros subyugados y los proyectiles inferna-

les no son habilidades psíquicas y, por lo tanto, solo se pueden asignar a las miniaturas que pueden escoger equipo de la armería general. Mucha gente defiende que los hechiceros subyugados deberían tratarse como equipo psíquico y que la sirenas de muerte deberían tratarse como armas, pero, en general, creo que eso favorecería que las tropas con marcas fueran mejores que las del Caos absoluto y que las que no llevan marcas.

P. ¿Qué categorías de la armería de la página 14 se cuentan a efectos del límite de equipo de un personaje?

R. Las siguientes:

Marcas del Caos	No
Armas	No
Equipo	Sí
Habilidades y equipo psíquicos	No
Regalos demoníacos	Sí
Habilidades de veterano	Sí
Regalos de los dioses	Sí
Armas demonio	Sí

P. En la página 16 se dice que un personaje independiente con seguidores se transforma en una unidad pequeña, pero que sigue pudiéndose unir a otra unidad de la forma habitual. ¿Se aplican entonces las restricciones de disparar a un personaje independiente que tenga seguidores?

R. Si el personaje va acompañado de seguidores "de equipo", puede unirse a otra unidad; pero, mientras actúen por su cuenta, solo se podrá disparar contra el personaje y sus seguidores como si fueran una unidad.

P. ¿Los elegidos de Tzeentch pueden escoger equipo de Tzeentch sin ser paladines del Caos?

R. Solo pueden escoger objetos de la lista de poderes psíquicos. Consulta la nota que hay más adelante sobre las categorías de los regalos de los dioses.

P. ¿Las armas que son regalos de los dioses y que no sean armas demonio se pueden convertir en armas de precisión (como, por ejemplo, el hacha sierra, la Espada de la Plaga y el Hacha de Khorne)?

R. No.

LAS ARMAS DEMONIO

P. ¿La espada de la disformidad afecta a todos los poderes psíquicos (incluida, por ejemplo, la sinapsis de los Tiránidos)?

R. No, solo funciona contra las habilidades que requieran un chequeo psíquico para poder usarlas. Las habilidades como la sinapsis y los poderes de los brujos no se ven afectadas.

P. ¿Cómo funciona la combinación de la Gran Hacha Berserker y la rabia de combate cuando el personaje tiene además vuelo demoníaco? ¿Vuela más rápido cuando se encuentra bajo los efectos de la rabia de combate?

R. El vuelo tiene prioridad porque la rabia de combate no haría que un retrorreactor volara más rápido. De todos modos, los demás efectos de la rabia de combate se siguen aplicando. Lo mismo ocurre con otros tipos de movimientos especiales y en ningún caso se aumenta la velocidad debido a la rabia de combate.



P. ¿La marca del Caos absoluto también me permite repetir un chequeo de liderazgo que haya fallado a la hora de mantener el control sobre un arma demonio?

R. No.

P. En la descripción del alfiler del deseo se dice que no permite ignorar tiradas de salvación por armadura (aunque sí las invulnerables), aunque esté siendo utilizada por una miniatura con tamaño demoníaco. En cambio, en la descripción del hacha del pánico no se dice nada sobre eso. ¿Quiere decir eso que en manos de una miniatura con tamaño demoníaco esta hacha ignora las tiradas de salvación por armadura Y TAMBIÉN las invulnerables?

R. Sí.

P. ¿La espada de Abaddon es un arma demonio?

R. Técnicamente sí, pero su control sobre ella es tan grande que no está sujeta a las reglas de las armas demonio.

P. Cuando Drachn'yen golpea a un vehículo, según las reglas siempre penetra el blindaje. ¿Se considera eso un impacto superficial o un impacto interno?

R. Un impacto interno.

También hay que tener en cuenta que, a pesar de que el báculo del tormento de Fabius Bilis fue forjado por demonios, no se trata de un arma demonio propiamente dicha.

Y, ya que estamos, las armas demonio de los personajes especiales no cuentan para el límite de 0-1 por ejército.

LA INVOCACIÓN

P. ¿El estandarte maldito funciona como una reliquia normal para invocar demonios? No se dice en su descripción (al contrario que el pabellón de la plaga, por ejemplo).

R. Sí, el estandarte maldito se considera una reliquia normal además de los poderes especiales que tiene.

P. ¿La invocación se lleva a cabo antes o después de situar las tropas de despliegue rápido en el tablero?

R. La tirada de invocación se debe llevar a cabo a la vez que las demás tiradas para determinar la llegada de reservas. Dichas tiradas deben efectuarse antes de situar ninguna unidad sobre el tablero. Por consiguiente, los demonios solo se pueden invocar a partir de las reliquias de las unidades que ya estén presentes en el tablero de juego.

P. Si la miniatura que porta la reliquia se encuentra en combate cuerpo a cuerpo, ¿se puede usar la reliquia para invocar?

R. Sí, aunque la presencia del enemigo puede hacer que sea un poco difícil situar a los demonios invocados.

P. ¿Pueden invocarse demonios a partir de una reliquia que se encuentre dentro de una unidad que use la regla tropas de despliegue rápido para entrar en juego este turno?

R. No, solo se pueden usar reliquias que estén sobre el tablero al inicio del turno antes de hacer ninguna tirada de reservas.

P. Si efectúas con éxito la tirada de invocación de demonios menores, pero todos los portadores de reliquias se encuentran dentro de Rhinos, ¿pueden aparecer los demonios de todas formas?

R. No.

P. El estandarte maldito es el único estandarte con una marca concreta en el que no se especifica que puede funcionar como una reliquia normal para invocar demonios. ¿Funciona verdaderamente como una reliquia normal para invocar?

R. Sí.

P. ¿Qué ocurre cuando un portador de reliquia se encuentra fuera de su transporte pero hay otro que se encuentra dentro de un Rhino y aparecen los demonios tras la invocación. ¿Se los puede invocar a partir del portador de reliquia que va en el interior del Rhino?

R. No.

P. ¿Se pueden invocar furias a partir de una reliquia que no sea del Caos absoluto?

R. No, solo se pueden invocar con una reliquia del Caos absoluto.

LOS DEMONIOS

P. Para todas las cosas que pueden afectar a los demonios o a los no demonios, ¿qué miniaturas se consideran demonios?

R. Los grandes demonios, las hordas de demonios, las bestias demoníacas, los nurgletes, los poseídos, un señor del Caos con tamaño demoníaco y/o 51 o más puntos de regalos demoníacos.



Los Guerreros de Hierro se aprovechan al máximo de un punto débil en las defensas enemigas.

P. ¿Un gran demonio tiene que efectuar chequeos de inestabilidad si el Marine Espacial del Caos al que posee está vivo en el momento de la posesión?

R. No, la inestabilidad solo presenta un problema para los grandes demonios si poseen al huésped cuando este es retirado del juego como baja.

P. Si una gran inmundicia de Nurgle posee la infestación de nurgletes, ¿los ataques adicionales que estos proporcionan ignoran las tiradas de salvación por armadura por tratarse de una criatura monstruosa?

R. No, la gran inmundicia podría, pero los nurgletes no, porque no son criaturas monstruosas. Como norma general, los ataques de la infestación de nurgletes se llevan a cabo con la HA de la miniatura infestada, pero con la Fuerza y la Iniciativa especificada para los nurgletes. Estos ataques no se benefician de las ventajas que proporcionen las armas especiales o los modos de ataque que pueda tener el huésped.

P. Cuando se convierte a los horrores de Tzeentch en incineradores, ¿estos pueden seguir usando el fuego demoníaco?

R. No.

P. El devorador de almas y el señor de la transformación no tienen que efectuar ningún chequeo por terreno difícil al aterrizar sobre terreno difícil con sus alas debido a su enorme tamaño, pero ¿un señor del Caos con tamaño demoníaco y vuelo demoníaco cuenta también con la misma inmunidad?

R. No.

P. A la hora de efectuar un chequeo de inestabilidad de un gran demonio que se encuentre dentro del alcance de un paria necrón, ¿se considera que su Liderazgo es de 7?

R. Sí.

P. Según las reglas de los huéspedes demoníacos, el gran demonio se manifiesta si se mata al cuerpo huésped. Sin embargo, hay varias maneras de "liquidar" a una miniatura que hacen que esto quede un poco confuso. Además, hay ciertos ataques que desintegran a la miniatura, con lo que el demonio se queda sin nada a lo que poseer.

R. Toda circunstancia que provoque que el cuerpo huésped deba retirarse del tablero como una baja hará entrar en juego al gran demonio. Así todo resulta más sencillo y, además, se representa el poder del gran demonio, que puede llegar a manifestarse para enfrentarse a las fuerzas que han destruido su cuerpo y vengarse de ellas antes de regresar a la disformidad. La única circunstancia excepcional que se me ocurre es que el huésped demoníaco no llegue a posarse sobre el tablero o que se salga de él: por ejemplo, si se retira hasta abandonar el tablero o se pierde en la disformidad al desplegar rápido. Solo en estos casos el cuerpo huésped se convertiría en una baja junto con el gran demonio.

P. ¿El atributo de Ataques de los portadores de plaga es 1+1 debido al veneno demoníaco, como las diablillas?

R. Sí. Aunque las diablillas no tienen veneno demoníaco.

P. En la descripción de los grandes demonios se dice que pueden efectuar la tirada de salvación invulnerable contra todas las heridas que sufren, hasta contra aquellas que no permiten hacer ninguna tirada de salvación. ¿Se incluyen también las heridas causadas con la espada fásica C'tan, el daculus o el hacha del pánico?

R. No.

PROFANADOR

P. ¿Qué hacen los artilugios de destrucción si los montas sobre el profanador?

R. Hacen que puedas repetir una tirada para impactar fallida por fase de combate cuerpo a cuerpo. Lógicamente, el profanador no entrará en rabia de combate porque no está sujeto a dicha regla.

P. ¿Qué alcance tiene el cañón de batalla del profanador?

R. Es de 180 cm cuando se dispara con él normalmente y de 90 a 180 si se dispara de modo indirecto. En el sumario está correctamente especificado, pero no en la descripción del profanador.

P. ¿Qué modificaciones a los vehículos puede soportar un profanador?

R. Puede escoger cualquier modificación de la lista de modificaciones a los vehículos, pero con dos condiciones. Primera: solo puede escoger el vehículo viviente y el lanzamisiles aniquilador para reemplazar al lanzallamas pesado. Y segunda: no sirve de nada escoger la posesión demoníaca porque ya la tiene de por sí.

P. ¿El profanador consigue un ataque adicional por tener 2 brazos?

R. El hecho de tener dos brazos ya está incluido en su perfil.

P. En el profanador, ¿cuál de las dos opciones es la válida: los bípodes siempre pueden abrir fuego con sus armas mientras se mueven o tienen que permanecer estacionarios para disparar el cañón de batalla?

R. La segunda; el cañón de batalla es un arma de mover o disparar.

DESTRUCTOR SÓNICO

P. ¿Los destructores sónicos se pueden usar para la habilidad cazadores de tanques?

R. No (¡ni ningún arma demonio!).

P. ¿Un destructor sónico montado en un vehículo funciona diferente por el hecho de ser un arma de asalto?

R. No, los destructores sónicos deben tratarse como cualquier otra arma montada en un vehículo.

P. ¿Es una errata que las barquillas laterales de destructores sónicos en un Predator cuesten los mismos puntos que las barquillas laterales con bólteres pesados que son claramente más potentes?

R. No, la opción está ahí para facilitar las transformaciones y la coherencia, no para proporcionar una opción ventajosa adicional.

LOS LIBROS DEL CAOS

P. ¿Una miniatura equipada con *aullido de la disformidad* y granadas de fragmentación golpea primero al enfrentarse a miniaturas en cobertura?

R. No.

P. ¿Los paladines del Caos superan los chequeos psíquicos automáticamente si tienen la *marca de Tzeentch*?

R. Sí, todas las miniaturas con la *marca de Tzeentch* superan los chequeos psíquicos automáticamente sin necesidad de hacer ninguna tirada de dados.

P. Según las reglas experimentales de asalto, ¿cómo se usa la nueva sirena de muerte aparte de para disparar? Poned un ejemplo, por favor.

R. Las reglas de la sirena de muerte tienen prioridad, así que todas las miniaturas golpean por orden de *Iniciativa*. De este modo, si un señor de Slaanesh estuviera cargando contra varios Guardias Imperiales en una arboleda y estuviera equipado con una sirena de muerte, golpearía con *Iniciativa 5* y los Guardias le golpearían con *Iniciativa 2* (3 normal -1 por el *aullido de la disformidad*).

P. ¿La putrefacción de Nurgle también afecta a los seguidores (engendros, mastines, etc.)?

R. Todos los seguidores y los corceles se consideran básicamente equipo, de manera que, si su propietario posee la *marca de Nurgle*, ellos también serán inmunes a la putrefacción de Nurgle.

P. ¿Se puede tener una sirena de muerte a la vez que garras/veneno demoníaco?

R. Sí.

P. ¿Las unidades bendecidas solo pueden convertir a una miniatura en paladín del Caos en cada ejército?

R. Exacto.

P. Si un vehículo de transporte pertenece a una unidad que lleve una *marca del Caos*, ¿dicho vehículo puede estar consagrado a otro dios?

R. No.

P. Cuando en el codex se dice que se puede sustituir un rifle de fusión por una sirena de muerte sin coste en puntos adicional, ¿significa eso que primero se tiene que pagar el coste del rifle de fusión y que solo se puede tener el mismo número de sirenas de muerte que de rifles de fusión?

R. Exactamente. Cambiar un arma común a casi todas las legiones por una más o menos equivalente que se usa como especialización es solo una opción.

P. Si tengo un hechicero de los Mil Hijos con una escolta de elegidos y este lanza el *alterar el destino*, ¿lo puede lanzar contra una unidad enemiga distinta a la que están disparando los elegidos?

R. No. Se trata de un poder del tipo "en lugar de disparar", por lo que no se puede lanzar contra otro objetivo.

P. La *marca de Tzeentch* confiere a una unidad de elegidos la habilidad *hechicero*, pero ¿qué significa eso exactamente?

R. Significa que se les puede otorgar equipo de la lista de habilidades y equipo psíquico (en la que se incluyen los poderes exclusivos de Tzeentch, tal y como se ha mencionado anteriormente) y que pueden usar todos los poderes psíquicos de los que dispongan sin los riesgos implícitos de fallar un chequeo psíquico.

Si se desea, se pueden transformar en paladines del Caos y entonces podrán elegir cualquier elemento de equipo de la armería del Caos. Debido a que siempre tienen la habilidad de *hechicero*, no hace falta adquirir esa mejora cuando esta aparezca como opción en la lista de ejército.

P. Cuando Fabius Bilis modifica a sus Marines Espaciales del Caos, ¿puede modificar también a los berserkers de Khorne y marines ruidosos o solo a Marines Espaciales del Caos normales sin *marca alguna*?

R. Puede modificar todas las escuadras de Marines Espaciales del Caos sin *marca*. Sin embargo, hay que tener en cuenta que esto se refiere única y exclusivamente a la escuadra de Marines Espaciales del Caos que se describe en la lista y no a los motoristas del Caos, rapaxes, arrasadores, etc.

P. ¿Los motoristas del Caos que tengan la *marca de Khorne* pueden elegir modificaciones a las motocicletas como, por ejemplo, los rifles de fusión?

R. No, los motoristas llevan *servoarmadura*, de modo que solo pueden cambiar sus armas por pistolas de plasma y las motocicletas no cuentan con esta opción.

P. ¿Se pueden obtener las mismas habilidades varias veces con los psicofármacos de combate de Slaanesh?

R. No.

P. En la descripción de los Amos de la Noche se dice que es extraño que lleven a cabo pactos demoníacos, pero que los rapaxes suelen capturar furias del Caos. ¿A qué se refiere con "es extraño que"?

R. Solo pueden usar furias. Los demás demonios cuestan tanto de encontrar que no vale la pena tenerlos en cuenta.

P. ¿Una sirena de muerte se considera un arma a efectos del límite de 2 armas? ¿Puede un señor del Caos llevar una sirena de muerte, una pistola bólder y un arma de energía y seguir obteniendo el bonificador por el arma de mano adicional?

R. No a la primera pregunta, sí a la segunda.

P. ¿Un ejército de los Portadores de la Palabra puede tener más de una miniatura con la habilidad de *demagogia*?

R. Sí.

P. En la lista de los Hijos del Emperador se dice que los dreadnoughts pueden convertir su lanzallamas en una sirena de muerte, pero es que, según la lista de ejército, los dreadnoughts no pueden llevar lanzallamas. ¿Significa eso que los dreadnoughts sí pueden llevar una lanza-

llamas o que los dreadnoughts de los Hijos del Emperador no pueden llevar una sirena de muerte?

R. Significa que la sirena de muerte sustituye a la opción de lanzallamas pesado.

P. ¿Las habilidades/equipo específico de cada legión como el *adeptos de las sombras*, *demagogia* y el *crozius diabolicum* se pueden usar junto con la armadura de exterminador?

R. Por lo general sí, aunque se debe consultar la descripción de las habilidades, ya que, por ejemplo, el *adeptos en las sombras* no se puede usar con armadura de exterminador.

P. ¿El Ojo de Tzeentch se puede usar para repetir tiradas de salvación invulnerables o tiradas de penetración del blindaje de los vehículos?

R. Lo siento, pero no; solo funciona con las tiradas de salvación por armadura, las tiradas para impactar y las tiradas para herir, tal y como se indica.

P. ¿Cuándo se puede sacrificar a un hechicero subyugado: cuando el hechicero y el hechicero subyugado se encuentran en contacto peana con peana con una miniatura enemiga; cuando el hechicero con el que se encuentra está en contacto peana con peana con una miniatura enemiga, pero no con el hechicero subyugado; o cuando el hechicero subyugado está en contacto peana con peana con una miniatura enemiga, pero no con el hechicero?

R. Si el poder que el hechicero quiere utilizar se puede usar en ese preciso momento, se puede sacrificar a un hechicero subyugado para potenciarlo.

P. ¿Los juggernauts, los discos de Tzeentch y los corceles de Slaanesh son corceles demoníacos? En caso afirmativo, ¿se les aplican las reglas de los corceles demoníacos además de las reglas especiales de cada tipo?

R. Son corceles demoníacos, pero son todos diferentes y solo usan sus propias reglas especiales.

P. ¿Cómo afecta el *aullido de la disformidad* a las miniaturas con puños de combate? ¿Una miniatura con *aullido de la disformidad* y un puño de combate atacará a la vez que una miniatura enemiga que tenga *Iniciativa 2*?

R. Sí, siempre que uses las reglas experimentales de asalto.

P. Teóricamente se pueden tener berserkers de Khorne armados con bólderes. ¿Está hecho a propósito?

R. Más o menos. Simplemente no se excluyó la posibilidad porque hay varias miniaturas antiguas de berserkers armadas con bólderes, pero dudo bastante que mucha gente vaya a aprovecharse de eso.

Index Astartes



**Una serie regular
dedicada a los
mejores soldados
del Imperio:
los Marines Espaciales
del Adeptus Astartes**

CONOCE A TU ENEMIGO

**El capítulo de los
Marines Espaciales
Despojadores**

**por GRAHAM MCNEIL
y ANDY HOARE**

Como capítulo fundado para proteger a la galaxia de la amenaza de las Legiones Traidoras procedentes del Ojo del Terror, los Despojadores se contaron antaño entre los defensores más incondicionales de la Humanidad. Pero el Caos es insidioso y ahora un siniestro secreto habita en el corazón del capítulo, un secreto que estuvo a punto de destruirlo por completo y que ahora amenaza su propia existencia.

Orígenes

A pesar de que originalmente se llamaron los Garras de Fuego, parece ser que el capítulo de los Despojadores se fundó durante los oscuros días de la Era de la Apostasía, si bien los documentos referentes a aquel período plagado de guerras son extremadamente ambiguos y difíciles de encontrar. Según una transcripción del Mythos Angelica Mortis, todo parece indicar que los Garras de Fuego podrían haber sido uno de los llamados Capítulos del Astartes Praesus, una fundación con el objetivo de reforzar las defensas alrededor del Ojo del Terror desplegando unos veinte capítulos recién creados en puntos estratégicos de esa región. La fortaleza-monasterio de los Garras de Fuego se encontraba en un viejo fuerte estelar de la clase Ramilies en órbita geoestacionaria alrededor del planeta Torva Menor y el capítulo sirvió como parte de las fuerzas de defensa del Imperio contra las fuerzas del Caos durante casi cinco milenios.

Los Garras de Fuego aparecen en los anales de la historia imperial en multitud de ocasiones, ya que participaron en gran cantidad de victorias gloriosas. Algunos de esos conflictos fueron la Purga del Culto del Ojo Interior, el Primer Asedio de Cocalus y los Desembarcos de Albrecht IV. También formaron parte del contingente de refuerzo que hizo posible la evacuación del ejército de millones de efectivos de la cruzada del Señor de la Guerra Hendrik durante la desafortunada expedición a la Rueda de Fuego, muy lejos del Ojo del Terror...

A mitad del noveno siglo del cuadragésimo primer milenio, el Tarot del Emperador reveló la existencia de un pecio espacial gravemente dañado emergiendo de la disformidad cerca del mundo forja Stygies en el Segmentum Obscurus, así que los Garras de Fuego se movilizaron para interceptarlo. El pecio, bajo el código de Cazador del Pecado, contenía una partida de guerra de renegados liderados por un paladín del Caos de Tzeentch conocido como el Difamador. Los cruceros de asalto de los Garras de Fuego acibillaron la nave según esta entraba en el Sistema Stygies y las escuadras de exterminadores de asalto a las órdenes del Bibliotecario Decario y del misterioso Inquisidor De Marche abordaron el pecio. Al percatarse de que estaban perdiendo, los renegados organizaron su resistencia en la sala de los motores, grande como una caverna, donde se sucedió una batalla feroz en la que Decario y De Marche se enfrentaron al Difamador.

Aquel paladín era un poderoso guerrero que portaba un arma forjada en el mismísimo corazón del Ojo del Terror, una espada demonio terrible con la esencia de un gran demonio atada en su acero sobrenatural. El inquisidor arremetió contra el paladín con su hacha de energía, pero la extraña armadura

del Difamador resistía todos sus golpes. El paladín del Caos respondió al ataque y su espada demonio atravesó fácilmente la armadura de De Marche y lo hirió de gravedad. Con otro golpe, el Difamador rompió en pedazos la espada psíquica de Decario y le abrió la armadura de exterminador. Decario tropezó, pero volvió a atacar, esta vez con el puño de combate, y le arrancó el brazo de la espada al paladín del Caos en un mar de sangre. A pesar de estar mortalmente herido y desarmado, el paladín luchó con maligna ferocidad hasta llegar a derribar al bibliotecario al suelo y aniquilar a cuatro exterminadores. Decario pronunció una plegaria al Emperador, alcanzó el arma que tenía más a mano y la blandió contra el paladín. La cabeza del Difamador cayó al suelo y entonces Decario se dio cuenta de que había utilizado la espada demonio y que había matado al paladín con su propia arma.

Decario se vio sobrecogido por un sentimiento de determinación mientras sostenía la espada del Caos y su instinto le dijo que aquella arma podría usarse en contra de las fuerzas del Caos. El malherido De Marche recomendó al bibliotecario que dejara la espada, ya que solo él estaba lo bastante preparado como para manejar tales artefactos. El bibliotecario le dio el arma al inquisidor y los Marines Espaciales volvieron a su nave dejando atrás un equipo de exploración del Adeptus Mechanicus para que registrara el pecio en busca de arqueotecnología.

De Marche explicó que él también pensaba que dichas armas podrían usarse para combatir el Caos y que no deberían destruirse directamente tal y como mandaba la política imperial del momento. Con la ayuda de Decario, consiguió convencer al maestro del capítulo de los Garras de Fuego de su punto de vista y, bajo el cuidado de De Marche, los Garras de Fuego se embarcaron en una cruzada para explorar los mundos alrededor del Ojo del Terror para descubrir más vestigios como ese. A lo largo de las décadas siguientes se descubrieron muchos de estos artefactos y el capítulo de los Garras de Fuego pasaron a llamarse los Despojadores.

No obstante, no pasó mucho tiempo antes de que los demás capítulos descubrieran que los Despojadores usaban armas del Caos en batalla. Un grupo de inquisidores respaldados por las flotas de nada menos que cuatro capítulos de Marines Espaciales y por una nave de batalla de clase Emperador aterrizó en la fortaleza-monasterio de los Despojadores y exigió que entregaran a De Marche y todos los artefactos del Caos o que los destruyeran. Ante la amenaza de ser destruidos, el capítulo no tuvo más opción que obedecer. Como castigo por haber tratado con armamento herético, al capítulo se le ordenó empezar una cruzada penitente de un siglo de duración. De Marche fue apresado por los inquisidores y ejecutado por hereje.



Como parte de su cruzada, los Despojadores participaron hace poco en la Tercera Guerra de Armageddon. Sin embargo, el capítulo fue criticado públicamente porque la mayoría de sus guerreros se concentraron más en la jungla ecuatorial, en especial en la región alrededor del Monolito de Angron, a pesar de recibir repetidas peticiones de ayuda en otros frentes.

Mundo natal

Torva Menor, el mundo natal de los Despojadores, está ubicado en una zona del Segmentum Obscurus, famosa por la intensidad de las tormentas de disformidad que la azotan sin cesar. Se dice que ese planeta quedó atrapado en una de estas tormentas en los primeros años tras la fundación del capítulo. Una plaga de tormentas de disformidad afectaron al Imperio durante la Era de la Apostasía, en la que abundaron las invasiones y las insurrecciones. La zona alrededor del Sistema Torva quedó tan malparada por los efectos de las tormentas que hoy en día se siguen llevando a cabo gran cantidad de pogromos para garantizar que los casos de mutaciones entre la población no traspasan los límites de tolerancia.

Torva Menor es un satélite del gigante rojo gaseoso Torva Prima y ha sido clasificado por el Administratum como un Mundo Salvaje. La población de Torva Prima está compuesta por salvajes supersticiosos que rinden culto a los Despojadores como emisarios del Dios Emperador. Cuando el capítulo se decide a visitarlos una vez por generación, se lleva a los jóvenes guerreros más prometedores a su "fortaleza en el cielo". Las tribus veneran los artefactos por-

tados por los Marines Espaciales, pues los consideran armas divinas que solo pueden ser llevadas por los dignos y verdaderos siervos del Emperador, actitud que se ha convertido en el dogma del capítulo.

La "fortaleza en el cielo" es la fortaleza-monasterio de los Despojadores, una gran fortaleza de la clase Ramilies que orbita alrededor de Torva Menor. Se sabe que pocos emisarios han regresado de la fortaleza con vida, aunque los que lo han hecho hablan de un monasterio envuelto en un brillo perpetuo, donde los acólitos encerrados en sus celdas, se esfuerzan por transcribir textos antiguos (parece ser que prohibidos) como parte de su entrenamiento para convertirse en hermanos del capítulo. Uno de estos informes, el del célebre archivista hereje del reclusum getsemaní, relata la existencia de una cámara en el interior de la fortaleza sellada con campos de estasis y las más potentes protecciones. Se desconoce lo que hay en el interior de esta cámara, aunque el informe narra que alberga una miasma demoníaca capaz de atravesar las compuertas de adamantio de un metro de grosor a pesar de los guardas que la protegen. Los escritos también sugieren que el testigo original que lo presenció perdió la cordura por lo que habiavisto allí dentro, después de sufrir una lenta agonía en la cámara de torturas del Ordo Malleus.

Después de que la Inquisición censurase a los Despojadores por las acciones del Inquisidor de Marche, el capítulo perdió sus derechos feudales sobre Torva Menor, lo que significaba que no podrían seguir reclutando a sus hermanos de capítulo de entre las tribus salvajes del planeta. Los Despojadores se vieron obligados a reunir acólitos potenciales de las poblaciones que iban encontrando

durante su cruzada penitencial. La Inquisición había decretado que no podrían reclutarse más Marines del capítulo Adeptus Astartes de Torva Menor y se cree que el Ordo Malleus mantiene una estricta vigilancia en este planeta para asegurarse que esto no ocurra. Los nativos supersticiosos de Torva Menor piensan que el Dios Emperador les ha abandonado a su suerte y cada año sus ceremonias de humillación son más radicales, pues tratan de expiar las faltas que han provocado que los emisarios del Emperador se hayan vuelto contra ellos.



Doctrina de combate

Los Despojadores son conocidos por seguir al pie de la letra el Codex Astartes en todo lo que concierne a la organización, aunque se han apartado de la doctrina aprobada en un gran número de zonas.

La mayor diferencia de la doctrina de combate de este capítulo es que estos Marines utilizan las armas capturadas de sus enemigos. Muchos capítulos permiten la captura de trofeos enemigos, pero los Despojadores van más allá de la simple captura, ya que después perfeccionan y utilizan estas armas del Caos en combate. A pesar de las evidentes consecuencias de la sanción inquisitorial, los Despojadores continúan ejerciendo esta práctica.

Otro rasgo distintivo de la doctrina del capítulo es la inclusión de más bibliotecarios de los habituales, característica que algunos observadores han atribuido al hecho de la proximidad del Ojo del Terror. Hasta la fecha, la Inquisición no ha declarado nada al respecto, aunque después de la reciente conducta del capítulo en Armageddon indudablemente efectuará una investigación.

En términos de tácticas de batalla, muchos comandantes imperiales que han luchado junto a este capítulo están muy preocupa-

dos por este comportamiento. Se ha constatado en muchas ocasiones que los Despojadores solo emprenden acciones específicas cuando estas cumplen unos requisitos solo conocidos por los hermanos del capítulo. Es obvio que siguen unas pautas que no comparten con ningún capítulo de las fuerzas imperiales y que solo luchan si esas pautas específicas así lo permiten. Esta práctica se ha hecho evidente en las acciones del capítulo en Armageddon, donde respondieron a la llamada general y acudieron a defender al mundo de la invasión orka, aunque ignorando las instrucciones y órdenes específicas del Comandante Dante de los Ángeles Oscuros.

Organización

A primera vista los Despojadores están formados igual que el resto de capítulos, es decir, el capítulo está compuesto por diez compañías divididas en las habituales de línea, de asalto, tácticas, devastadoras y exploradoras. Aunque es en los escuadrones de retaguardia donde se pueden apreciar las diferencias. El cuartel de mando del capítulo se reúne bajo un grupo denominado el Cónclave, donde se toman todas las decisiones concernientes al despliegue del

capítulo y a su doctrina operacional. Solo los hermanos que prueban su valía en combate y su pureza tienen acceso al Cónclave y al conocimiento de la verdadera naturaleza del capítulo. Cuando un guerrero ingresa en sus filas, es iniciado gradualmente en los misterios del capítulo y, cuando se le juzga merecedor de unirse al Cónclave, se le revelan las verdaderas razones por las que los oficiales de mayor graduación van equipados con armas tan potentes. Son únicamente estos guerreros los que, después de muchos días de plegarias para librar sus almas de pensamientos impuros, tienen autorización para llevar a la batalla las armas demoníacas del capítulo. Los bibliotecarios de los Despojadores son más numerosos que los bibliotecarios del resto de capítulos y son elegidos meticulosamente de entre los más fuertes de los candidatos potenciales.

En la batalla, el capítulo lucha con una fuerza equilibrada de tropas, adaptada a la amenaza a la que se enfrentan, se apartan muy poco de los parámetros habituales de combate. Cuando los miembros del Cónclave se unen a la batalla es cuando este capítulo resulta mucho más siniestro. Los miembros más veteranos de los Despojadores emplean las mismas armas que las del enemigo y algunas escuadras individuales portan artefactos impíos de los poderes del Caos que se vuelven contra sus propios servidores.

Creencias

El sistema de creencias de los Despojadores se basa en el dogma de que el Caos no es inherentemente malo, sino que es un mero poder que puede volverse contra quien no lo maneje con fines lícitos. Esta doctrina se hace presente en la práctica común del capítulo de usar las armas demoníacas capturadas, aunque también se extiende a la inclusión de un mayor número de bibliotecarios que el resto de capítulos. Al tratarse de un capítulo de reciente fundación, los Despojadores muestran la confianza de la juventud que, a veces, raya en la arrogancia, ya que mantienen la firme creencia de que, gracias a su fuerza de voluntad y a su fe pueden resistir la corrupción del Caos. Además, desprecian a los que no reúnen el valor suficiente para usar esos artefactos y reivindican que el poder del Caos es un arma como cualquier otra y que el demonio que amenaza con destruir la galaxia valora el uso de tales armas.

Los bibliotecarios y capellanes de los Despojadores instruyen a sus hermanos en la doctrina de que un guerrero armado con la fe es capaz de resistir las tentaciones del Caos; y ellos poseen suficiente voluntad para poder hacerlo. Creen en su firme deber de capturar y estudiar estos artefactos para entender mejor el funcionamiento y las maquinaciones de su enemigo. Esta actitud de los Despojadores ha provocado el enfrentamiento de este capítulo con otras organizaciones imperiales, ya que sus objetivos son directamente opuestos, pero hasta la fecha se ha evitado una confrontación abierta.

ARTEKUS BARDANE, MAESTRO DEL CAPÍTULO DE LOS DESPOJADORES

Artekus Bardane, guerrero fiero procedente de las agrestes tierras de Torva Minoris, era el hijo del jefe de una tribu y, en cuanto tuvo edad para empuñar una espada, aprendió las habilidades marciales. En Torva Minoris un niño aprendía a luchar rápidamente o moría; además, se trataba de un pueblo guerrero que llevaba una existencia precaria y que tenía que efectuar incursiones en tribus vecinas para sobrevivir.

El valor y la confianza de Artekus le hicieron destacar entre sus rivales, así que los bibliotecarios de los Despojadores lo eligieron para convertirlo en un Marine Espacial. Elegido por los bibliotecarios, se adaptó con gran rapidez a la doctrina del Imperio y a sus armas de guerra.

Su confianza absoluta en sí mismo le provocó una excesiva arrogancia mientras ascendía rápidamente en las filas del capítulo, aceptando con facilidad cada nuevo misterio que le era revelado. Su habilidad y maestría en el manejo de las armas y artefactos del Caos le hicieron ponerse al mando de una compañía con la que penetró en el Ojo del Terror para capturar armas del Caos. En el planeta de Eidolo, Artekus derrotó a un poderoso paladín de Slaanesh, al que le arrebató su flagelo de rostros demoníacos y, a continuación, destruyó a la horda del paladín con su propia arma demoníaca.

El flagelo aullante se guardó en estasis en el interior de la fortaleza-monasterio, donde se conserva hasta que vuelva a necesitarse. Antes de blandir esta arma demoníaca, su portador debe pasar muchos días de penitencia y oración, purificando su alma y resistiendo con su fe las

imprecaciones que susurra el demonio confinado en su interior. Artekus Bardane continuó sirviendo al capítulo con gran distinción, ascendiendo de rango y aprendiendo más secretos del capítulo y descubriendo más y más artefactos del Caos. Tras la destrucción del Culto de la Vena Escarlata, sucedió una batalla sangrienta de la que Artekus fue el único superviviente. Finalmente, se erigió como Maestro del Capítulo gracias a las recomendaciones de su predecesor, herido mortalmente en aquella batalla contra el culto.

Cuando los Despojadores recibieron la llamada de ayuda para que tomaran parte en la batalla por Armageddon, movilizaron a todo el capítulo y partieron en dirección al sistema en el que se desarrollaba el conflicto. Artekus ordenó que sus capitanes reuniesen todas sus tropas y el capítulo entero viajó al planeta en guerra. Artekus condujo a sus hombres hasta el corazón de la jungla ecuatorial, donde él creía que se escondía el mayor potencial para el estudio del Caos, el monolito maldito de Angron. Los Despojadores permanecieron en el interior de la jungla durante toda la guerra de Armageddon e incluso rehusaron cumplir las órdenes del Comandante Dante de los Ángeles Sangrientos. Cuando la guerra de Armageddon tocaba a su fin, los bibliotecarios de los Despojadores afirmaron que habían tenido visiones de un ojo gigante que derramaba lágrimas de sangre e, inmediatamente, Artekus abandonó la zona de batalla junto a sus tropas.

Inició su viaje hacia el Ojo del Terror en busca de la visión del Cónclave.

Semilla genética

El origen de la semilla genética de los Despojadores se basa en la de una partida genética que fue robada del laboratorio de Marte y se cree que se trata del mismo gen del que proceden los Ultramarines y los Ángeles Oscuros. Si esto fuera verdad, significaría que se ha relajado un poco la reticencia de los Altos Señores de Terra a utilizar la semilla genética de los Ángeles Oscuros para la creación de nuevos capítulos. No existen grabaciones sobre niveles de mutación inaceptables en la semilla genética de los Despojadores, aunque, como su área de acciones está muy próxima a los poderes de la disformidad, los apotecarios y bibliotecarios mantienen una vigilancia estrecha del capítulo en busca de cualquier signo de aberración que manche la pureza de estos hermanos de batalla. Se rumorea que a los cigotos que muestran mutación se les permite madurar antes de implantarlos en un organismo huésped para que los apotecarios puedan estudiar mejor los poderes del Caos en la carne humana y así puedan vencerlos. La fuente y la veracidad de estos rumores son inciertas y, en algunos casos, se cree que son producto de una imaginación enfebrecida.

Grito de batalla

"¡Fuerza de voluntad, voluntad con coraje!"

LA TERCERA GUERRA POR ARMAGEDDON

Cuando el señor de la guerra orko Ghazghkull Mag Uruk Thraka lideró la mayor invasión orka en muchos siglos contra el mundo colmena de Armageddon, los Despojadores se encontraban entre los primeros veinte capítulos de Marines Espaciales que acudieron en defensa del planeta. El Comandante Dante de los Ángeles Sangrientos tomó el mando de los capítulos allí presentes y cada uno de ellos hizo gala de sus mejores habilidades en combate con el objetivo común de expulsar a la horda de millones de Orkos.

Los Despojadores fueron el único capítulo en no reconocer la autoridad del Comandante Dante ni ninguna otra autoridad imperial. Dante no fue tan magnánimo como el general Kurov y otros y no perdonó la actitud de los Despojadores, a los que censuró públicamente como rompejuramentos después de que la mayoría del capítulo pasase mucho tiempo en Armageddon ocupadas en operaciones en las inmediaciones del Monolito de Angron. La jungla ecuatorial de esta zona es oscura y retorcida y las únicas criaturas que la frecuentan son las tribus ferales de Orkos, que parece que realizan ceremonias oscuras bajo el techo de esta brillante jungla.

Cuando la primera fase de la campaña tocaba a su fin y se aproximaba la estación del fuego, se llegó a una especie de alto el fuego, pues

ambos bandos tuvieron que prepararse para afrontar las tormentas que estaban por venir. Muchos capítulos de Marines Espaciales se retiraron debido a que su estilo de ataque relámpago no se adecuaba a este nuevo estadio de la guerra. Los primeros en retirarse fueron los Despojadores que, sin explicación alguna, emergieron de la jungla, embarcaron en sus cañoneras Thunderhawk y partieron. Las naves en órbita de la Flota Imperial les desafiaron y estuvo a punto de producirse una violenta confrontación entre los supuestos aliados que se evitó por los pelos cuando el Comandante Dante ordenó a las naves piquete que se retiraran y dejaran que las naves de los Despojadores se reunieran con su flota.

Un mes más tarde, los Despojadores reaparecieron para dirigirse a las estribaciones orbitales de Belis Corona con demandas de una restitución completa de las naves que habían perdido. Después de unos violentos altercados con los oficiales del departamento de suministros, estos accedieron a las demandas del capítulo y les restituyeron todas las naves que habían perdido.

Sin mayor explicación, el capítulo abandonó Belis Corona en dirección a la Puerta de Cadia.

Desde entonces no ha vuelto a saberse nada de ellos.

ORGANIZACIÓN DE UN EJÉRCITO DE DESPOJADORES DE WARHAMMER 40,000

Para organizar un ejército de Despojadores necesitas disponer de un ejemplar del Codex Marines Espaciales, teniendo en cuenta las siguientes restricciones y añadidos. También necesitarás disponer del Codex de los Marines Espaciales del Caos para la lista de equipo.

REGLAS ESPECIALES

Proscritos: un ejército de Despojadores no puede incluir aliados (como los Guardianes de la Muerte, Asesinos, etc.) con la única excepción de Cazadores de Demonios radicales (del Codex Cazadores de Demonios).

Armas demonio

Puede designarse a un personaje del ejército para que sea el portador de una única arma demonio por un coste de 25 puntos (coste incluido en su lista de equipo). Recuerda que esta regla requiere llevar una marca específica del Caos según cada caso, por lo que sus efectos varían de una a otra. Pueden servir de referencia las armas demonio descritas en la sección de equipo del Codex de los Marines Espaciales del Caos. Antes del inicio de la partida, tira 1D6 para determinar el tipo de arma. Las reglas para estos objetos puedes encontrarlas en el Codex Marines Espaciales del Caos.

Tirada 1D6 Arma

- | | |
|---|-----------------------|
| 1 | Espada Oscura |
| 2 | Hacha del Pánico |
| 3 | Hacha del Khorne* |
| 4 | Cetro del Contagio |
| 5 | Alfiler del Deseo |
| 6 | Espada de Disformidad |

Reliquias del Caos

Los integrantes más veteranos de los Despojadores pueden llevar armas demonio a la batalla y lo mismo ocurre con los objetos capturados por el capítulo, como las reliquias y los estandartes, pues piensan que los poderes encerrados en estas reliquias pueden volverse contra sus maestros del pasado. Un único portadestandarte (por ejemplo, un componente de una escuadra de mando) puede equiparse con un estandarte del Caos por un coste de + 50 pts. Antes de iniciar la partida, tira en la siguiente tabla para determinar las reliquias a las que tienes acceso.

Tirada 1D6 Reliquia

- | | |
|---|------------------------------|
| 1 | Reliquia del Caos Absoluto** |
| 2 | Reliquia del Caos Absoluto** |
| 3 | Pabellón de la Ira |
| 4 | Pabellón de la Plaga |
| 5 | Pabellón del Éxtasis |
| 6 | Estandarte Maldito |

** (No confiere habilidad para la invocación demoníaca, pero toda unidad o miniatura en un radio de 15 cm está sujeta a coraje).

*(En este caso se considera un arma demonio).