

EL IMPERIO DE LA HUMANIDAD

Material No Oficial

CONTENIDO:

- Marines Devastadores Veteranos 2
- Gran Inquisidor Thormada Kock 3
- Jörg Vhalar, Confesor Imperial 4
- Vhalarh, Gran Señor Angel Oscuro 5
- Bjorn el Tormentoso 8

Escuadra de Devastadores Veteranos Angeles Oscuros

Por Alvaro López
ns10053@autovia.com

Este tipo de Escuadra fue creada a partir de las unidades de devastadores que iban teniendo méritos de combate pero no querían deshacerse de sus poderosas armas de destrucción masiva y terminar empuñando simples bolters sin posibilidad de destruir aquellas unidades que tanto incordian a sus hermanos de batalla, así pues Azrael Señor Supremo de los Angeles Oscuros aprobó la creación de este tipo de unidad tan peculiar.

Tipo de Tropa	Puntos/Minit.	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sal.
M. Espacial Veterano	20	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Sargento Veterano	35	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Escuadra: Una Escuadra de Devastadores está compuesta por un Sargento Veterano y 9 Marines Veteranos. Sólo una por ejército.

Armamento: Bolter y Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo. El Sargento Veterano al contrario de todos los demás puede llevar el Bolter y un arma de combate cuerpo a cuerpo, que generalmente será una espada sierra. Cuatro marines tienen que estar equipados cada uno con una de las siguientes armas: Bolter Pesado (+ 15 puntos), Lanzamisiles (+20 puntos), Cañón Láser (+35 puntos), Cañón de Fusión (+35 puntos), Cañón de Plasma (+ 35 puntos), sumándole el coste al total del valor de la unidad. Todos los marines equipados con armas pesadas también llevan bolters y armas de combate cuerpo a cuerpo.

Transporte: La escuadra puede montar un Rhino por un coste de 55 puntos.

GRAN INQUISIDOR THORMADA KOCK

por Víctor García.

El Gran Inquisidor Thormada Kock es toda una leyenda dentro de la Ordo Malleus.

En su juventud perteneció al séquito del Inquisidor Indro Pressow, que investigaba la posible existencia de un culto genestealer en el planeta Smolek. Desgraciadamente, las actividades de Pressow fueron descubiertas por el culto, lo que les permitió emboscar al inquisidor y sus agentes. Sólo Thormada consiguió sobrevivir y escapar a duras penas del ataque, logrando alertar a la guarnición imperial del planeta que pudo aguantar frente al levantamiento propiciado por el culto, hasta la llegada del Capítulo de Marines Espaciales Ángeles Oscuros.

La muerte de sus compañeros creó en Thormada un afán de venganza que le impulsó a recorrer la galaxia durante varios años destruyendo cualquier vestigio de culto genestealer.

Con el paso del tiempo Thormada se ganó la reputación de ser un Inquisidor duro, tenaz e implacable, lo que le permitió ingresar en la Ordo Malleus. A partir de entonces demostró la misma eficacia y dedicación en la lucha contra demonios y cultos del Caos, que había demostrado contra los genestealers.

Su hazaña más destacada la realizó durante la campaña de los Mundos de Freirtak, cuando acompañando al Capítulo de Marines Espaciales Conquistadores de Mundos, derrotó en combate singular a Doomheir (Príncipe Demonio de Khorne).

THORMADA KOCK, Gran Inquisidor de la Ordo Malleus

Puede usarse como una segunda opción de CG en ejército de Cazadores de Demonios, Marines Espaciales y Guardia Imperial en partidas a partir de 2.000 puntos.

<u>Gran Inquisidor</u>	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	S	Puntos
Thormada Kock	5	5	3	3	3	5	3	10	2+/5+	345

Armamento y Equipo: armadura de exterminador, cañón psíquico, cetro de revocación, Grimorio de los nombres auténticos, Incienso sagrado.

Reglas Especiales:

Voluntad de Hierro.

Odio: Thormada odia a los Genestealers (puede repetir una vez por turno una tirada para impactar fallada en cuerpo a cuerpo).

<u>Séquito Inquisitorial</u>	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	S	
2 Astrópatas	3	3	3	3	1	3	(2)	8	6+	
1 Servocráneo	3	3	3	3	1	3	1	8	6+	
2 Hierofantes	3	3	3	3	1	3	(2)	8	6+	
2 Sabios	3	3	3	3	1	3	(2)	8	6+	
3 Guerreros	3	4	3	3	1	3	1	8	4+	
<u>Vehículo</u>	HP	Frontal			Lateral			Posterior		
Chimera	3	12			10			10		

Armamento y Equipo: servocráneo – arma C/C. Astrópatas, sabios y hierofantes – pistola láser y arma C/C. Guerreros – rifle de fusión x2, rifle de plasma x1, sistema de puntería, GF y GP. Chimera con multiláser, bolter pesado, blindaje adicional y descargadores de humo.

CONFESOR JÖRG VHALAR

por Víctor García

Os guste o no, criaturas malignas, vais a confesar vuestros pecados.

Jörg Vhalar era el Predicador encargado de una de las Capillas Imperiales de Armageddon en la época del segundo intento de invasión orko liderado por Ghazghkull Thraka. Durante el famoso y épico asedio de la Colmena Volcanus, Jörg se distinguió arengando y dirigiendo al combate a sus feligreses. Ya antes de la batalla Jörg era uno de los predicadores más fanáticos del Ministorum, y después de su actuación en ella, fue invitado a convertirse en confesor.

Como era de esperar, aceptó de inmediato y empezó a errar por la galaxia buscando pecadores, herejes, actos de brujería, etc. Sus fanáticos y mesiánicos mensajes pronto empezaron a dar resultados cuando logró dismantelar un culto a Slaanesh en el Mundo Colmena Domini VI. Tras varios éxitos similares decidió buscar a los pecadores de los campos de batalla, por lo que decidió unirse a los Regimientos de la Guardia Imperial que marchaban al combate.

En esta etapa de su deambular evangélico ha cosechado importantes éxitos: ha rechazado ataques orkos, eliminado a videntes eldar, destruido a varios demonios y Paladines del Caos, etc. Además, también ha logrado elevar la moral de los Regimientos con los que ha combatido y ha eliminado a los elementos podridos capaces de formar una eventual quinta columna dentro de las fuerzas imperiales.

JÖRG VHALAR, CONFESOR IMPERIAL

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	Coste
J. Vhalar	4	4	3	3	2	4	2	(9)	4+	80

EQUIPO: pistola láser, rifle de fusión, rosarius, Misal de San Lucis Vhalar, Espada de los Pecadores.

REGLAS ESPECIALES

ODIO: desde la Batalla de Armageddon, Jörg odia a los orkos (puede repetir las tiradas para impactar falladas en el primer turno de cuerpo a cuerpo).

MISAL DE SAN LUCIS VHALAR: esta reliquia sagrada contiene los sermones de uno de los antepasados de Jörg. Esto incrementa su Liderazgo en 1 (ya incluido en el perfil).

ESPADA DE LOS PECADORES: Jörg siempre porta una ancestral espada de energía en cuyo filo se ven extraños fulgores. En cuerpo a cuerpo siempre hiere con 2+ y tiene los mismos efectos de un arma de energía.

VHALARH, GRAN SEÑOR DEL ALA DE MUERTE

por: Alvaro López y Luis Arlegui

e-mail: ns10053@autovia.com

+++++

De: Inquisidor Luthian Salvos

A: Supremo Inquisidor Psykus Listee

Asunto: Gran Señor Vhalarh (Angeles Oscuros)

Extracto del Informe Imperial "Los comandantes de los Adeptus Astartes, evaluación estratégica y estimación de fiabilidad en términos de lealtad al Administratum. Vol. 3, Angeles Oscuros, sección LVII.", Terra 39Mxxxx

Durante la campaña de reconquista de Corvush II, un planeta colmena cercano al margen oriental del subsector Tertius, los adeptus astartes sufrieron numerosas bajas a manos de los invasores pieles verdes. Esto llevó a los diversos capítulos a cambiar sus estrategias de reclutamiento habituales obteniendo nuevos miembros para sus ejércitos en planetas cercanos a los escenarios de combate en vez de en sus planetas natales. En aquella época, los Angeles Oscuros solían reclutar sus miembros en un planeta lejano, con una población indígena nómada dividida en clanes guerreros en constante pugna entre si, pero las mismas circunstancias que afectaron a los demás capítulos les condujeron a reclutar en el planeta minero Cesthus VII.

Uno de los reclutas fue VhalarhSharungjahrndan, un joven de naturaleza reservada, obstinado y de gran fortaleza física y moral, por lo que se ajustaba a la perfección al perfil preferido por los reclutadores Angeles Oscuros.

Durante la campaña Corvush, Vhalarh sirvió en primer lugar como explorador, teniendo múltiples ocasiones para destacar por su gran destreza y valía en los menesteres marciales, así como por su extraordinario valor. De resultas de estas exhibiciones, el Sgto. Jusiel, a cargo de su unidad, recomendó su ascenso, siendo destinado a una escuadra táctica de la 4ª Cía. Posteriormente, su demostrada valía táctica le llevó a un nuevo destino en una escuadra de asalto, donde prontamente obtuvo el rango de sargento (Ref. Campaña Achernar II, Lista de Honores). En parte este nuevo ascenso se debió a su actuación en una emboscada por parte de marines traidores seguidores del culto a Slaanesh (ref.cruzada: Marines Ruidosos, Herejía Horus). En la emboscada Vhalarh fue el único superviviente tras los primeros momentos de combate, y tomando un lanzallamas acudió en apoyo de una unidad de asalto que estaba combate contra un señor del caos y su escolta y que estaba a punto de ser atacada a su vez por una unidad de demonios (Ref. diablillas de Slaanesh, ver Liber Maleficorum).

Algunos años después, fue ascendido de nuevo, esta vez a miembro de la 1ª Cía, la Deathwing, la unidad de veteranos equipados con armaduras de acorazado táctico de los Angeles Oscuros(Ref: Deathwing, rumores sobre cábalas internas en el Capítulo de los Angeles Oscuros). Durante su servicio en esta unidad, se produjo el famoso episodio de la destrucción de un culto genestealer en el planeta de reclutamiento de los Angeles Oscuros por parte de elementos de la Deathwing. Siguiendo las tradiciones tribales de la cultura local, de la que provenía la mayoría de los miembros de la unidad, los marines pintaron sus armaduras de exterminador de color blanco, el color de la muerte y el duelo, para demostrar que esta batalla se lucharía hasta el fin, y como símbolo de que se consideraban a sí mismos como "muertos que caminan" y por tanto indiferentes al miedo y al dolor. Posteriormente, cuando las noticias de la hazaña llegaron al resto del Capítulo, se decidió conservar el color blanco en las armaduras y equipo de la 1ª Cía.

No obstante, Vhalarh, que estuvo presente en esa acción y sobrevivió, fue el único en no pintar su armadura de color hueso (recordemos que él no pertenecía a esa cultura) hecho este que desató durante los años siguiente numerosas especulaciones y rumores contradictorios entre las fuerzas imperiales. La respuesta, sin embargo, es más sencilla, él quería que todos supieran quien era y así poder alentar a sus tropas, es por este motivo que durante el resto de su carrera siempre vistió armadura y túnica negra, para recordar aquel hecho y honrar a sus compañeros caídos.

Vhalarh fue ascendiendo en la cadena de mando de los Angeles Oscuros, hasta que en M39xxxx lo podemos encontrar ya como Comandante de la 5ª Cía de los Angeles Oscuros (recordemos que todos los comandantes de los Angeles Oscuros han servido primero en la 1ª Cía).

En 39Mxxx , cuando el infame señor del caos Abbadon organizó la que sería conocida en los anales del imperio como 7ª Cruzada Negra, Vhalarh ya estaba al mando de la 1ª Cía de los Angeles Oscuros. En ocasión de la famosa Batalla de Fomalhaut Secundus, el entonces Gran Señor del Capítulo de los Angeles Oscuros, del que Vhalarh se había convertido en su mano derecha, fue abatido traicioneramente por Abbadon, tras un titánico combate singular que duró varias horas. A partir de ese momento, Vhalarh fue el nuevo Gran Señor del Capítulo.

Vhalarh fue uno de los más famosos grandes señores de los Angeles Oscuros, y llevó a cabo numerosas hazañas, estuvo muchos años en el cargo y fue uno de los más reverenciados Grandes Señores. Pero a todo marine le llega la hora de retirarse, después de mucho tiempo sirviendo al Emperador. Antes de que su espíritu abandonara su cuerpo y se reuniera con Él, los componentes del círculo interior admitieron que se le debía honrar con la gran oportunidad de residir durante toda la eternidad en una armadura acorazado "Dreadnought", después de consultárselo a Vhalarh, este accedió con una simple condición, esta fue que su armadura acorazado fuera negra, para continuar honrando a sus compañeros caídos. Este honor se le concedió, y antes de ser encerrado en su sarcófago juró que lucharía durante toda la eternidad por la gloria del emperador y por la redención de los Angeles Oscuros (ref. en algunas ocasiones durante los últimos diez milenios hemos encontrado referencias a conceptos similares, "Redención del Capítulo", "Expiación del Cisma", y "Persecución de los Caídos" son algunas de las referencias, no queda claro su significado y los numerosos intentos de descubrir su sentido han sido abortados, en ocasiones de forma muy contundente por los mandos de los Angeles Oscuros).



+++++

	Punt.	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	S
Vhalarh	130	5	5	4	4	3	5	4	10	2+

Armamento/Equipo : Armadura de Exterminador, Martillo de Trueno, Yelmo de Lion, Espada de los Secretos (coste del equipo ya incluido en el perfil).

Reglas Especiales: todas las reglas aplicables a los Grandes señores Angeles oscuros se le deben aplicar a Vhalarh. Con la excepción de que siempre tendrá que ir acompañado por una unidad de exterminadores del Ala de muerte equipados con martillo de trueno y escudo de tormenta y/o cuchillas relámpago, pueden usar como transporte un land Raider Cruzado, en la unidad se puede incluir un capellán-interrogador o un bibliotecario.

A continuación se describe las características de Vhalarh en armadura acorazado, estas sólo serán aplicables si no se le incluye como Gran Señor.

	Punt.	HA	HP	F	Fr.	Lat.	Post.	I	A
Vhalarh	123	4	4	6 (10)	12	12	10	4	2

Armamento/Equipo: Arma de Dreadnought y bolter de asalto, Cañón de Plasma, descargadores de humo, blindaje adicional.

Reglas Especiales: Todas las reglas aplicables a Dreadnoughts de los Angeles Oscuros y las aplicables al Ala de Muerte se le deben aplicar también a Vhalarh.

Notas a tener en cuenta: este es un personaje "no contemporaneo", por lo tanto si se incluye cualquiera de los personajes especiales que existen en el codex de los Angeles Oscuros no se le podrá incluir a él. Tampoco se



podrán incluir a las 2 "versiones" del personaje, ya que no puede estar en dos sitios a la vez. Si se representa a Vhalarh en armadura acorazado podrán ser incluidos los personajes especiales "actuales", ya que Vhalarh ha jurado luchar durante toda la eternidad contra la herejía. Cualquier jugador se habrá dado cuenta de que no hay reglas especiales ni atributos "inflados" en este personaje, este ha sido creado simplemente como forma de darle vida a un ejército. Desde aquí os recomiendo a todos que hagáis lo mismo con vuestros ejércitos, sin modificar reglas, de tal forma que haya gente que le pueda poner "pegas" al ejército y decir que al no ser oficial....., el crear un trasfondo al ejército hace que te identifiques más con él y que sufras más la pérdida de ciertas miniaturas, aunque en la siguiente batalla lo vuelvas a utilizar porque sólo había sido herido, pero al hacer una historia para tu ejército compruebas que aprecias mejor los detalles de los combates, te metes más en el papel del comandante que utilizas y haces más amena la partida, incluso si ganas lo celebrarás de forma distinta, conseguirás que tu ejército

no sea sólo un montón de plomo y plástico con una forma determinada y unos colores predefinidos y que el juego no sea simplemente medir y tirar dados.

En definitiva esto hará que tu ejército gane "vida", eso sí, si ves a un exterminador moverse agáchate que tienen muy malas pulgas :-)

Historia de Bjorn el Tormentoso

Por Alvaro López ns10053@autovia.com

Desde tiempos inmemoriales los lobos espaciales han llevado acabo mil y una cruzadas en busca de su primarca, hace ya tiempo cuando Bjorn Garra Implacable todavía estaba en equilibrio potencial con su servoarmadura, tenía a su cargo a unos 20 Guardianes de Lobo, como cualquier señor lobo, de entre estos resaltaba uno debido a su gran capacidad de liderazgo y en combate, este no tenía nombre ya que fué traído por los Sacerdotes de lobo, después de ver como sobrevivía a un hundimiento de los cascos polares que son frecuentes en Fenris, los Sacerdotes Lobo lo trajeron al Colmillo más por piedad que por que les sirviera como marine espacial, sin embargo Bjorn lo mantuvo consigo aunque los Sacerdotes se empeñaran en dejarlo con alguna de las tribus que pueblan su planeta natal, así que después de numerosas discusiones Bjorn consiguió que este pequeño personajillo se quedara con él, el fue su tutor desde la llegada al Colmillo aun sabiendo que esto estaba fuera de las normas de los lobos espaciales, él se empeñó en conseguir que fuera un gran lobo, y aunque tuvo que pasar incluso más pruebas que sus congéneres Garras Sangrientas sobrevivió a todas sin mucho esfuerzo, donde se demostró que estaba hecho para ser un gran marine, por lo cual después de todo su ascenso hasta Cazador gris, mucho más costoso, ya que todos los sacerdotes le exigían más a él que a todo sus compañeros, y por esta consecuencia hizo de Sargento en numerosas campañas al mando de su jauría de Garras Sangrientas, muchos de sus compañeros ascendían a cazadores grises antes que él y sólo él sabía el porqué, ya que él era el único que conocía su verdadero pasado, de entre todos sus compañeros, siempre intentaban ponerle trabas para que ascendiera, el simple honor de poder llevar un hacha de energía le costó muchas campañas y muchas demostraciones de fortaleza y entereza ante enemigos mucho más poderosos que él. Pero gracias a la perseverancia de su tutor y no menos suya, llegó el día en que ascendió a cazador Gris, después de demostrar que podía ser incluso más mortal que muchos de sus compañeros juntos, él solo pudo matar a un caudillo orko, después de esta hazaña le concedieron el honor de llevar el Totem del Lobo de la jauría de Cazadores Grises más veterana de la Compañía de Bjorn Garra Implacable, como se conocía en aquel momento al Gran Señor lobo. Después de otras numerosas hazañas de este calibre, en la que destaca la posibilidad que dió a la Gran flota de su señor lobo, engañando a una flota de ejambre, y manteniendola a raya hasta que recibió los refuerzos, fué ascendido a Guardia del Lobo, y ahora es cuando tiene la posibilidad de demostrar que es capaz de comandar a toda una compañía, conquistando el Planeta de Acheron con la ayuda de un pequeño contingente de tropas y sus inseparables lobos fenris. Además en Archeron según los últimos Rumores recibidos en el colmillo ha sido detectada la presencia de su primarca, el Gran Lemman Russ. Si consigue esta hazaña y además es capaz de encontrar al mítico heroe, tendrá grandes honores y todos tendrán que aceptar que Bjorn Garra Implacable tenía sus razones al querer tutelar al muchacho hasta su ascenso.

Pero fue en vano, aunque consiguió conquistar el planeta, debido en parte a la escasa resistencia que obtuvo de los pocos habitantes de aquel inhóspito lugar, nunca encontró indicio de que allí hubiera estado Lemman Russ. Después de esta victoria a medias regresó al Colmillo desalentado, pero pasaron los años y El pupilo de Bjorn tomó el mando de la gran compañía después de que este se tomara un merecido descanso en una armadura acorazado, hasta este momento el pupilo de Bjorn Garra Implacable no tenía nombre, y una vez que pasó a ser un Señor Lobo decidió tomar el nombre de su tutor para honrarlo.

Durante sus años como Señor lobo ha dirigido numerosas cruzadas en busca de su primarca, ahora tiene de nuevo la oportunidad de hallar a este mítico personaje, ha recibido rumores y alguna prueba de que Lemman Russ se retiró al Planeta Barnus Centrum, y se dirige hacia este planeta con la esperanza de encontrar definitivamente al Gran Lemman Russ...

	Ptos.	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld.	Sal.
Bjorn Tormentoso	95	5	5	5	4	3	5	4	10	2+

Equipo: Cuchilla relámpago, Bolter de Asalto, Cinto Russ, Granadas Frag. y Perforantes, Armadura de Exterminador, Capa de Lobo, Collar dientes de lobo, Talismán Cola de Lobo y Amuleto Rúnico.

Lobos Fenris: Bjorn Puede estar acompañado por hasta 4 lobos de Fenris .

Reglas Especiales: A menos que vaya acompañado por una escolta de la guardia de lobo, Bjorn será personaje independiente y habrá que aplicarle todas las reglas del Reglamento de WH40K. La escolta de la guardia de lobo debe ir siempre equipada con armadura de exterminador y capa de lobo, consultar la sección del codex de los lobos espaciales. Bjorn puede disparar a una mano (pag. 4 codex lobos espaciales).

AVISO - Esta es una página no oficial. Warhammer, Games Workshop, Citadel y White Dwarf son Marcas Registradas propiedad de Games Workshop Ltd. Estas Marcas, así como cualquier otra Marca propiedad de Games Workshop Ltd., son usadas sin permiso previo, sin ánimo de lucro y con intención meramente divulgativa. Este uso no debe interpretarse como un desafío al status de esas Marcas Registradas. Asimismo, varios de los gráficos e imágenes que aparecen en esta página son propiedad de Games Workshop Ltd. El resto del material, salvo que se indique lo contrario, es propiedad de Víctor García (www.tirribo.com). © Víctor García 1997-2004.