

Los Manuscritos
de Nuth
Apéndice: Elfos Oscuros

By Namárië

Marzo 2005

*V*eo que la carne asada es de tu gusto, prisionero... ciertamente es apropiado que tu hija sacie tus apetitos... después de haber saciado los míos.

Therian Darksoul

Introducción

“Manuscritos de Nuth: Apéndice Elfos Oscuros” es un apéndice a los Manuscritos de Nuth, con reglas, ampliaciones y tácticas referentes a los Elfos Oscuros. El documento se transmite “tal cual”; es totalmente gratuito y realizado sin ánimo de lucro alguno y con la única finalidad de ofrecer otro punto de vista (y de apoyo) a la gran comunidad de jugadores y jugadoras de Warhammer.

Igual que los “Manuscritos de Nuth”, creo que poca parte del material expuesto aquí está sujeto a Copyright, como la gran mayoría de nombres, que pertenecen a Games Workshop. Ruego a los responsables de Games Workshop que me perdonen por usar los nombres registrados, y espero que comprendan que este simple documento no va a quitarles beneficios (y sí que puede darles).

Si no dispones de una copia de los “Manuscritos de Nuth” recomiendo encarecidamente que te hagas con una, puesto que hay ampliaciones de las reglas, dudas y un montón de cosas más que te serán de utilidad.

Gracias, de nuevo.

Namárië

PD. Agradecimientos especiales a Therian Darksoul, por la colaboración desinteresada en este Apéndice.

Erratas al Libro de Elfos Oscuros

(Fuente: White Dwarf diversas, Manuscritos de Altdorf)

- Página 7, regla Odio de la Guardia Negra, substituir por: "Odio Eterno". El mismo texto pero añadiendo al final **"Para ellos, el odio no sólo tiene efecto el primer turno de combate, sino todos"**.
- Página 8, 29 y 80, el Liderazgo de los Caballeros Gélidos es **9**.
- Página 10, Elfas Brujas, donde pone Furia Asesina añadir al final: **"Las Elfas Brujas siguen sujeta al Odio a los Altos Elfos pese a la Furia Asesina"**.
- Página 10, Caldero de Sangre, donde pone "Todos los disparos... entre las guardianas", debe poner **"Todos los disparos deben efectuarse contra la unidad y, en el caso de impactar, los impactos se reparten entre las guardianas y el caldero como si fuera una máquina de guerra. Los impactos al Caldero se ignoran."**
- Página 10, Caldero de Sangre, Furia de Sangre, donde pone 45cm debe poner **60cm**.
- Página 11, Asesinos, en Despliegue Oculto, añadir: **"El asesino también puede desplegarse como Explorador (o incluido en una unidad de Sombras)"**.
- Páginas 13, 31 y 80, el Movimiento de los Aprendices de la Hidra de Guerra es **15cm**.
- Página 17, hechizo *Palabra de Dolor*, añadir **"incluidas las unidades que estén en combate" al final de la segunda frase**.
- Página 17: el hechizo *Palabra de Dolor* reduce la HA y la HP de la unidad **a 1 punto** (y no *en 1 punto* como pone).
- Página 18: el objeto mágico *Muerte Carmesí* pone "Es un arma a dos manos". Debe substituirse por **"Requiere ambas manos"**.
- Página 18: el objeto mágico *Telaraña de Sombras* provoca 2D6 impactos de F3 **automáticos**.
- Página 20: el Estandarte de Nagarythe suma +1 al resultado del combate de todas las unidades **amigas Elfos Oscuros** en un radio de 15cm, no de todas las unidades en un radio de 15cm.
- Página 20: el Estandarte de la Sangre no aumenta el movimiento de carga en +1D6 cm sino en **+3D6 cm**.
- Página 22. En el Templo de Khaine, donde pone "Una miniatura no puede poseer más de uno de estos elementos, pero un mismo objeto o habilidad...", debería poner **"Una miniatura puede poseer varios de estos elementos, pero sólo una vez cada uno (no valen dos Runas de Khaine por ejemplo); además, un mismo objeto o habilidad..."**
- Páginas 26 y 27. En las opciones de Príncipe Oscuro y Noble Elfo Oscuro, donde pone "o capa de dragón marino" debe poner **"y, además, con capa de dragón marino"**. La Capa se puede combinar con otras armaduras, como indica en la página 22.
- Página 27: el Portaestandarte de Batalla NO puede montar en un Pegaso Negro (ningún Portaestandarte va en monstruos), y sí en un Gélido o en un Corcel Oscuro.
- Página 27, Señor de las Bestias, Opciones, añadir: **"Puede equiparse con armadura ligera (+2ptos), capa de dragón marino (+6ptos) y lanza de caballería (+4ptos)"**.
- Página 28, el coste de los Guerreros Elfos Oscuros es de **7 puntos** por miniatura (y no 9 como pone).
- Página 29: la unidad de Sombras puede tener un tamaño **5-15** y no 5+.
- Página 29, en el Carro de Gélidos, añadir **"Se pueden incluir 1-2 Carros como una sola opción de unidad Especial"**.
- Página 30, los Verdugos no llevan armadura ligera sino **Armadura Pesada**.
- Página 31 y 80: Guardia Negra, donde pone Odio poner **Odio Eterno**.
- Página 32, Lanzavirotos Destripador, en el * debe poner **"1-2 lanzavirotos destripador se consideran una única opción de unidad singular"**. [WD#107]

- Página 80: las dificultades de los hechizos están mal puestas. Las dificultades correctas son las de la página 17, es decir, **5+** para El Viento Gélido y **6+** para el Rayo de Kharaidon.
- En los Manuscritos de Altdorf y en la White Dwarf 76 aparecen las reglas para hacer hidras “diferentes” (hidra real, hidra de guerra, etc.). El coste de hacer una Hidra de Guerra veterana es **+25 puntos**.

Dudas y Comentarios sobre las reglas

¿Si quiero podría llevar a un Asesino NO oculto en la unidad, sino al mando de la unidad? (esto implica que la unidad usa su liderazgo)

Podrías ponerlo descubierto, pero un Un Asesino Elfo Oscuro no lidera NUNCA una unidad.

Las ballestas de repetición tenían -1 para impactar en la edición antigua. En la nueva, ¿lo han cambiado o sigue igual?

Las ballestas de repetición tienen disparos múltiples x2. Esto significa que pueden disparar un solo disparo (se usa la HP sin modificar) o dos disparos (pueden disparar dos veces usando la HP y modificando el resultado con un -1).

Una tropa con ballestas y escudo no tiene el +1 de salvación?

Cuando no está en cuerpo a cuerpo, tiene +1 por el escudo. Y cuando entra en cuerpo a cuerpo, deja la ballesta en el suelo y ataca con arma de mano y escudo, con lo que tiene el +1 por el escudo y un +1 adicional por arma de mano y escudo.

¿Qué potencia de unidad tiene la Hidra?

Seis de la hidra más dos de cada Aprendiz, ocho.

Con el objeto Muerte Carmesí, ataco último?

No. Es arma que requiere ambas manos, no arma a dos manos.

Supongamos la siguiente situación, donde E son los Enemigos y G los aprendices que guían la hidra. Supongamos que la unidad enemiga se encuentra a 6cm en vertical respecto de la hidra.

Como la Hidra tiene Mov 15cm, puede darse la vuelta (1/4 del movimiento), mover 7cm, y girar 90° otra vez (1/4 del movimiento) para quedarse mirando la unidad por el flanco y, en la fase de disparo, disparar el aliento? Y, además, evitar la carga del enemigo porque no la ve...



El movimiento no es del todo correcto. El invertir parte del movimiento sólo es aplicable a unidades de tropas. Las máquinas de guerra y los monstruos individuales (como las Hidras) pueden cambiar de dirección (girar) sin perder por ellos movimiento. Cuidado con cómo los dejas al final de su movimiento porque no tienen línea de visión de 360° por lo que en el siguiente turno para cargar tendrá que ver a la unidad (sin poder girar antes de declarar la carga a tu hidra)

Sobre el Anillo de Hotek, ¿qué hace? La descripción es muy ambigua:

a) todos los hechiceros a 15 del portador del objeto obtendrán disfunción con cualquier doble
b) todos los hechizos que intentes lanzar en una área de 15 cm del portador serán disfunción con cualquier doble.

[GW] La primera. La lectura correcta es: Todo hechicero que esté situado a 15cm o menos del portador y que intente lanzar un hechizo, obtendrá disfunción con cualquier doble.

El veneno Loto Negro dice que "por cada Herida [...] perderá un punto en todos sus atributos menos en Movimiento". ¿Eso quiere decir que no hace la herida pero resta atributos? ¿O que quita 2 heridas?

[MdA2] Sólo pierde una herida.

¿Cómo actúa el Libro de Hoeth (Alto Elfo) con el Anillo de Hotek (Elfos Oscuros)?

El Libro de Hoeth provoca que todos los hechizos con cualquier doble sean fuerza irresistible. El Anillo de Hotek provoca que todos los hechiceros (a 15cm de su portador) sufren disfunción con cualquier doble.

Cualquier resultado de dobles hará que el mago lance el hechizo con fuerza irresistible y luego sufrirá la disfunción mágica, tal y como especifican las reglas del Anillo de Hotek para la fuerza irresistible.

La armadura de Malekith dice que sólo se le puede causar una herida como máximo por cada impacto (cañones, armas mágicas, etc). ¿Eso incluye también el golpe letal?

[Sogeru] No. El Golpe Letal no causa heridas (como un cañón, armas mágicas, etc.) sino que directamente mata. Es como regenerar, no puede regenerar heridas alguien afectado por un golpe letal.

¿El Grito de Khaine afecta a No Muertos? No pone que las miniaturas inmunes a psicología sean inmunes, y como hay un chequeo de Liderazgo...

[Gillibrang] Si, les afecta, precisamente por ser un chequeo de liderazgo y no de psicología o desmoralización, que es a lo que son inmunes. Puede parecer lo mismo, pero a efectos de reglamento son cosas completamente distintas. Esto es un chequeo de características, como puede ser el test de Fuerza del Horror Negro.

Cuando los Gélidos fallan el chequeo de estupidez y tienen que realizar la mitad de ataques, ¿quién pierde los ataques, el jinete o el Gélido?

En la página 83, en el apartado de Estupidez, se dice que "Si la unidad contiene criaturas estúpidas y otras criaturas que no lo son [...] las criaturas no estúpidas no se ven afectadas". Según dice, *criaturas*, no *miniaturas*, así que los Elfos lucharían todos y, de los Gélidos, lucharían la mitad.

Si en vez de criatura pusiera miniatura, se estaría refiriendo al Jinete con su gélido como una miniatura, pero en este caso sólo los Gélidos son estúpidos y por lo tanto sólo los Gélidos pierden los ataques.

Sobre la Armadura Sangrienta; da TSA 5+ y por cada herida que va haciendo le va dando +1 a la armadura hasta alcanzar una TSA 1+. ¿se puede combinar con alguna armadura más, para obtener menos de TSA 1+ (es decir por ejemplo con escudo)? ¿se puede combinar con una capa?

[Gauoko] La armadura se puede combinar, pero la TS por armadura GLOBAL sólo puede llegar a 1+. Si te das cuenta, en el párrafo donde lo indica dice: "...por cada herida no salvada que cause su portador, su tirada de salvación mejora en 1 punto (4+, 3+...) hasta un máximo de 1+". Aquí habla de la TS del PERSONAJE, no de la armadura...

(El problema reside en el castellano donde ese "su" puede leerse entre líneas y creer que habla de la TS máxima de la armadura)

El Sometimiento de Lamahk, ¿puede impedir una carga? ¿Puede impedir perseguir? ¿Puede impedir un movimiento obligatorio?

[GW] Según la descripción del hechizo, el Sometimiento permite "prohibir" a una unidad una acción como moverse, disparar o lanzar hechizos. La palabra clave es "acción". Una carga sería una acción, perseguir a una unidad también sería una acción. Los movimientos obligatorios no serían una acción, así pues NO puede "congelarse" un fanático Goblin Nocturno porque no es una acción, no es algo que se pueda hacer voluntariamente, es algo obligatorio.

¿El Pectoral de Shapesh de Reyes Funerarios funciona contra el "rebote" de herida del Amuleto Negro de Elfos Oscuros?

[GW] Sí.

¿Puede Shadowblade aparecer en medio de una unidad enemiga huyendo?

[GW] Sí, puede aparecer en mitad de una unidad enemiga huyendo, y si lo hace, dicha unidad huye hacia su borde de la mesa más cercano (ya que se considera como una carga).

¿Las ballestas de repetición pueden disparar un solo disparo a 75cm como las ballestas normales?

[Libro] Los Elfos Oscuros no llevan ballesta, llevan ballesta de repetición que siempre tiene un alcance máximo de 60cm. Los disparos múltiples no afectan a la distancia.

¿Cuántos ataques de aliento tiene la Hidra? ¿Uno por cabeza o uno en total?

Uno en total, y debe salir de una de sus cabezas.

Tormenta del Caos: Culto de Slaanesh

La recompensa Avatar de Slaanesh ¿permite repetir a Diablillas chequeos de inestabilidad?

[GW] No. Inestabilidad no es desmoralización.

Si un Ungido lleva armadura, ¿puede lanzar hechizos?

[GW] No si la armadura es mundana, sí si es mágica (o una Armadura del Caos).

Las diablillas montadas del Culto de Slaanesh ¿son como las diablillas de la lista de demonios? Es decir, tienen L9 y salvación especial 5+?

[GW] No, son las "clásicas" de L8 y Aura Demoníaca.

Una unidad de Gélidos que tenga el Estandarte de las Sombras Vivas y que haya fallado su chequeo de estupidez, ¿puede huir como reacción a una carga?

[GW] Sí.

¿Puede una unidad con Furia Asesina huir si lleva el Estandarte de las Sombras Vivas?

[GW] No.

¿Puedo usar un Ungido en una lista que no sea culto de Slaanesh?

[GW] No. Un Ungido sólo puede usarse en la lista del culto de Slaanesh.

¿Puede un Druchii Ungido llevar objetos de Elfos Oscuros?

[Libro] Sí. Puede escoger objetos que pongan "Sólo miniaturas con marca de Slaanesh" del libro Hordas del Caos (no de Bestias del Caos), así como también objetos de los Elfos Oscuros o incluso recompensas demoníacas de Slaanesh.

¿Puede una hechicera con marca de Slaanesh coger un objeto de EO y otro de Hordas del Caos "Sólo Slaanesh"?

[GW] Sí, ya que puede coger objetos tanto de la lista de Elfos Oscuros como cualquier objeto de Slaanesh de Hordas del Caos.

Personajes Actualizados

Aquí hay algunos personajes de la Quinta Edición actualizados a la Sexta. Todos han sido adaptados por Games Workshop y bajados de su página web (<http://www.games-workshop.com>), así que son "oficiales" y están bien compensados en puntos (tanto como los personajes especiales que aparecen en los libros de ejército).

Rakarth

Señor de las Bestias de Karond-Kar

Rakarth es el Señor de las Bestias más hábil de todo Naggaroth. Cuando todavía era un niño, su padre intentó domar y entrenar al Dragón Negro Bracchus. Sin embargo, el Dragón representaba un desafío demasiado grande incluso para su padre, y en un arrebato de rabia el Señor de las Bestias Elfo Oscuro ordenó acabar con la vida del dragón. Rakarth llegó a un acuerdo con su padre: se le permitiría conservar a la monstruosa bestia si era capaz de montar sobre ella. Rakarth clavó su mirada sobre el Dragón e, instintivamente, éste reconoció algo en el joven elfo oscuro. Bracchus vio la crueldad innata y la sed de sangre de Rakarth y supo que se le aproximaba un espíritu afín. El dragón se sometió a Rakarth sin luchar, y, desde entonces, Rakarth lo ha llevado con él a todas las batallas.

Puedes elegir a Rakarth como una opción de Comandante más una de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Rakarth, Señor de las Bestias

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Rakarth	12	5	5	4	3	2	7	3	9
Bracchus	15	6	0	6	6	6	3	5	8

Puntos: 470 (320 por Bracchus y 150 por Rakarth).

Armas y equipo: arma de mano, lanza, *Látigo de la Agonía*, *Armadura de Karond-Kar*. Va montado en su dragón Bracchus.

Reglas Especiales: *Señor Absoluto de las Bestias*.

Objetos Mágicos

Látigo de la Agonía: al inicio de la fase Cuerpo a Cuerpo, Rakarth puede hacer un ataque con el látigo antes que el de la lanza o arma de mano. Ataca primero. Si impacta (usar HA's) el enemigo no hace un chequeo para herir, sino que hace un chequeo de Liderazgo (las monturas usan su liderazgo). Si falla el chequeo, el oponente deberá sacar seises para impactar.

Armadura de Karond-Kar: tirada de salvación por armadura de 1+.

Reglas especiales

Señor Absoluto de las Bestias: todos los monstruos del ejército Elfo Oscuro a 30cm o menos de Rakarth pasan todos sus chequeos de Liderazgo (los Gélidos no son monstruos!!). Si Rakarth muere, Bracchus no tiene que hacer tirada en la tabla de reacción de monstruos. Además, si Bracchus golpea a un monstruo enemigo, cuyo personaje estuviera muerto, el monstruo pasa a control del jugador Elfo Oscuro. El monstruo no se separará a más de 3cm de Rakarth o su montura. Si Rakarth muere, los monstruos volverán al jugador original. Si Rakarth sobrevive a la batalla, los monstruos bajo su control son puntos de victoria para el jugador Elfo Oscuro. Los monstruos matados por el enemigo que fueran originalmente suyos no dan puntos de victoria.

Kouran

Capitán de la Guardia Negra



Kouran alcanzó su elevada posición como comandante de la guardia personal de Malekith gracias a una mezcla de astucia y crueldad. No le preocupaban en absoluto las vidas de otros mortales, salvo las del Rey Brujo y Morathi, y se le conoce por ser capaz de sacrificar ejércitos enteros para defender el reino de los Elfos Oscuros. Todos temen su ira, y bajo su implacable liderazgo el ejército de Naggarond ha aplastado a todos los enemigos a los que se ha enfrentado.

Puedes elegir a Kouran como una opción de Comandante. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Kouran, Capitán de la Guardia Negra

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kouran	12	8	6	4	3	3	8	5	10

Puntos: 255

Armas y equipo: *Espada de Hierro Forjado, Armadura de Hierro Meteórico.*

Reglas Especiales: *General sin Par, Capitán de la Guardia Negra, Odio implacable.*

Objetos Mágicos

Espada de Hierro Forjado: +1 a la tirada para impactar (1 es siempre fallo).

Armadura de Hierro Meteórico: Tirada de salvación por armadura de 1+.

Reglas especiales

General sin Par: Siempre que en la batalla, algo referente a “la batalla” que deba resolverse por tiradas de dados (quien despliega primero, quien empieza primero, lado de la mesa), el jugador Elfo Oscuro tiene +1 a esa tirada. Además, a no ser que Malekith esté en el ejército, Kouran debe ser el General del ejército.

Capitán de la Guardia Negra: la Guardia Negra es unidad Especial y no Singular. Además, si Malekith está en juego, podrás meter dos unidades de Guardia Negra, y las dos se considerarán Especiales y no Singulares. Por ser un Guardia Negra, también está afectado por las reglas de Odio y Tozudos. No puede separarse de la unidad de Guardia Negra (a no ser que vaya hacia otra unidad de Guardia Negra).

Odio implacable: La unidad de Guardia Negra en la que esté Kouran (y Kouran mismo) pueden repetir las tiradas para impactar durante toda la batalla, no sólo el primer turno por odio.

Tullaris

Líder de los Verdugos de Har Ganeth



Como líder de los temidos Verdugos, Tullaris es el responsable de ejecutar el castigo que impone el Rey Brujo a los que le desagradan. Se le considera sanguinario y feroz y disfruta aterrorizando a otros. Tullaris encuentra un sumo placer en el exquisito momento en que el acusado se dispone a colocar la cabeza en el tajo y en el beso de sangre inflige su acero sobre el cuello de la víctima. Se cuenta que, una vez, decapitó a toda la población de una ciudad del Imperio y dejó ésta reducida a cenizas por la simple razón de que su nombre le había molestado. Incluso el simple rumor de que Tullaris está al mando de una hueste de Elfos Oscuros basta para que se produzca una avalancha de refugiados que huyen antes de que llegue su ejército.

Puedes elegir a Tullaris como una opción de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Tullaris, Líder de los Verdugos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tullaris	12	6	5	4	3	2	6	4	10

Puntos: 245

Armas y equipo: armadura pesada, el Amuleto Negro (página 19 del libro de Elfos Oscuros), y el Hacha de los Verdugos (pág. 18).

Reglas Especiales: *Maestro Ejecutor.*

Reglas especiales

Maestro Ejecutor: Tullaris tiene tanta experiencia ejecutando con su Hacha Negra, que efectúa Golpe Letal con oponentes tanto de tamaño humano como distinto a humano (como Trolls, Ogros...). Eso sí, no puede decapitar enjambres ni monturas.

Shadowblade

Maestro de los Asesinos

Aunque todavía es muy joven para los estándares Elfos Oscuros (sólo tiene 150 años), Shadowblade es el más grande de los Asesinos entrenados en el Templo de Khaine. Se le considera una leyenda entre los Druchii y sus hazañas se relatan como cuentos para niños élficos. Su hazaña más celebrada es la masacre en solitario de toda la tripulación de una Nave Halcón de los Altos Elfos, a la que aniquiló tripulante por tripulante de diferentes formas y a lo largo de varios días. El simple pensamiento de atraer las mortales atenciones de Shadowblade sirve para evitar las intrigas contra el Rey Brujo del más estúpido al más valiente de los nobles elfos oscuros.



Puedes elegir a Shadowblade como una opción de Comandante. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Shadowblade, Maestro de los Asesinos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Shadowblade	15	10	10	4	3	3	10	6	10

Puntos: 360

Armas y equipo: Shadowblade tiene dos armas de mano con el Veneno Negro (pág. 22), lleva el *Corazón de la Desgracia*, y una *Poción de Fuerza*.

Reglas Especiales: *Maestro de Asesinos*. Además tiene las habilidades Danza de la Fascinación de Morathi, Caricia Mortal, Mano de Khaine y Grito de Khaine (v. pág. 23 del libro de los Elfos Oscuros).

Objetos Mágicos

Poción de Fuerza: Es un potente brebaje mágico hecho a partir de sangre de troll y del corazón de un grifo. *Shadowblade puede beberse al inicio de cualquier turno y sus efectos se mantienen hasta el inicio del siguiente turno.* Mientras dura su efecto, la poción proporciona a Shadowblade un +3 a la Fuerza. Un solo uso.

Corazón del Infortunio: Si Shadowblade muere, colocar la plantilla grande centrada en él. Cualquier miniatura completamente debajo resulta impactada; las que están parcialmente debajo son impactadas con 4+. Todas las miniaturas impactadas reciben un impacto de F3.

Reglas especiales

Maestro de Asesinos: *Shadowblade se trata con todas las reglas de los Asesinos, excepto en el despliegue: puedes desplegar Shadowblade como un Asesino común, como un Explorador (p.e. en una unidad de Sombras), como un personaje normal, o oculto dentro del ejército enemigo.* Si eliges desplegar dentro del ejército enemigo, deberán aplicarse las reglas siguientes. Después de que tu oponente haya desplegado, escribe una nota secreta en la que se especifique la unidad enemiga en la que Shadowblade se ha intentado ocultar. Dicha unidad debe ser una unidad de infantería con soldados de tamaño más o menos humana o la dotación de una máquina de guerra (incl. Goblins, Enanos, Halflings, etc., pero nada más grande que un

humano, ni siquiera Shadowblade puede disfrazarse de Ogro...). Al inicio de cada turno del ejército enemigo tira 1d6; con un 1, el enemigo habrá descubierto su disfraz y se situará la miniatura de Shadowblade sobre el tablero. Al inicio de cualquier turno del jugador Elfo Oscuro se puede revelar voluntariamente la ubicación de Shadowblade. Sea como sea, se usa el método siguiente:

- Di a tu adversario en qué unidad estaba Shadowblade
- Shadowblade reemplaza una miniatura de dicha unidad (lo mató antes de empezar la batalla); retira una miniatura normal (no vale grupo de mando ni personajes).
- Sitúa a Shadowblade en cualquier lugar en contacto con la unidad. Si revela voluntariamente su identidad, Shadowblade contará como si hubiera cargado en ese turno. En caso e que el enemigo lo haya descubierto, será dicha unidad enemiga la que se considere que ha cargado.
- Shadowblade puede (si quiere) beber su Poción de Fuerza.

Hellebron

Hellebron y Morathi son las dos Elfas Brujas más viejas. Pero mientras que Morathi se rejuvenece merced a los baños en el Caldero de Sangre, Hellebron (que no es la Esposa favorita de Khaine) no se rejuvenece tanto, y los efectos le duran menos. Por eso Hellebron tiene un aspecto de bruja más fea y vieja que sus compañeras. Mientras Morathi debe repartir su tiempo entre sus deberes con su pueblo y los deberes con su Templo, Hellebron se dedica en exclusivo a Khaine, y por eso el resto de Brujas la consideran a veces su superior. Para compensar la vejez de su cuerpo, Hellebron va al campo de batalla montada en una Mantícora.



Puedes elegir a Hellebron como una opción de Comandante. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Hellebron

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hellebron	12	7	5	4	3	3	7	4	10
Mantícora	15	5	0	5	5	4	5	4	5

Puntos: 490 (300 por Hellebron, 190 por la Mantícora)

Armas y equipo: Hellebron lleva la *Espada de la Muerte**, y la *Espada del Bloqueo**. También lleva el *Amuleto de Fuego*. Siempre va montada en una Mantícora.

Reglas Especiales: *Maestra Bruja*.

Objetos Mágicos

Espada de la Muerte: los impactos de esta espada son de fuerza 10.

Espada del Bloqueo: por cada ataque hecho con esta espada, nombra una miniatura en contacto peana con peana con Hellebron: esa miniatura pierde un ataque hasta final de la fase cuerpo a cuerpo. Sólo se pueden bloquear ataques normales (no los de un Goblin Fanático, ni un Gigante...).

Amuleto de Fuego: Hellebron tiene Resistencia Mágica (2).

Reglas especiales

Maestra Bruja: Hellebron sigue las normas de las Elfas Brujas; y no puede unirse a una unidad que no sea de Elfas Brujas**. Además, cualquier personaje no especial Elfa Bruja o Asesino puede gastarse 25 puntos más en objetos mágicos y habilidades del Templo de Khaine.

*: Hellebron tiene un total de 5 ataques (6 con Furia Asesina). Antes de resolver los impactos, debes decir con qué arma realizarás cada uno de los 5/6 ataques (p. ej.: 3 con la Espada de la Muerte y 2 con la del Bloqueo).

** : Evidentemente, mientras siga montada en la Mantícora no podrá unirse a ninguna unidad, pero el comentario se refiere a, por ejemplo, en caso que maten a la Mantícora y no a Hellebron, pues ésta podrá unirse a una unidad de Elfas Brujas, y no a otra.

Mortharor

[Aparecido en la campaña "Lágrimas de Isha", © GW 1998]

[Adaptado a 6ª ed. por Namárië]

Mortharor el Cruel es el capitán del Arca Negra Portadora de Dolor. Es un guerrero implacable, cuyo nombre es temido en muchas poblaciones costeras. Está completamente decidido a llevar a cabo el plan de Kaldor y destruir el Faro de las Perlas de los Altos Elfos.

Puedes elegir a Mortharor como una opción de Héroe en un ejército Elfo Oscuro. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Mortharor

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mortharor	12	6	6	4	3	2	7	3	9

Puntos: 165

Armas y equipo: armadura pesada, capa de dragón marino, Garra de Dragón.

Reglas Especiales: Cruel, Capitán Corsario.

Objetos mágicos

Garra de Dragón: *Mortharor emplea en combate una afilada Garra De Dragón que atraviesa las mejores armaduras.* La Garra de Dragón proporciona a Mortharor un modificador de +1 a la Fuerza. Además, debe aplicarse un -2 adicional a la tirada de salvación por armadura de quien reciba una herida de la Garra. Cada herida no salvada causa 1d3 heridas.

Reglas especiales

Cruel: *La crueldad de Mortharor es legendaria incluso entre su pueblo, pese a que los Elfos Oscuros son los habitantes más crueles del mundo de Warhammer.* Una unidad que sufra bajas causadas por Mortharor deberá efectuar inmediatamente un chequeo de pánico, tan horrible es el morir a sus manos. Incluso los Altos Elfos, que son inmunes al pánico de los Elfos Oscuros, deben efectuar este chequeo.

Capitán Corsario: *Mortharor es el capitán de los corsarios del Arca Negra, con lo que éstos siempre le acompañan.* Debes incluir a Mortharor en una unidad de Corsarios. No puede unirse a ningún otro tipo de unidad.

Caldath el Negro

[Aparecido en la campaña "Lágrimas de Isha", © GW 1998]

[Adaptado a 6ª ed. por Namárië]

Caldath es el seguro y arrogante Maestro Asesino de Karond Kar. Se presentó voluntario para destruir el campamento de los Guerreros Sombríos, ya que espera encontrar a su igual en combate, y la fama del Príncipe Sombrío es bien conocida en las gélidas tierras de Naggaroth.

Puedes elegir a Caldath el Negro como una opción de Héroe en un ejército Elfo Oscuro. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Caldath el Negro

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Caldath el Negro	15	9	9	4	3	2	10	3	10

Puntos: 225

Armas y equipo: ballesta de repetición, dos armas de mano envenenadas.

Reglas especiales: Odio a los Altos Elfos, despliegue oculto, liderazgo, Arrogancia, Esquivar.

Reglas especiales

Arrogancia: *La arrogancia de Caldath el Negro es legendaria y no conoce límites.* Caldath siempre acepta desafíos. Mientras esté en un desafío, Caldath recibe un +1 a las tiradas para impactar y para herir.

Esquivar: *Caldath es uno de los mejores Asesinos que haya habido jamás en Karond Kar. Su inhumana rapidez y fulgurantes reflejos le permiten esquivar para evitar cualquier herida.* Caldath tiene una tirada de salvación especial de 4+ en cuerpo a cuerpo.

Malida

[Aparecido en la campaña "Lágrimas de Isha", © GW 1998]

[Adaptado a 6ª ed. por Namárië]

Malida es la Señora de todas las Elfas Brujas de Karond Kar. Exigió el derecho de limpiar de defensores el Paso del Águila sabiendo que no se retiraría, que entregarían su sangre a Khaine.

Es una de las Elfas Brujas más jóvenes que ha alcanzado la posición de reina bruja. Aunque tiene más de mil años, Malida sigue siendo joven si se la compara con muchas de sus hermanas. En combate su sed de sangre la ha convertido en una de las más mortíferas servidoras del Rey Brujo, pues ansía en convertirse en la mayor Reina Bruja que jamás haya gobernado la Hermandad.

Malida considera que la campaña en las Tierras Sombrías es una oportunidad perfecta para derramar sangre en nombre de Khaine y sueña en restablecer el Gran Templo del Dios de la Mano Ensangrentada que se encuentra entre las ruinas de Anlec a su gloria anterior.

Puedes elegir a Malida como una opción de Héroe en un ejército Elfo Oscuro. No puedes equiparla con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Malida

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Malida	12	6	6	4	3	2	7	3	9

Puntos: 220

Armas y equipo: *Espadas Ensangrentadas.*

Reglas especiales: Odio a los Altos Elfos, Furia Asesina, *Reina Bruja.*

Objetos mágicos

Espadas Ensangrentadas: *Malida está armada con dos espadas mágicas de las que eternamente mana sangre envenenada.* Malida tiene +2 ataques en cuerpo a cuerpo (además del que le proporciona la Furia Asesina), y esos ataques siempre se consideran ataques envenenados. Además, las espadas proporcionan un +1 a la Fuerza de Malida y cada herida no salvada causa 1d3 heridas.

Reglas Especiales

Reina Bruja: *Malida es la Reina Bruja de Karond Kar, y siempre va acompañada de su séquito, al que protege su aura.* Malida debe estar siempre en una unidad de Elfas Brujas. Debido a la protección que le otorga Khaine, tanto ella como la unidad donde esté tienen una tirada de salvación especial de 5+.

Personajes Nuevos

Therian Darksoul

(creado por Therian Darksoul)

Therian Darksoul es el Príncipe Oscuro que está a cargo de la temida Arca Negra Palacio de los Lamentos. Su nombre y sus actos de extrema crueldad son conocidos a lo largo y ancho del mundo de Warhammer y su figura alimenta las leyendas con las que los padres aterrorizan a sus niños en las noches sin luna. Las historias sobre el Festín de las Vírgenes o la Noche de los Desmembramientos narran actos de un salvajismo tan atroz que para muchos es difícil creer que Therian sea realmente un personaje real y no una invención de mentes truculentas y sádicas. Hasta que se encuentran cara a cara con el filo de Nyaghatar...

Puedes elegir a Therian Darksoul como una opción de Príncipe Oscuro (Comandante). No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Therian Darksoul

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Therian Darksoul	12	7	6	4	3	3	8	4	10
Gélido	18	3	0	4	4	1	3	1	3

Puntos: 249

Armas: *Nyaghatar*

Armadura: *Armadura del Escorpión.*

Reglas especiales: *Reputación de Asesino.* Va montado en un Gélido.

Miniatura: Therian hizo la conversión montando un Verdugo encima de un Gélido con una espada mágica llena de dientes y recovecos malignos.

Objetos Mágicos

Nyaghatar: *El arma que lleva Therian es una gigantesca espada a 2 manos con un filo retorcido y dentado diseñado para clavarse en la carne del enemigo y arrancarla a pedazos.* Es un arma que requiere dos manos, y que ataca siempre con F6 inmodificable.

Armadura del Escorpión: *La negra armadura simula las placas de un escorpión.* Esta armadura proporciona a Therian una tirada de salvación por armadura de 4+ en combate cuerpo a cuerpo y de 3+ contra proyectiles.

Reglas especiales

Reputación de asesino: *Los actos de inenarrable horror que (con justicia) se atribuyen a Therian hacen que muchas veces las tropas enemigas huyan ante su mera presencia.* Therian Darksoul causa terror.

[Nota: Por si alguien se asusta y piensa que está desequilibrado, nada más lejos de la realidad: es un Príncipe Oscuro montado en Gélido, con armadura pesada y capa de dragón marino, con los objetos mágicos Muerte Carmesí (35p) y Máscara de la Muerte (50p). Añadiendo un trasfondo y cambiando los nombres de los objetos, resulta un personaje tremendo, muy bien hecho. Desde aquí felicito a Therian por crear este personaje].

Khur Khazad "El Impenetrable"



Khur Khazad... aún hoy tiemblo al escuchar su nombre... Un elfo, mas fuerte que una bestia y más resistente que un enano, una vez lo vi pasar... aún hoy recuerdo sus ojos sedientos de amor y henchidos de recelo, aún recuerdo sus movimientos rápidos, aún recuerdo esa armadura que no paraba de llover sangre, y sobre todo aun recuerdo la cara del espíritu que lo seguía con ese precioso rostro lleno de amargura mientras miraba la extraña arma que colgaba sobre un cinto de púas a la espalda de su amo...

Khur kazhad creció en una noble familia del sur de Naggaroth y como muchos de los nobles elfos oscuros, creció conteniendo el odio hacia sus análogos, aprendió el arte de la esgrima a una edad

muy temprana y demostró ser mucho mas fuerte que cualquiera de sus dos hermanos mayores.

Un día khur kazhad, conoció a una esclava de su hermano mientras le servia licor... Khur, pidió quedarse con la esclava, ya que la belleza de esa alta elfa le había cautivado, su hermano se negó y posteriormente se mojó de su hermano ya que ella solo satisfaría sus deseos. En ese momento fue cuando khur, perdió su cordura y comenzó a perder a su familia, mató a su hermano y posteriormente, cuando su padre y su otro hermano vinieron a pedirle explicaciones, también fueron asesinados sin ninguna compasión o remordimiento por el lustroso sable de khur...

El tiempo pasó y khur heredó todo el negocio de esclavos familiar. Hizo construir una larga torre en su mansión, en la cual, encerrada, la esclava pasaba el tiempo viviendo como una reina pero sin hacer caso de los deseos de Khur y sin tan siquiera mirarle a la cara... Una vez mas... En la noche de la sangre, Khur volvió a perder la cabeza. Esa noche, khur visitó a su amada y le dijo:

- Mi señora, lo he decidido, estoy dispuesto a dejar mi tierra, e incluso mis dioses para ir a la tuya y ser tu marido y amante por siempre jamás... Daré mi espada al rey fénix y renegaré de mi ira... todo por ti, pero solo te pido que me ames, por favor...*
- Captor mío, antes moriré que darme en cuerpo y alma a un ser tan repugnante como tu. Preferiré morir desangrada que darte un heredero o tan siquiera un simple beso, haz lo que desees, pero solamente deseo alejarme de ti y de todo lo que te rodea*
- En ese caso haré lo que desees, pero no te desharás de mí en toda la eternidad*

Posteriormente, khur clavó una daga envenenada en el corazón de su amada...

Largo tiempo pasó Khur rezándole a sus dioses, largo tiempo pasó flagelándose mientras guardaba y lloraba a su amada, su cuerpo se endureció a causa de los castigos que sufrió de su propia mano mientras velaba aquel cuerpo inerte... y entonces durante una de esas noches interminables de dolor y sangre, una voz se escuchó

- *Te concederé lo que deseas... ¡¡mira!!*

El cuerpo de la elfa estalló en llamas y cuando fue capaz de apagarla usando su propio cuerpo, de su amada no quedaba más que una armadura, una extraña arma y un par de botas, Todo estaba hecho con piel y huesos de la que fue su amada...

- *¡¡Tómala y rodea mi trono de cráneos!!!*

Todo cambió para khur desde aquel día... aún hoy todos se preguntan por que khur vendió su imperio, por qué porta una armadura hecha de carne y huesos, de donde ha sacado esa extraña arma, como se puede mover tan rápido y sobre todo... ¿qué es la silueta que lo persigue?

Puedes elegir a Khur Khazad como una opción de príncipe oscuro (Comandante) No puede ser equipado con ningún equipo u objeto adicional del que pone aquí

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Khur Khazad	18	7	0	5	4	3	8	4	10
Espíritu Élfico	-	3	-	4	-	-	3	1	-

Puntos: 289

Armas: *Kalaiska Merta* (Ángel del amor)

Armadura y objetos mágicos: *Armadura del llanto, Botas el ángel caído*

Reglas Especiales: *Espíritu élfico, Visión terrible, Liberándose de las cadenas.*

Objetos mágicos

Kalaiska merta: *Este arma hecha con huesos de la amada de Khur Khazad y con la empuñadura forrada por pelo dorado de la misma mujer, consta de una empuñadura con dos largas hojas en cada extremo y tiene un potencial increíble para detener golpes, a su vez, este arma, está imbuida con uno enormes deseos de venganza, nadie que ha intentando herir a Khur lo ha conseguido y en gran parte gracias a esta formidable arma. El arma proporciona una tirada de salvación especial de 5+. Cada herida salvada por la espada, rebotará a quien intentó herir a khur khazad sin permitir tirada de salvación alguna (ni siquiera especial)*

Armadura del llanto: *Una terrible armadura hecha de huesos piel y carne, los pocos que la han visto y han vivido para contarlo tan solo contaban como en el centro del pecho, había la cara de una mujer preciosa que no paraba de llorar sangre, y que los golpes a pesar de que se le diesen con una fuerza*

brutal no eran capaces de atravesar esa magnífica coraza. Se considera una armadura completa que proporciona una tirada de salvación por armadura de 1+ (un 1 en la tirada de salvación siempre se considera un fallo) que no se puede mejorar de ningún modo y solo modificable a partir de Fuerza 5 en vez de Fuerza 4, Es de decir con F 5 tirada de salvación de 2+, F6 TS 3+, etc...

Botas del ángel caído: *Estas botas se dice que están hechas con la piel de una doncella que fue la más bella de Uthluan y proporcionan a quien las porta una velocidad en las piernas que pocos corceles podrían igualar. Las botas añaden 6cm al movimiento básico de la miniatura, así, khur khazad, Moverá 18 cm normalmente y 36 cm cargando o marchando, huyendo y persiguiendo a 8D6cm*

Reglas Especiales

Espíritu élfico: *El espíritu de la que una vez fue la amada de Khur khazad, lo acompaña a la batalla, llevando a cabo lo único que puede hacer, luchar a su lado y defenderlo. El espíritu podrá atacar como si se tratase de un personaje que lo acompaña, pero no podrá ser objetivo de absolutamente nada y solo desaparecerá cuando Khur khazad haya caído en combate, Siempre acompañará a khur a donde quiera que valla y siempre tendrán que estar juntos peana con peana, Es inmune al liderazgo y no puede aceptar desafíos, por contrapunto, el espíritu siempre está brillando con un color sobrenatural y por tanto, Khur no podrá contar el -1 al dispararle por miniatura individual ni podrá beneficiarse de nada por ser una miniatura individual ya que siempre estará junto a él el espíritu de la elfa*

Visión terrible: *La visión de Khur es tan tremenda que nadie puede aguantar frente a él sin inmutarse, su armadura llorando sangre, su fama de carnicero invencible, el espíritu que lo rodea y lo asiste y su legendaria fuerza y resistencia hacen que acercarse siquiera a él sea una verdadera prueba de coraje. Khur khazad y el espíritu inspiran miedo, además nunca podrán ir dentro de una unidad de ningún tipo*

Liberándose de las cadenas: *El espíritu de la elfa, intenta liberarse de la voluntad de khur cada vez que puede y aunque raras veces lo consigue, rápidamente khur vuelve a tomar el control siendo este uno de los pocos momentos en los que khur parece vulnerable, ya que el espíritu procura molestarle todo lo posible, ella, sabe que no será libre hasta que el elfo oscuro muera y aunque su deber es protegerlo, no para en su empeño para conseguirlo. Khur khazad deberá pasar al principio de su turno un chequeo de liderazgo, y si lo fallase movería a la mitad de su Movimiento, si estuviese cuerpo a cuerpo, el espíritu no atacará aunque el podrá hacerlo normalmente (Funciona como si tuviese estupidez)*

[Nota: Si, ya sé que muchos dirán que el personaje es una barbaridad ¿F 5? ¿R4? ¿En un elfo? Pero solo hay que tomar lo siguiente: Un príncipe oscuro con: Capa de dragón marino, armadura pesada, Gélido, Espada del poder, Amuleto Negro y el Escudo de Grond y ¿qué tenemos? A khur khazad unos puntillos mas barato, que se puede meter en cualquier unidad y con todas sus habilidades y demás cosas... yo lo he usado en multitud de batallas, y siempre me ha dado muy buen resultado, probadlo (siempre con el consentimiento de vuestro adversario) y me contáis, mi e-mail es malekithsmum@hotmail.com, gracias]

Khael-Khírkan, la princesa de la lujuria

Reglas y miniatura de Manuel Cabrero

Retocado por Namárië

Todo empezó cuando Khael fue abandonada al nacer, fue en la época del reinado de Aenarion "El Defensor". Nadie conoce a sus padres, ni si quiera ella misma, pero tiene un extraño parecido con Morathi y se rumorea que no tuvo padre. Unas hechiceras la encontraron y la metieron en un templo de Slaanesh, donde las iniciadas la criaron.

Pasaron los siglos y estallo la guerra, que acabo con el hundimiento de Nagarith. Khael tuvo que ir al norte, al los desiertos del caos. Después de muchos años encontró un acogedor poblado de bárbaros de Slaanesh, pero como ella era elfa (y creían que era débil) no la admitieron. Ella reto a su mejor guerrero, y en una centésima de segundo el guerrero tenía un cuchillo curvo clavado en la garganta.

Vivió en ese poblado durante milenios, criando a los bárbaros, pero ella no envejecía porque Slaanesh la protegía del paso del tiempo. Se hicieron poderosos y todos los poblados vecinos se alzaron contra ellos en una guerra que duró muchos años. Al finalizar sólo sobrevivieron los diez mejores guerreros y Khael. Khael se enfureció y acabó con todo el ejército enemigo ella sola.

Se les apareció un Guardián de los Secretos, que les premio con objetos y estandartes. A Khael le dio una poderosísima espada que cuando cayó al suelo hizo un agujero de dos metros de radio. También les dio 12 diablillas que Khael entreno.



Al cabo de un año le atacaron los elfos en una incursión normal. Murieron casi todos los elfos, pero los mejores ballesteros se unieron a Khael, junto a algunas tropas (como una unidad de guerreros gélidos y algún lanzavirotas). Esa incursión fue muy provechosa porque ninguna de sus tropas pereció, pero capturaron muchos tropas enemigas, que se entrenaron bajo el yugo de Khael.

Llegaron rumores de que un gran guerrero se preparaba para arrasar el Imperio, y que los elfos oscuros se aliaban con Slaanesh dispuestos a atacar Lustria para robar objetos muy poderosos. La avaricia de Khael se hizo patente pues se preparo para atacar a los Slann. Sus tropas fueron hacia el sur como una sombra pero gritando: ¡¡KHAEL!! ¡¡KHAEL!!

Se desató la Tormenta del caos.

Puedes incluir a Khael como una opción de Comandante en una lista de Culto de Slaanesh. No puede ser el General. Cuesta 450 Puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Khael Khirkan	15	8	7	5	4	3	9	6	9
Shasha	25	4	0	4	4	3	5	2	8

Armas: *Espada seca-vidas* (o la espada de Khael Khirkan)

Armadura: *Capa mística*.

Magia: Nivel 2 de magia. Usa el Saber de Slaanesh. Además, tiene un +1 a lanzar los hechizos.

Reglas especiales: Fama de asesina, odio a sus primos, marca de Slaanesh.

Montura: Khael monta un corcel de slaanesh.

Armas mágicas

Espada seca-vidas: Es la espada que fue el regalo del Señor del Placer. Khael siempre ataca primero. En caso de que ambas miniaturas ataquen primero, se resolverá por orden de iniciativa. En caso de empate,

Capa mística: Cuando se encontró a Khael, ella iba envuelta en esta capa. Tejida en hilos de Mithril, es dura como una roca y muy flexible. Proporciona a Khael una tirada de salvación por armadura de 4+ (sin que le sea un impedimento para lanzar hechizos) y una tirada de salvación especial de 4+.

Reglas Especiales

Fama de asesina: Khael causa miedo.

Odio a sus primos: Odio a los altos elfos.

Marca de Slaanesh: Inmune a la psicología (aunque conserva el Odio a Altos Elfos).

Nota: Por si acaso algún tonto se asusta (claro que causa miedo, jejejeje), no es mas que un elfo oscuro ungido 235ptos, mas nivel 2 de magia +80 pto, corcel de slaanesh +40 pto, látigo del placer (50p) y Gema de la Oscuridad (45), y es exactamente lo mismo.

Nuevos Objetos

En la White Dwarf #79 aparecieron unos cuantos Objetos Mágicos descubiertos en Albión. Son COMPLETAMENTE OFICIALES, así que puedes incluirlos sin miedo alguno en tu ejército. Como los Elfos Oscuros quedaron los primeros en la Campaña en cuanto a número de victorias, son de los que más objetos han “obtenido”:

- **Guantelete del Poder.** Arma mágica, 60 puntos. *Esta potente arma tiene la forma de un enorme guante que desata una energía mágica capaz de romper huesos con facilidad.* El personaje pasa a tener fuerza 8 y las miniaturas enemigas no pueden efectuar tiradas de salvación por armadura para evitar las heridas causadas con el Guantelete. Un personaje armado con el Guantelete del Poder ataca siempre en último lugar (consulta pág. 89 del reglamento de WH).
- **Escudo Místico de la Luz.** Talismán, 40 puntos. *Este artefacto mágico puede llevarse colgado del cuello mediante una cadena y crea un muro de energía mágica que refleja los golpes y libera brillantes explosiones de luz cuando es activado.* Otorga una tirada de salvación especial de 5+. Además, si se supera esta tirada de salvación cuando se trate de un ataque efectuado en combate cuerpo a cuerpo, la miniatura que atacó quedará aturdida, por lo que su Habilidad de Armas se reducirá a 1 hasta el final de la fase de combate.
- **Ojo Divino.** Objeto hechizado, 20 puntos. *Se dice que esta pequeña caja contiene espíritus malignos que pueden verlo y oírlo todo. Posteriormente, susurran todo ello a su portador, de manera que revelan los secretos del enemigo.* Las unidades enemigas de exploradores no pueden desplegar a menos de 30cm del portador de este objeto (esto incluye a los exploradores con reglas especiales de despliegue, como los Eslizones Camaleón). Además, al inicio de cada uno de sus turnos, el personaje puede activar el Ojo Divino, que escudriñará todas las unidades que se encuentren a 30cm o menos del portador. El adversario debe revelar el número de objetos mágicos que portan todas las unidades afectadas por la mirada del Ojo Divino (aunque no ha de revelar cuáles son o quién los lleva).

Nuevos Regimientos

Guardia del Norte

by Jashir (israel@telecable.es)

Sacado de la página de Noega (<http://www.dreamers.com/noega/>)

La noche cayó del cielo tan rápido que les parecía que alguien les había cerrado los ojos de repente. Al momento la luz volvió a brillar. Enormes ráfagas de viento barrieron el campo de batalla y temblores de tierra se sintieron por toda la zona. Las tropas del Caos empezaron a avanzar. Pero ellos eran la Guardia del Norte, ellos no tenían a esa banda de deformidades que se acercaba. Habían luchado antes con ellos y siempre habían sobrevivido. Avanzaron en formación, con sus grandes escudos por delante, no había nada más placentero que clavar sus espadas en los repulsivos cuerpos de los hijos de los Dioses del Caos, y ahora tenían a unos cuantos por delante. Parecía que iba a ser un gran día.

La guardia del Norte es la fuerza encargada de vigilar de las hordas del Caos a la zona más norteña de Naggaroth. Aunque el Caos es en ocasiones un valioso aliado, son demasiado inestables como para dejarlos campar a sus anchas por el Norte. Los ataques de las fuerzas caóticas a os asentamientos de los Elfos Oscuros que están cerca del Desierto del Caos son constantes, y normalmente se requiere de una fuerza especialmente entrenada para poder frenarlos. La mayoría de los Elfos que componen la Guardia del Norte se quedaron huérfanos debidos a los ataques del Caos, y han sido entrenados desde su niñez para combatirlo.

Unidad Especial

0-1 Guardia del Norte (12 puntos por miniatura)

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guardia del Norte	12	5	4	4	3	1	5	1	8

Equipo inicial: espada, armadura pesada.

Tamaño de la unidad: 10+

Opciones: El regimiento puede equiparse con escudo (+1 punto por miniatura) y con ballesta de repetición (+5 puntos por miniatura). El regimiento puede portar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Reglas especiales: odio a Caos.

Listas Nuevas

Guardia de la Ciudad

[Nota: esta lista es completamente OFICIAL y apareció en el ya descatalogado *Manuscritos de Altdorf II* (y precisamente por estar descatalogado es el motivo por el que lo publicamos aquí ☺ Sí, oficial, ¡así que puedes ir tranquilamente a un torneo con esta lista!]

Los Elfos Oscuros viven en seis ciudades muy fortificadas, construidas con hierro y acero, que se levantan sobre la fría tierra de Naggaroth como estalagmitas gigantescas. Estos lugares execrables rebosan de odios amargos y de horrenda maldad. Sus mazmorras están repletas de prisioneros que sufren una agonía infinita y cuyos alaridos desgarran la tierra y la cubren de un terror sobrenatural.

Poca gente se atreve a asaltar estas fortalezas malditas, pero siempre hay alguien lo suficientemente valiente o, quizás, lo suficientemente estúpido como para intentar tan suicida misión. Cuando esto ocurre, se llama a la Guarnición de la Ciudad para que proteja las ciudades y puestos fronterizos. Sus integrantes aprovechan su dominio de la lanza y la ballesta de repetición para aniquilar sin piedad al enemigo. Los atacantes que tienen la mala suerte de sobrevivir son esclavizados y torturados durante el resto de sus insignificantes vidas.

La lista de Guardia de la Ciudad

- Se considera un ejército de Elfos Oscuros a *todos* los efectos.
- *Formación de la Guarnición*: Una unidad en formación de guarnición podrá incluir tanto miniaturas armadas con lanza como miniaturas armadas con ballesta de repetición. Todos los ballesteros (si hay) deben situarse en primera fila y no podrán cambiar de posición. El resto de filas debe ser de lanceros. Durante la partida, se retiran las bajas de la última fila. Sólo cuando todos los lanceros estén muertos se podrá empezar a retirar las bajas de los ballesteros de la primera fila.

Lista de ejército

- Comandantes
 - Comandante de la Ciudad. Es un Príncipe Oscuro pero no puede montar en Pegaso Negro, Mantícora ni Dragón Negro.
- Héroes
 - Noble Elfo Oscuro. No puede montar en Pegaso Negro. Puede (como es habitual) ser Portaestandarte de Batalla.
 - 0-1 Hechicera.
- Unidades Básicas
 - Guardia de la Ciudad. Guerreros Elfos Oscuros, pero donde cualquier número de miniaturas puede substituir la lanza por Ballesta de Repetición (ver *Formación de la Guarnición*). Además, una de las unidades de todo el ejército puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.
 - Guerreros Elfos Oscuros (7 puntos por miniatura) con armadura ligera, arma de mano y escudo. No pueden llevar lanzas ni ballestas.
 - 0-1 Caballeros Gélidos.
- Unidades Especiales
 - Lanzavirotos Destripador (1-2 Lanzavirotos se consideran una sola opción de unidad Especial).
 - Carro de Gélidos (1-2 Carro de Gélidos se consideran una sola opción de unidad Especial)
 - Jinetes Oscuros
- Unidades Singulares
 - Arpías
 - 0-1 Sombras

El ejército Druchú

By Therian Darksoul

En todos los años que llevo con Oscuros (6) nunca había ganado tantas batallas.

Los Elfos Oscuros. Expulsados de su tierra natal por un engaño de los traidores Altos Elfos que envenenaron el fuego de Asuryan. Destinados a dominar el mundo. Superiores en todo a sus estúpidos primos de Ulthuan, a los patéticos humanos, a los cortos Pielverdes, o a los despreciables Enanos.

Cómo es el imbatible ejército de un General Elfo Oscuro? Pongamos a 2.000 puntos.

- Personajes.
 - El General es caro, y con poca Resistencia. Bueno, no es mucha diferencia respecto a los demás, pero jode. Una buena idea puede ser incluirlo en una unidad de Godzillas (estooo... de Gélidos). El L10 hará que la estupidez no sea tan problemática. Y en combate, pueden llegar a ser 4A de HA7 F4... sin objetos mágicos! Ah, más el ataque HA3 F4 por el Gélido.
 - Un Asesino puede ser mortal con la técnica del "Asesino Volador", explicada por aquí. Aparte de eso (como si fuera poco!!) se puede usar como "sorpresa".
 - Magos: ese +1 a lanzar hechizos... dios mío... Vale la pena poner magos, aunque sean de bajo nivel.
 - Señor de las Bestias. No tiene mucho sentido, a no ser que sea llevar una Mantícora por ahí...
- Unidades Básicas.
 - Lanceros. No valen la pena.
 - Ballesteros. Esto está mejor: ataques múltiples de F3 pero de HP4 (impactan 2 de cada 3 a 30cm!!)
 - Jinetes Oscuros. Son caballería rápida, va bien contra los flancos enemigos, y más teniendo en cuenta que llevan ballesta y lanza por 24 puntos...
 - Lo mejor de todo son los Corsarios, la capa de dragón da un +1 a la armadura, +2 contra proyectiles. Ergo, los corsarios tienen armadura 5+, 4+ contra disparos. No está mal por 10 puntos, verdad?
- Unidades Especiales.
 - Los Verdugos están tiraos (11 puntos), pero con armadura ligera y atacando de últimos salvo el turno en que carguen, se rompen bastante. La regla de golpe mortal es simpática pero no va a ganar batallas.
 - Las Brujas a 13 puntos, hala, otra burrada. Encima no tienen armadura. Algo bueno es que las Paladines Brujas pueden

tener hasta 25 puntos de habilidades de la Armería de Khaine. Es el mismo caso de los Gélidos. No son unidades de patapúmparriba, son unidades de apoyo y flanqueo, pequeñas y letales porque en un frente de 4 figuras tienes 13 ataques envenenados, más la sorpresita de turno de la Gran Bruja. Además tienen HA5. Pregúntale a un jugador vampiro la risa que da impactarlas con 5+ con zombis y esqueletos, mientras que ellas te cascan con 3+ y encima son inmunes al miedo...

- Los Gélidos son la "caballería pesada". Los Godzillas son la peor miniatura de todos los EO, pero eso de que causen miedo y sean fuertes no está mal. La carga de los Gélidos suele ser brutal, pero apoyada por un Carro se convierte en simplemente devastadora. El ataque extra de los Gélidos de la Quinta Edición, bien, ya no está. A no ser que les pongas el pabellón de la Hidra, con lo que también aumentas los ataques de los caballeros y de la mala bestia que pongas al frente de la unidad. Personalmente lo veo mucho más apropiado. Pero es que además hay otra cosa: los Gélidos son una unidad de apoyo, están para cargar por un flanco y rematar a las unidades que ya estén trabadas con tus regimientos de línea. Si los usas como una unidad "fundamental", es decir, una unidad muy grande, muy equipada y que va por el centro a lo burro, no sólo te encontrarás con que te dispararán con todo lo que tengan, sino que más pronto o más tarde fallarás el chequeo de estupidez en el peor momento y perderás la batalla. Si te parecen lentos, ponles el estandarte de la sangre, con el que moverás de media unos 46 cm al cargar. Gamesh opina que los gélidos son una unidad de caballería cojonuda, sobre todo cuando cargan (Ha5 F5). Es cierto que tienen estupidez., pero ¿qué es la estupidez cuando tienes un liderazgo 8? O si tu comandante va en esa unidad, ¿qué es una estupidez con liderazgo 10? Realmente vas a fallar 1 de cada 8 o 9 tiradas con suerte. Además, hay que añadir que causan miedo. En definitiva, que no son ninguna tontería.
- El Carro de Gélidos tiene R5 y armadura de 4+, siendo de las pocas unidades resistentes del ejército. Sigue causando miedo. Es recomendable ponerlo cerca de la unidad de Godzillas que tenga el General. Así todos se benefician de su Liderazgo.
- Las Sombras. El poder de los exploradores no está sólo en sus disparos, sino en sus reglas de despliegue.
- Arpías. Las infravaloradas Niñas Voladoras... Ponlas delante de unos Gobos para hacer saltar a los fanáticos. Son baratas. Para destrozarse las dotaciones de las máquinas de guerra o entretener a ese maldito Conde Elector en grifo son lo mejor que hay. O ponlas delante de unos Gélidos: espera a que te carguen a las Arpías, huye... y contracarga con los Gélidos.
- Unidades Singulares.
 - La Guardia Negra es la tralla, y cuesta una burrada, en justa consonancia. La única unidad de infantería con armadura pesada.

- El Lanzavirotes no está mal pero 100 puntos son muchos por lo que hace. Y encima es Singular. Dos Lanzavirotes (lo típico que se suele llevar, ya que sólo se ocupan una Singular), disparando a una unidad de Caballeros del Grial a menos de 60cm (R3, TSA de 2+, y suponiendo que ya no haya Bendición de la Dama), son 12 disparos, van a impactar 8, F4 van a herir a 5, y con un modificador de -2 a la armadura se quedan en 4+, salvan 2, 3 bajas seguro. Lo que son 96 puntos cada turno que disparas tus 200 puntos, sin sufrir bajas (en 2 turnos ya amortizas). Y si disparas hacia unidades más numerosas y con menos armadura, puedes conseguir hacer huir con un disparo. ¿Te parece poco eso?
- El Caldero. Es tan bruto como parece. Aparte de causar terror, de dar 6+ especial a las Brujas y conservar la furia aunque pierdan, en el radio de efecto (45 cm) TODOS los Elfos Oscuros repiten la tiradas para herir. A mi me parece demasiado bestia, pero bueno.
- La hidra de guerra, es (según Helsnich), un monstruo con múltiples utilidades. Si la haces avanzar junto con todo tu ejército, el otro general hará que disparen contra ella para evitar que se desmoralicen sus tropas y que no llegues al combate cuerpo a cuerpo (y el resto de tu ejército formado por Gélidos y carros, montones de lanceros, y una Guardia Negra, avanzarán sin atraer disparos). Si, en cambio, la sitúas en el centro de tu línea de despliegue, evitaras sufrir un ataque masivo por ahí, el otro tendrá que girar para evitarla (si juegas contra Orcos y Goblins y la mesa esta llena de Goblins, el campo de batalla parecerá la "Operación Salida Semana Santa" en la autopista de Castelldefels).

Objetos mágicos

- Los venenos son divertidos. Sobretudo el Perdición del Hombre, que hiere con 3+...Ven, Dragoncitoooo...
- Que sepáis que los Asesinos pueden pillar 50 puntos entre Venenos y Armería de Khaine.
- En los objetos mágicos se han pasado tres pueblos. 'Amos a ver...Una espada que o tiras por debajo de tu R con 2d6 o te mueres??? Una que cada ataque son d3 ataques???
- Ah, el amuleto negro está aquí de nuevo. Las heridas rebotan con 5+, PERO NO SE AGOTA! Haw, haw... venid, venid a por el "frágil" General Elfo Oscuro (Pasar de R4 a R3 significa que el enemigo tiene un 16% más de posibilidades de herirte al General, llevar el Amuleto Negro significa que tienes un 33% de posibilidades de salvarte, y de que rebote la herida contra el enemigo sin que pueda librarse de ninguna forma).
- Otro que me gusta es el Báculo Negro, que permite lanzar un hechizo sin limitar los dados por nivel del mago. Es decir, permite que tengas un mago "kamikaze" de nivel 2 para lanzar el Horror Negro con todos los dados posibles, para ver si te sale "fuerza irresistible", y si palma pues mala suerte.

Hay quien dice que los personajes Elfos Oscuros no aguantan, por la R3. Pero... de verdad, el punto de R no se nota tanto. Es un 16% más de posibilidades más de ser herido.

Además está la existencia de las Capas de dragón, que permiten tener un personaje con armadura de 1+, cosa que antes no se podía hacer.

¿Cuanto cuesta tener un General Elfo Oscuro con R4? pues cuesta 30 puntos, los mismos que vale ponerle el Escudo de Ghron, que reduce la F de todos los impactos en un punto. Así que un punto por el otro, la cosa queda como si tuvieras R4.

Aparte de eso, puede llevar el Amuleto Negro (salvación especial 5+, las heridas rebotan), o la combinación definitiva para paranoicos: Armadura de la Fidelidad Eterna (el personaje regenera las heridas con 4+, igual que un Troll) + Corona de Hierro Negro (salvación especial de 5+, inmune a Alta Magia y Saber de la Luz). Esto es, el Príncipe puede hacer su tirada de armadura (con bono por el Gélido, capa de Dragón, etc...), si la falla hace la especial y si falla hace la de regeneración. ¿Alguien hablaba de personajes frágiles?

Magia

- La magia ya es caso aparte. El hechizo más básico deja a una unidad enemiga sin disparar, aparte de causarle bajas. El siguiente es el típico proyectil mágico. El roba almas esta bien si tienes un Hechicero de nivel 4 como general... Tengo 6 heridas, haw, haw! El de dominación te permite paralizar al enemigo para seguirle acribillando. El Horror Negro es una de esas cosas que te hacen pensar qué baratas están las drogas en Games Workshop: pones la plantilla GRANDE encima de una unidad, lo que esté debajo pasa una tirada de R o MUERE SIN SALVACIÓN. Ya sé como se pueden matar Rompehierros con un ejército Elfo Oscuro. Por cierto, para lanzar todos los hechizos, los Elfos Oscuros siguen teniendo el +1 a la tirada...

Hay quien tiene miedo a la Alta Magia. El Sometimiento, que impide a una unidad mover, disparar o LANZAR TODA CLASE DE HECHIZOS me parece mejor que andar eliminando dados de magia, y sólo cuesta un punto mas que la Dispersión lanzada a nivel máximo. Y eso sin mencionar el Horror, que ignora TODA la armadura, bastante mejor que ese hechizo que aumenta de F cada turno (si me lo lanzan en los últimos, para que voy a molestarme en dispersarlo?). El +1 a dispersar... Yo, que queréis que os diga, prefiero un +1 a lanzar los hechizos. Luego, algunos de los hechizos como el Caminar entre Dos Mundos. Vale, el mago es inmune a todo salvo magia. Waw. Yo, desde luego, no suelo perder mis magos a manos de tropa con armas normales, sino mas bien cuando el megabicho con héroe aterriza en mi retaguardia para merendarse a mis Ballesteros. Y el héroe suele llevar armas mágicas. En fin, trato de ser imparcial, y de hecho yo era el primero en reconocer que la Alta Magia antigua era absolutamente letal, con la Tempestad (chequeos de Liderazgo para mover, daños en las máquinas de guerra), el Exorcismo (ejércitos enteros de Demonios y No Muertos

destruidos en un turno) o el Ataque de Piedra (Una colina machacando Enanos por todo el tablero). Pero ahora me parece una magia bastante cutre.

Con la magia oscura, en cambio, puedes evitar que tus Brujas sean cosidas a flechazos, dejar a una unidad de caballeros del caos con HA1 o paralizar a una cuña Bretoniana para que no pueda cargarte. Y desde luego, el Horror, que hace un agujero enorme en las unidades de F3 ignorando su armadura y encima provocando un chequeo de pánico.

En fin, estos tipos van a ser muy, muy desagradables sobretodo a causa de la magia y los objetos. Vamos a ver muchos Hechiceros de nivel 4 y muchos Amuletos Negros por ahí. Y algunos ejércitos como el Imperio lo van a pasar muuuy mal... Vaya, si saco un 4+ en mi tirada, tus ballesteros no disparan... ¿Lo dispersas? ¿Sí? Vale, pues ahora lanzo el Horror Negro en tus Caballeros....

Análisis práctico del ejército Druchí

By Rubén Casavalde

1. Visión general del ejército

1.1 Carácter.

Son EO se caracterizan sobre todo por su maldad. Son la única raza de WH que disfruta con el sufrimiento de sus víctimas sin ansias de conquista ni saqueo, sino por el mero placer de ver como se retuercen de dolor sus enemigos.

Este carácter implica bajo mi punto de vista, que el ejército elfo oscuro debe estar orientado al ataque. Si bien no atacan sin ton ni son como podrían hacer otras razas, sino que su naturaleza élfica les confiere un aspecto ordenado y disciplinado en el campo de batalla.

Por todo esto, no soy partidario de incluir muchas unidades de proyectiles ni de quedarme estático en la batalla, sino que creo que cualquier elfo oscuro estaría ansioso por degollar a sus enemigos y si puede torturarlos antes, mejor que mejor.

Ni que decir tiene que en batallas contra Altos Elfos se enfatiza aún más el carácter ofensivo de los elfos oscuros, y hasta mi hechicero en alguna ocasión se ha lanzado al cuerpo a cuerpo sólo por el placer de causar sufrimiento en alguno de sus odiados hermanos.

1.2 Propiedades "físicas".

Físicamente los elfos se caracterizan por ser esbeltos, inteligentes, ágiles y estilizados. En términos de juego esto se traduce en una buena destreza y rapidez en combate, así como en una buena puntería y una buena disposición para acatar las órdenes de sus superiores. Sin embargo, su fortaleza física y robustez no son significativas.

1.3 Reunidos para la batalla.

Los elfos oscuros están bien entrenados para el combate (amén de sus cualidades innatas), y también bien equipados con un buen arsenal de armas y armaduras que fabrican con un gusto excelente.

Por otra parte, su número es escaso y hasta los elfos oscuros que no se dedican a tareas bélicas, se incorporan a la batalla cuando es necesario.

Teniendo en cuenta estas dos particularidades, los ejércitos elfos oscuros suelen ser pequeños en número comparados con ejércitos de otras razas, pero por el contrario estarán mejor equipados y entrenados.

Su escaso número y fragilidad física hace que el general elfo oscuro medite bien todos sus movimientos, ya que no puede permitirse sufrir bajas no previstas en el desarrollo de la batalla.

2. Principales características en el campo de batalla.

2.1 Movilidad y velocidad.

Sin duda la principal característica de un ejército elfo oscuro es la movilidad. Los elfos oscuros pueden mover más que la mayoría de las demás razas, y eso es algo que hay que aprovechar. Si además tenemos en cuenta la fragilidad y escaso número de los elfos oscuros, nos damos cuenta que la fase de movimiento es la más importante para un ejército elfo oscuro.

El general elfo oscuro debe aprovechar esta movilidad para atacar al enemigo dónde y cuando quiera, y de conseguirlo o no dependerá el éxito en la batalla.

2.2 Combate.

Las características de los elfos oscuros los hacen idóneos para combates relámpago. Pueden atacar con eficacia si sorprenden al enemigo, pero sufrirán en combates prolongados para los que sus estilizados cuerpos no están preparados.

Además, mientras se encuentren trabados en combate no les sirve de nada su mejor arma: la movilidad.

Por tanto, los combates deben ser cortos y altamente destructivos.

2.3 Proyectiles.

Los elfos oscuros cuentan con unas buenas armas de disparo, así como con una buena puntería. Esto no implica que debemos disparar sin parar a nuestros enemigos, sino que podemos proteger mas eficientemente a nuestras unidades de choque de proyectiles y tropas ligeras enemigas.

2.4 Magia.

La magia elfa oscura como no podía ser de otra forma, es netamente ofensiva. Esta pensada para causar dolor y sufrimiento a nuestros enemigos, despreciando incluso la protección de nuestras propias tropas.

Ni que decir tiene que un hechicero elfo oscuro debería usar siempre magia oscura y dada su naturaleza, su principal utilidad reside en apoyar a los proyectiles en su tarea de protección a nuestras unidades de choque.

Los elfos oscuros además son hechiceros especialmente hábiles, lo que aumenta la efectividad de los hechizos, aumentando con ella la capacidad de causar daños.

3. El plan de batalla.

3.1 Finalidad.

Esta clara: acabar con nuestros enemigos rápida pero dolorosamente, y si alguno sobrevive capturarlo como esclavo hasta que muera (lo que suele suceder rápidamente).

3.2 Desarrollo.

Básicamente avanzaremos hacia nuestros enemigos rápida pero cuidadosamente, para atestarles un golpe definitivo que descomponga su línea de batalla, para después acabar con el resto de sus patéticas tropas.

Esto se puede hacer de muchas formas.

Hay quien prefiere la rapidez y contundencia de la caballería o quien se inclina por la solidez y aplomo de la infantería. En el ejército elfo oscuro hay suficiente variedad de tropas como para elegir entre estas dos opciones.

4. Las tropas.

4.1 La unidad principal.

La unidad principal es aquella cuya misión es llevar el peso de la batalla, asestando el golpe definitivo en el momento justo. Esta unidad de valientes y aguerridos guerreros estará normalmente liderada por un personaje digno de ella.

Esta unidad puede ser de infantería o de caballería, según el plan de batalla y los gustos de cada general. El ejército elfo oscuro tiene la suficiente variedad de tropas como para elegir la unidad principal en función del trasfondo, del oponente o del gusto personal de cada general.

Yo me inclino por la infantería, ya que es más fácil apoyarla (luego hablaré de ello) que la caballería y tiene más probabilidades de sobrevivir si es cargada de forma sorpresa por el enemigo (mediante magia, movimientos obligatorios, etc). Por el contrario, la caballería (pesada) tiene más movilidad y más pegada en cuerpo a cuerpo.

4.2 La unidad secundaria.

Esta unidad es una unidad menos poderosa que la unidad principal, aunque también es digna de tenerse en cuenta. Su función es sustituir en sus funciones a la unidad principal en caso de que esta sea destruida o inutilizada, o bien actuar como segunda unidad principal teniendo así dos puntos fuertes por dónde atacar al enemigo.

En la práctica, debido al escaso número de efectivos que conforman un ejército elfo oscuro no suelen dar los puntos para incluir a la unidad secundaria en batallas pequeñas o medias (< 2000 ptos.).

4.3 Las unidades de apoyo.

Como unidades de apoyo se entienden aquellas que están destinadas a apoyar a la unidad principal y a las unidades secundarias si las hubiera.

La finalidad es que mediante la unidad principal y sus unidades de apoyo seamos capaces de desmoralizar a la unidad a la que carguemos en el turno de carga (presuponiendo que cargamos nosotros). Un combate de más de un turno en el que esté implicada nuestra unidad principal supone un serio riesgo, ya que estamos expuestos a una carga enemiga por flancos y retaguardia, además de perder un turno de movimiento que en el caso de los elfos oscuros puede ser vital.

Las unidades de apoyo deben ser como mínimo igual de rápidas que la unidad principal, procurando siempre que sea posible que sean más rápidas. Además deben ser unidades lo suficientemente maniobrables como para cargar conjuntamente con la unidad principal a ser posible por el flanco de la unidad enemiga.

Es importante ser fiel a su misión de apoyo, es decir que estas unidades rehusarán hacer cualquier tipo de acción cuyo fin no sea el de apoyar o proteger a la unidad principal. Sólo en el caso en el que la unidad principal sea destruida o inutilizada, estas unidades podrán dedicarse a otros menesteres, aunque a esas alturas es muy probable que la batalla este ya perdida.

También es importante que haya unidades de apoyo de sobra, de tal forma que si algunas unidades de apoyo son destruidas (suelen ser bastante vulnerables a proyectiles y magia) haya otras que las sustituyan.

En definitiva, lo importante es intentar no dejar nunca a la unidad principal sin apoyos.

Los elfos oscuros poseen algunas de las mejores unidades de apoyo de todo el juego, cosa que sin duda habrá que intentar aprovechar.

4.4 Las unidades de contención.

He llamado así a aquellas unidades cuyo fin es bloquear al enemigo una zona del campo de batalla que nos interese. Este tipo de unidades no están preparadas para ganar combates y de hecho lo normal es que sean destruidas, pero ya habrán cumplido su propósito que era el de entretener y/o desviar al enemigo.

Gracias a estas unidades, nuestro grueso del ejército ganará un tiempo vital para realizar su tarea.

Si no hiciera falta esta labor de contención porque la batalla se desarrolla en una zona reducida del campo de batalla, las unidades de contención pueden usarse como protección para las frágiles máquinas de guerra y unidades de proyectiles.

Las unidades de contención deben ser de infantería (ya que tienen más probabilidades de entretener al enemigo durante más tiempo), sin apoyos (ya que no buscamos ganar el combate) y deben estar los suficientemente lejos del resto del ejército como para no provocar el pánico cuando inevitablemente sean desmoralizados en combate cuerpo a cuerpo.

El ejército elfo oscuro no tiene grandes unidades de contención, pero sí algunas que pueden desempeñar este papel con eficacia.

4.5 Las unidades de distracción.

Su principal misión consiste en desviar la atención de las unidades del enemigo que amenazan nuestro bloque principal, obligándole a cargar dónde, cuando y a quién nosotros queramos; o bien obligándole a realizar movimientos que nos favorezcan.

Es útil que este tipo de unidades estén equipadas con armas de proyectiles porque ello tiene un efecto "psicológico" sobre el adversario, que las considera unidades muy molestas (aunque las bajas que realizan con sus proyectiles suelen ser mínimas) e intenta acabar con ellas, que es justo lo que a nosotros nos interesa.

Este tipo de unidades son muy versátiles, pudiendo servir de unidades de apoyo allí dónde hagan falta, e incluso si la cosa se pone fea se pueden usar como unidades de contención.

Este tipo de unidades deben ser rápidas y muy maniobrables, justo las mejores cualidades del ejército elfo oscuro.

4.6 Las unidades de ataque a distancia.

En este tipo incluyo a las máquinas de guerra, las tropas equipadas con armas de proyectiles y a los hechiceros.

Su misión es la misma: minimizar el daño que los proyectiles enemigos puedan hacer sobre nuestras unidades de apoyo y de distracción, e intentar acabar con las unidades de apoyo y de distracción enemigas.

Estas tropas son muy aleatorias, por lo que sólo puedes encomendarte a Khaine y tirar los dados...

Si conseguimos que nuestras unidades de apoyo y de distracción cumplan con sus respectivos cometidos, las unidades de ataque a distancia habrán cumplido con creces con su misión.

Los hechiceros además tienen otra función que es protegernos de la magia enemiga, por lo que habrá que protegerlos mejor que al resto de las unidades de ataque a distancia.

Los elfos oscuros tienen buenas unidades equipadas con proyectiles y buenos hechiceros, aunque no dejan de ser unidades cuyo buen funcionamiento es altamente aleatorio.

4.7 Las unidades polivalentes.

Son aquellas que pueden realizar múltiples funciones, las cuales suelen decidirse según se vaya desarrollando la batalla.

En mi opinión el ejército elfo oscuro carece de este tipo de unidades. Debido a su fragilidad y escaso número, el plan de batalla con un ejército elfo oscuro debe estar perfectamente definido, dejando el mínimo número de factores al azar.

Por ello, una unidad que no tiene una función específica en el campo de batalla es un importante derroche de puntos, por no hablar de las repercusiones que podría tener en caso de haberse gastado esos puntos en otro tipo de unidades.

Otras razas más numerosas pueden permitirse el lujo de incluir unidades polivalentes en sus ejércitos (que por otro lado, es algo bastante útil), pero los elfos oscuros no.

5. Conclusiones.

La principal: divertirse jugando a Warhammer. Si todo este rollo que he soltado ahí arriba sirve para que te lo pases un poco mejor en cada partida con tus elfos oscuros, se habrán superado con mucho mis intenciones al escribir este artículo que consistían simplemente en expresar algunas ideas.

A tirar dados!!

Tácticas Básicas con Elfos Oscuros

By Therian Darksoul

Las unidades de élite de los Elfos Oscuros son muy tentadoras, pero creo que cargar demasiado de ellas es arriesgado, porque suelen tener una utilidad muy específica. Las Brujas, por ejemplo, son la tropa ideal para masacrar esqueletos; son inmunes al miedo, los esqueletos solo les golpearían con 5+ y ellas tienen 3 ataques envenenados cada una. Sin embargo, los disparos las masacran en seguida. La Guardia Negra es ideal para "entretener" a las unidades más poderosas del enemigo... pero debes asegurarte de que atrapas a una unidad más costosa que la tuya o los estarás desperdiciando (y ellos valen 16 puntos cada uno)...

Por eso insisto en las unidades menos espectaculares pero polivalentes, como los Corsarios, como núcleo del ejército, dejando las tropas más especializadas como un "apéndice" que se pueda ir variando según la ocasión.

Otra cosa que quería comentar es la SINERGIA es decir, el ejército Elfo Oscuro está diseñado para que las tropas que trabajan juntas multipliquen su efectividad. Ya se que esto es así para todos los ejércitos, pero mucho más en el caso de los Druchii. Mirad el caso del Caldero, que permite repetir las tiradas para herir, y pensad lo bien que combina con la regla de golpe letal de los Verdugos... Esa misma unidad de Verdugos, si incluye un Asesino (que siempre ataca primero), tiene muchas más posibilidades de causar estragos sin importar que las armas a dos manos les obliguen a atacar en ultimo lugar. El asesino sale, mata a 2 o 3 enemigos y eso son menos ataques que caen sobre los Verdugos. La combinación Hidra-Lancieros ya la había comentado aquí, los Lanceros apoyan con sus filas y pueden contraatacar aunque toda su primera fila palme, la Hidra pone la fuerza bruta, el aliento y causa Terror. Juntos pueden dominar el centro del campo de batalla contra casi todo.

Y luego están los maravillosos hechizos de Magia Oscura y lo bien que se complementan con el resto del ejército: puedes convertir a los temibles Caballeros del Caos en presa fácil de un Snotling al ponerles HA1, puedes proteger a tus unidades del fuego impidiendo que tu enemigo dispare, puedes paralizar a esa cuña Bretoniana para que seas tu quien cargue...

En resumen, flexibilidad, unidades que trabajen juntas y se complementen y sobre todo PENSAR, no hay que dejarse el cerebro en casa una vez uno acaba la lista. Estas son las armas que llevarán el terror al corazón de vuestros enemigos

Delenda est Ulthuan

Tácticas De Guerra

By Therian Darksoul

Este pequeño artículo trata de usar un enfoque diferente. En vez de citar los pros y los contras de los Verdugos o los Caballeros Gélidos voy a exponer cómo los utilizo yo, con ejemplos reales de batallas que se han jugado y ganado con esos ejércitos.

Evidentemente, para poder llegar a ciertas conclusiones he jugado y perdido innumerables batallas, pero ese es el trabajo que quiero ahorráros a vosotros.

Antes de empezar a detallar las tácticas específicas para los Elfos Oscuros, quisiera exponer algunos “Dogmas de Fe” que son mis planteamientos tácticos esenciales para cualquier ejército y cualquier batalla. Quizás muchas personas no estén de acuerdo con ellos, pero son mi visión particular del juego y todo lo que hago procura ajustarse a ellos.

Las batallas se ganan en la fase de movimiento: Este es el dogma fundamental de mi estilo de juego. El movimiento es la clave en Warhammer, ya juegues a la ofensiva o a la defensiva. A la ofensiva puedes maximizar la efectividad de tus tropas de choque cargando por el extremo de su línea, haciendo que sus unidades sean aplastadas por el flanco una detrás de otra. A la defensiva, tus tropas ligeras pueden infiltrarse detrás de sus líneas para privarle de hacer movimientos de marcha y así disponer de más turnos para dispararle.

El ejército debe funcionar como un todo: Una superunidad, por poderosa que sea, puede caer y caerá ante un oponente hábil. No importa lo duro que sea tu Señor de Vampiros del Clan Dragón Sangriento con sus Caballeros Negros, caerá, te lo garantizo. Para ganar, las unidades deben apoyarse unas a otras, unas causando las bajas, otras añadiendo su modificador por filas y otras superando en maniobra al enemigo para rodearle. Esto multiplica la efectividad de cada tipo de tropa.

Pocos objetos mágicos y bien escogidos: Esto no es sólo por no ser culoduro, sino que a efectos prácticos funciona mejor. Utiliza objetos mágicos que tengan más de una utilidad, que beneficien a la unidad en su conjunto y que no sean demasiado caros. Generalmente los objetos de más de 50 puntos no salen rentables, a no ser que sean estandartes que pueden afectar a unidades muy poderosas. Si algo se puede conseguir por medios mágicos y mundanos (más salvación, más fuerza, más ataques...) escoge siempre la forma más barata de conseguirlo.

Bien, estas son mis leyes fundamentales, eres libre de seguirlas o no, pero le sacarás más partido a mis consejos si las comprendes y las incorporas a tu forma de luchar.

Elfos Oscuros : Lo bueno y lo malo

Si te has decidido a jugar con los Druchii tengo noticias buenas y malas para ti. Las buenas es que seguramente son el ejército más versátil y tácticamente flexible del mundo de Warhammer. Las malas es que nunca ganarás un torneo con ellos.

¿Por qué? Pues es muy sencillo, la gran cantidad de tropas especializadas que tienes a tu disposición puede ser el terror de tu enemigo cuando sabes a qué te vas a enfrentar, pero en una situación de torneo, donde debes organizar una fuerza capaz de enfrentarse por igual a Elfos Silvanos y a Guerreros del Caos serás aniquilado. Lo siento, es la cruda realidad y cuanto antes lo sepáis, mejor. Pero eso no quiere decir que los Elfos Oscuros sean un mal ejército. Si sabes contra qué enemigo vas a luchar puedes hacer que la batalla se convierta en la peor pesadilla de tu contrincante, aprovechando sus debilidades y minimizando las tuyas.

¿Cómo se hace eso? Bien, no voy a daros una lista de posibles enemigos contra los que os podéis enfrentar y cómo. Lo primero, que si digo “contra Imperio pon tal y tal cosa para dejarle sin cañones” y tu adversario imperial se basa en la caballería pesada, poco favor te estoy haciendo. Lo segundo, que esta lista quedaría desfasada en cuanto GW sacase un nuevo ejército o modificase uno ya existente. Así que lo que voy a plantear es muy sencillo.

Imagina el campo de batalla, una mesa normal, que debería ser de 240 x 120 cm o similar. Pero imagínatelo dividido en cuatro secciones horizontales de unos 30 cm de ancho. Una de esas secciones será tu área de despliegue, otra será la zona de despliegue de tu enemigo, y las otras dos están en la tierra de nadie del centro del tablero. Es algo así:

Cuarta Sección (El área de despliegue enemiga)
Tercera Sección
Segunda Sección
Primera Sección (Tu área de despliegue)

Bien, ahora piensa ¿En que sección se librará el grueso de la batalla? ¿Vas a lanzarte contra un cobarde que se atrinchera en su zona de despliegue confiando en sus máquinas de guerra? Entonces la batalla se librará en la cuarta sección. Si vas a esperar al enemigo mientras lo acribillas con virotes y magia, lucharás en la primera sección. Si vas a lanzar el clásico ataque mientras mantienes seguras tus posiciones en las líneas de atrás, lucharás en la tercera sección, y si vas a esperar a que el enemigo se acerque para entonces contraatacar, lucharás en la segunda sección.

¿Parece sencillo? Lo es. El truco es adaptar tu táctica al estilo de juego de cada enemigo. Así, contra el Caos te conviene usar las tácticas de la primera o segunda sección, y contra un ejército Imperial típico, la tercera o la cuarta.

He diseñado cuatro tácticas tipo para cada una de estas batallas, junto con unos gráficos orientativos. Estas listas se han probado en combate y han ganado, a veces por más y a veces por menos margen. Todas pueden variarse y modificarse al gusto del usuario, por supuesto. Su uso según la táctica que quieras utilizar y el enemigo al que te enfrentes sería:

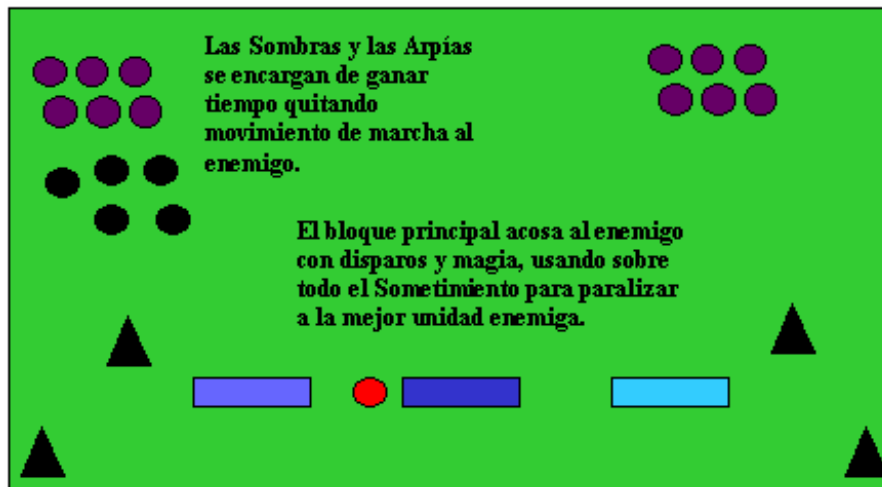
Táctica Ofensiva (Las Garras de la Pantera) Válida contra cualquier ejército que se quede atrás disparando, usa la movilidad de tus tropas para barrer su línea desde un extremo hasta el otro.
Táctica Estándar (Fuerza Incursora) La táctica más habitual para los Druchii, usa a tus tropas de choque para flanquear mientras el centro de tu línea avanza por el medio del tablero y las máquinas de guerra apoyan con sus virotes.
Táctica de Contraataque (El Escorpión) Si sabes que el enemigo vendrá a por ti puedes quedarte atrás y asestarle un golpe mortal cuando esté lo suficientemente cerca. Lo importante en esta táctica es que el enemigo NO, repito, NO tenga armas de proyectiles.
Táctica Defensiva (Tormenta de Muerte) Poniendo tantos Lanzavirotes, Ballesteros y Hechiceras como sea posible, puedes quedarte atrás para acribillar al enemigo mientras tus tropas ligeras y tu magia detienen su avance.

También quisiera aclarar algunas cosas sobre las unidades usadas. En estas batallas se han empleado todos los posibles personajes, monstruos y unidades de los Druchii, para dar una idea lo más completa posible de su utilización en combate. Sólo se ha dejado fuera al Dragón Negro y al Asesino, ya que para batallas de 2000 puntos los considero demasiado caros para lo que pueden hacer y además su utilidad se me antoja evidente por si sola. (Me niego a explicarle a alguien cómo hay que usar un Dragón).

Sobre los objetos mágicos que suelo usar, pronto descubrirás mi obsesión por el Pabellón de la Sangre. Sobre este objeto, recordar que su descripción en el libro de ejército es errónea, ya que añade 1D6 PULGADAS al movimiento de carga (hay que multiplicar por 3 lo que salga en el dado), y no 1D6 centímetros. Tampoco sobra recordar aquí otro gazapo del libro, y es que el hechizo Palabra de Dolor reduce la HA y HP enemigas A UNO, no EN UNO.

Bien, con esto creo que queda todo más o menos claro, ahora vamos con las cuatro tácticas.

Táctica Defensiva: Tormenta De Muerte



	4 Lanzavirotes 400 pts		6 Sombras 84 pts
	16 Ballesteros 208 pts Gran Hechicera con nivel adicional, Corona de Hierro Negro, Libro de Furion y Piedra de Energía 330 pts		6 Sombras 84 pts
	16 Ballesteros 208 pts Hechicera con nivel adicional y Capa de Estrella Negra 150 pts		5 Arpías 65 pts
	16 Ballesteros 208 pts Hechicera con nivel adicional y Sello de Ghrond 155 pts		Noble con Armadura Pesada, Escudo, Capa De Dragón y Espada de Batalla 107 pts

Total : 1999 puntos

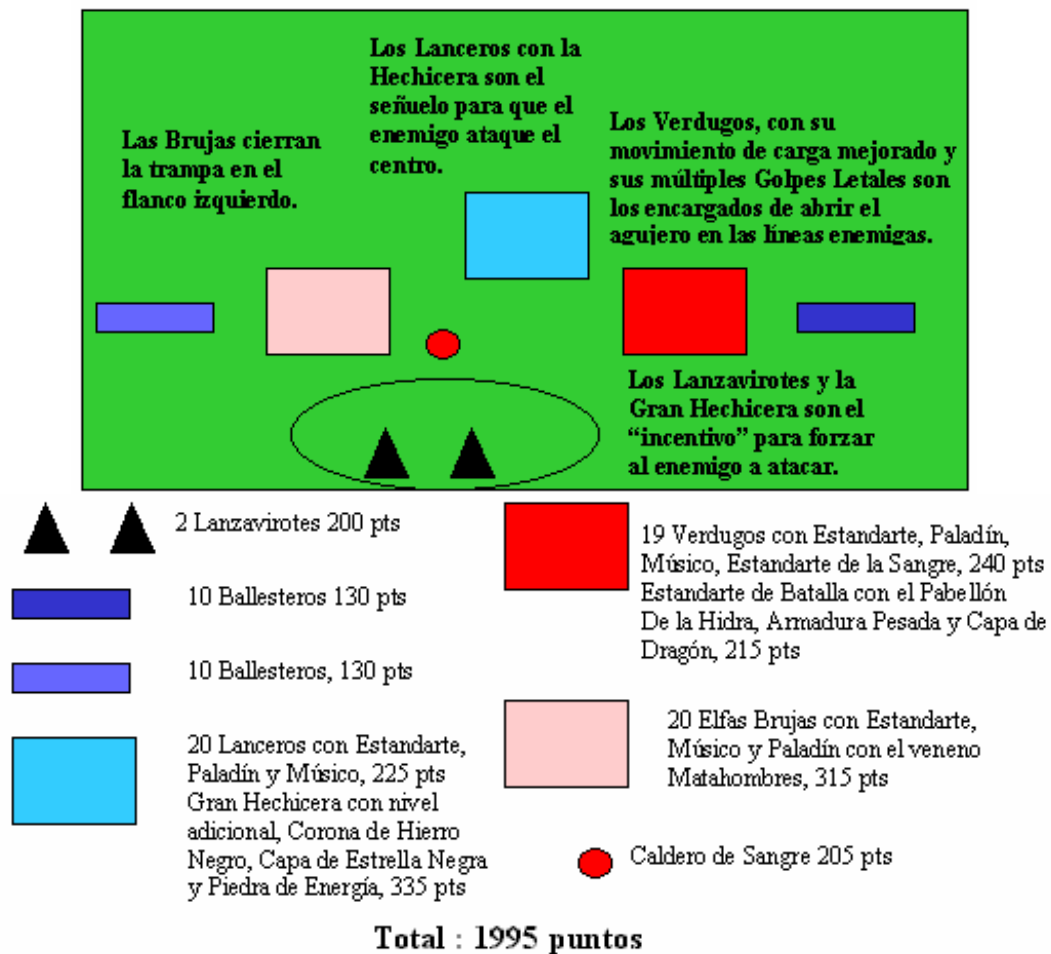
Separa los Lanzavirotes para que no puedan ser atacados dos a la vez por un mismo monstruo volador. Observa además que caso de ser atacado uno de ellos, otros dos pueden girarse y disparar contra el bicho en cuestión.

Contra caballería pesada usa siempre la opción de lanzar sólo un virote, que impacta con F6 e ignora TODA la armadura. Además cuando el enemigo esté a tiro podrás disparar por su flanco y atravesar 3 o 4 figuras cada vez como un pincho moruno.

Usa a conciencia la magia, recuerda que dispones de 11 dados de energía y 7 de dispersión! Paraliza al enemigo con el Sometimiento, reduce su HA con la Palabra de Dolor, cáusale bajas con el Rayo de Kharaidon y provoca chequeos de pánico con el Horror Negro. Si una de tus Hechiceras usa magia de las Sombras puedes lanzar a tu Héroe (o un Asesino si hubiera) con el Corcel de Sombras para matar al Hechicero enemigo y así lanzar tu magia impunemente!!! Recuerda que puedes escoger el hechizo a dedo por ser el primero de la lista, y lanzarlo con 3+!

Saca el mejor partido posible de las Sombras y las Arpías, pueden darte uno o dos turnos muy valiosos.

Táctica de contraataque: El Escorpión



Debes adelantar a los Lanceros para que sean tu unidad más expuesta. Cuando el enemigo cargue, decide si hay posibilidades de resistir la carga (recuerda que tienes cerca el Estandarte de Batalla). Si no lo ves claro, huye. Pase lo que pase, el siguiente turno tu enemigo tendrá que enfrentarse a la carga de los Verdugos con sopotocientos Golpes Letales y F5.

Que las Brujas se encarguen de la siguiente oleada, probablemente serán tropas de infantería que no les darán mucho problema, pero en cualquier caso el Caldero les protegerá y evitará que pierdan la Furia Asesina.

Usa los Ballesteros como destacamentos, para eliminar las filas del enemigo atacando por el flanco.

Esta táctica funciona muy bien contra Condes Vampiro, ya que apilar muchos golpes letales sobre una figura que si muere causa la destrucción de todo el ejército es siempre una buena idea.

Además las Brujas, inmunes al miedo y con HA5 son la mejor tropa del juego para aniquilar Esqueletos y Zombis (ellos necesitarán 5+ para golpearlas).

Si consigues lanzar con la Hechicera la Palabra de Dolor contra la unidad a la que los Verdugos van a cargar, reduciendo su HA a 1, la batalla estará probablemente ganada. Observa que este ejército es muy difícil de usar, ya que depende mucho de que unos elementos potencien a otros. Cuando funciona, sin embargo, es tremendamente peligroso.

Táctica estándar: fuerza incursora



2 Lanzavirotos 200 pts



20 Lanceros con Paladín,
Estandarte y Músico, 225 pts
Hechicera con Nivel Adicional, Tomo
De Furion y Piedra de Energía, 170 pts



20 Corsarios con Paladín, Estandarte
Y Músico, 225 pts



Hidra de Guerra, 220 pts



10 Sombras con Sombra
De Sangre



8 Jinetes Oscuros
con Ballesta, 192
pts



11 Caballeros Gélidos con
Estandarte, Paladín y
Estandarte de la Sangre,
400 pts
Príncipe con Gélido,
Muerte Carmesí, Armadura
Pesada y Capa de Dragón,
214 pts

Total : 1998 puntos

El elemento de escenografía fundamental es el bosque (o colina, o edificio) de la derecha. No sólo proporciona una cobertura vital al ala del ejército sino que además sirve de anclaje a la línea y protege la parte más vulnerable.

La unidad de Gélidos debería poder hacer huir a cualquier cosa, ya que ganará el combate y su potencia de 24, unida al Miedo, desmoralizan automáticamente. Por si acaso mantén a los Jinetes cerca para poder eliminar las filas del enemigo.










No te olvides de machacar con los Lanzavirotos y la magia el lugar donde los Gélidos vayan a cargar. Causar unas cuantas bajas es la mejor forma de asegurar que el Miedo de los Gélidos pueda causar la huida automática de tus enemigos.

La idea principal es atrapar al enemigo en una pinza formada por tu caballería por un lado y tus Corsarios y la Hidra por el otro. Cuando la trampa se cierre, nada podrá sobrevivir a su ataque conjunto.

Las Sombras y los Jinetes son tus unidades comodín. Si las máquinas de guerra o las tropas de proyectiles enemigas están siendo un problema, utiliza sus ballestas para eliminar la amenaza. Si puedes obviar a las tropas de disparo del enemigo, pueden apoyar el ataque principal.

Táctica ofensiva: Las Garras De la Pantera



	7 Caballeros Gélidos con estandarte, Paladín y músico, Estandarte de la Sangre, 293 pts Príncipe montado en Gélido con Muerte Carnesí, armadura pesada y Capa de Dragón, 214 pts		8 Jinetes Oscuros 144 pts
	8 Caballeros Gélidos con Estandarte y Paladín, 268 pts		8 Jinetes Oscuros 144 pts
	16 Corsarios con Estandarte, Paladín y Músico, 185 pts		Hidra de Guerra 220 pts
	Señor de las Bestias en Manticora Con Armadura de la Oscuridad, 255 pts		Noble en Pegaso con Armadura Pesada, Escudo Encantado, Robavidas, Lanza de Caballería y Capa de Dragón, 179 pts
			Carro de Gélidos con Lanzas, 97 pts

Total : 1999 puntos

Si el enemigo es inteligente, reaccionará a tu maniobra girando su línea de batalla para encararse al grueso de tus tropas. Si hace eso, el flanco de sus tropas de choque quedará expuesto al ataque de tu Hidra y los Corsarios, con lo que estará condenado.

Usa las unidades que no pagan por girar (el Carro, la Hidra y los monstruos voladores) para cubrir cualquier agujero y reaccionar a los imprevistos.

Coloca todas tus unidades en un frente de 4 miniaturas para que les sea más fácil maniobrarlo que quieres es atacar con todo tu ejército a sólo una parte del enemigo cada vez.

Ataca lo más rápida y contundentemente que puedas, debes lanzarte a la yugular del adversario sin dudar o sus tropas de disparo te arrasarán. Para evitar que eso suceda, tienes tu velocidad y la pantalla de Jinetes Oscuros cubriendo el avance de tus Gélidos en el primer turno.

En el segundo, tus Gélidos con Estandarte de la Sangre, tus Jinetes Oscuros y tus criaturas voladoras deberían estar ya cargando al enemigo, mientras que el Carro y la Hidra llegarán en el tercero.

No tienes magia, así que puede que no sea mala idea neutralizar al Hechicero enemigo con uno de tus bichos voladores.

Tácticas con Elfos Oscuros

Táctica del Asesino Volador

by Therian Darksoul

Como los Oscuros aún pueden coger hechizos de las Sombras y la Muerte, pues eso, un mago de nivel 2 lanza el hechizo de volar de las Sombras (lo lanzas con 3+, y puedes cogerlo a dedo) sobre un Asesino y lo lanza volando 50 cm a donde duela más.

Como puede tener 5 ataques (3 base, más arma, mas Marca de Khaine) y algún veneno jodiente, incluso puede cargarse a un Vampi que no sea Dragón Sangriento, o dedicarse a cazar tripulaciones de cañones aprovechando que cargando 30 puede saltar de uno a otro.

Táctica de las Hídras

By Therian Darksoul

Otra salvajada es pillar dos Hidras y ocupar con ellas el centro del campo de batalla. Con esto dominas la batalla, porque nadie en su sano juicio se acerca a 10 ataques + 2 armas de aliento, y puedes dedicarte a rodear al ejercito enemigo con Gélidos y Jinetes Oscuros.

Cómo combatir Píelesverdes

By Therian Darksoul (qué raro, verdad?)

Aunque prefiero jugar con "malos" como los Elfos Oscuros y mis Cabras del Caos contra "buenos" como Ulthuanos o Imperio, he jugado unas cuantas veces contra Orcos.

Mi experiencia es que la mejor forma de ganar contra ellos es obligarles a estar todo el tiempo haciendo chequeos de Liderazgo. Un bichito que cause Terror, como la Manticora, los Gélidos que causan Miedo, los chequeos de pánico por las bajas de las ballestas y el lanzavirotes, cargar con los Jinetes, Sombras y Arpías contra unidades que ya estén combatiendo...

Por ejemplo, al jugar contra Orcos (también contra Imperio), si consigo lanzar el Horror Negro no intento pulirme a su mejor unidad completa, sino que coloco la plantilla intentando pillar tantas unidades como pueda debajo. Cada una que sufra una baja es un chequeo de pánico... Una vez conseguí que una unidad de Alabarderos, una de Reiksgard y 2 de ballesteros tuvieran que chequear, y que sólo una de ballesteros superara la tirada.

De todas maneras pienso que los Orcos son uno de los ejércitos que menos problemas deben darle a los Druchii.

No pueden freír a las brujas y demás tropas sin armadura a disparos, o por lo menos les es más difícil. La HA 3 de los Orcos no es mala, pero la HA 2 de los Gobbos los hace casi inútiles contra Guardia Negra, Verdugos y Brujas.

Pero con todo, lo peor es que la superioridad numérica, que les ayuda contra Imperiales (sus enemigos tradicionales), se vuelve contra ellos al enfrentarse a un ejército que es mucho más maniobrable, que puede decidir contra quién lucha y concentrar su fuerza destructiva en un frente muy estrecho.

Un general Orco lo tiene casi todo en contra al luchar contra Oscuros, así que mi enhorabuena si gana el pielverde. No cabe duda de que será un sucesor digno de Azhag el Carnicero. Y si me dices el nombre del general Elfo Oscuro, quizás lo proponga para ser llevado a presencia de nuestro benévolo soberano, que seguro que lo asciende para que vaya a invadir el Reino del Caos con un regimiento de esclavos Halfling.

Tácticas contra Imperio

By Tanis, el Semielfo <mar5@wanadoo.es>

El Imperio es uno de los ejércitos más disciplinados de existen en el Viejo Mundo, su falta de fuerza física lo suplen perfectamente con su increíble disciplina. Uno de los puntos débiles del Imperio es que no disponen de Monstruos aterradores (excepto los Grifos), pero suplen con creces con su Magia, sus Maquinas de Guerra y sus tropas regulares e irregulares (que pueden utilizarse como tropas de apoyo y unidades principales).

Cuando luches contra El Imperio tienes que tratar de evitar los disparos de sus cañones, al luchar contra este ejercito te aconsejo que no utilices la táctica de envolver los flancos, ya que resultara difícil que funcione (por las tropas de apoyo), además tu Caballería acabara destrozada.

Cuando lucho contra El Imperio normalmente la estrategia que uso es:

- Un ataque por el frente intentando evitar la carga de sus tropas
- Cuando lanzo alguna carga contra las tropas que poseen tropas de apoyo, intento que una segunda unidad de mi ejercito también cargue a esa misma unidad o a sus tropas de apoyo, evitando así enfrentarme con mi unidad a tres de sus unidades (suponiendo que la unidad a la que cargo inicialmente tenga dos unidades de apoyo).
- Una buena opción contra este ejercito es utilizar a las Arpías para acabar con sus cañones y sus magos (gracias a su habilidad especial de Volar).
- Tambien es muy recomendable incluir una unidad de Sombras (se adaptan muy bien a cualquier situación).
- Por último su Magia es bastante potente, pero esto no creo que te cause muchos problemas, si incluyes un par de Hechiceras (con algún pergamino de dispersión, además si una de estas Hechiceras puede ser una Gran Hechicera mejor) no deberían causarte un gran daño.

Tácticas contra Píelesverdes

By Tanis, el Semielfo <mar5@wanadoo.es>

Los Orcos son un ejercito en mi opinión bastante previsible, lo más normal es que intenten cargar lo más rápido posible a tus tropas (sobre todo con unidades de Orcos), en cuanto a los Goblins no te darán muchos problemas (debido a su regla especial que dice que los Goblins sienten miedo de los Elfos si no les ganan en una proporción de 2 a 1), otro factor a tu favor será las múltiples posibilidades de este ejercito de matarse ellos mismos (por ejemplo con los fanáticos, sus Chamanes que explotan, la regla especial de Animosidad, etc).

La táctica que suelo utilizar al luchar contra este ejercito es la siguiente:

- Al principio del combate espera a que lleguen sus tropas lo suficientemente cerca para masacrarlas en la fase de disparo con tus ballesteros y lanzavirotes (te aconsejo que pongas bastantes unidades con armas a larga distancia (por ejemplo en un ejercito de 2000 pto, 3 regimientos y 2 lanzavirotes estarían bien))
- Para apoyar a la fase de disparo, deberías poner un par de Hechiceras (si puedes que una sea Gran Hechicera te será de mucha ayuda)
- Para acabar de dañar seriamente a sus tropas, las unidades que consigan sobrevivir y llegar a la distancia de tus tropas, serán abatidas en combate cuerpo a cuerpo por tus unidades de apoyo (Guerreros Elfos Oscuros, Corsarios, Elfas Brujas, Verdugos y Guardia Negra, cualquiera de estas unidades hará bien este trabajo)
- Para sus Trolls puedes utilizar una Hidra de Guerra que quemara sus deformes cuerpos, evitando así que se regeneren.
- Para finalizar tu ataque envía a la Caballería (Jinetes Oscuros y Caballeros Gélidos) para acabar con sus Arqueros, Chamanes y Maquinas de Guerra (en esta tarea también pueden utilizarse Arpías y Sombras para apoyar).

Tácticas contra Enanos

By Tanis, el Semielfo <mar5@wanadoo.es>

Los Enanos son un gran ejercito, resisten muy bien la magia, tienen una gran defensa y liderazgo, tienen una gran potencia de artillería y son muy buenos en el combate cuerpo a cuerpo. Además, poseen a los Mineros (capaces de sorprender a tus tropas en cualquier momento) y a los Matadores (capaces de acabar con cualquier Monstruo por fuerte que sea).

Lo malo de los Enanos es que no poseen ni Monstruos, ni Caballería, y prácticamente nada de Magia (tan sólo poseen los Yunque Rúnicos para hacer hechizos), aunque poseen muchísimas Runas.

La táctica contra los Enanos debe ser ofensiva (la mayoría de los jugadores Enanos suele adoptar una posición defensiva para así masacrar a tus tropas con sus poderosas Maquinas de Guerra). La táctica que utilizo es la siguiente:

- Al principio mi principal estrategia es intentar envolver los flancos de los Enanos con la Caballería (Jinetes Oscuros y Caballeros Gélidos), para destruir sus Maquinas de Guerra y sus tropas de los flancos (seguramente las tropas de sus flancos serán las más poderosas).
- Una vez realiza la maniobra de envolver los flancos, el grueso de tus tropas pesadas hará el resto del trabajo, destrozando sus tropas más vulnerables.
- Un detalle importante es que si incluyes Monstruos muy poderosos en tu ejercito (Hidras de Guerra, Dragones, Mantícoras, etc) no los acerques mucho a los Matadores o te podrán dar un buen disgusto.
- Si la táctica de envolver los flancos falla, el plan alternativo será utilizar a tus Sombras (que son Exploradores y Hostigadores) para intentar atraer la atención de sus mejores tropas y atacar con el grueso de tus tropas en el punto más débil de la formación enana, abriendo una brecha, por la que poder llegar hasta sus Maquinas de Guerra y destruirlas, además de intentar atacar por esa brecha por los flancos y retaguardias de sus tropas.

Tácticas contra Condes Vampiro

By Tanis, el Semielfo <mar5@wanadoo.es>

Los Condes Vampiro son un ejercito terrorífico, ese es su principal arma "el miedo". Absolutamente todas sus unidades causan Miedo, además de ser inmunes a psicología (los Necrófagos y los Bandadas de Murciélagos no son inmunes a psicología), pero la no vida también tiene efectos negativos, las unidades no muertas no pueden desmoralizarse, pero si tienen una regla especial que dice que las unidades no muertas derrotadas en combate cuerpo a cuerpo sufren una herida adicional por cada punto de diferencia entre los resultados del combate (estas heridas no pueden salvarse mediante tirada de salvación alguna).

Otro efecto negativo es que las unidades de su ejercito dependen en gran parte de su General, si destruyes a su General todas sus unidades (excepto los Necrófagos, las Bandadas de Murciélagos y los Personajes) sufrirán un numero de heridas igual a la diferencia entre el resultado obtenido en la tirada del chequeo de Liderazgo y el valor de su atributo de Liderazgo (estas heridas no pueden salvarse mediante tirada de salvación alguna).

Por esta razón la mayoría de las veces que te enfrentes a los Condes Vampiro su General estará apoyado y protegido por otras unidades, intentando evitar su muerte.

A parte de estos inconvenientes los Condes Vampiro tienen un gran poder mágico y físico, por ello debes aprovecharte de sus debilidades y acabar con su General lo antes posible.

A pesar de los distintos clanes de Vampiros que poseen los Condes Vampiro (son 5 clanes en total), suele utilizar una estrategia general para todos ellos, la de intentar aislar a su General, esto lo hago de la siguiente forma:

- Normalmente su General ira protegido por otras unidades, para intentar aislarlo concentro la mayor parte de mi ejercito en la zona en la que se encuentre su General, además incluyo 2 Lanzavirotes Destripador (para impedir el avance de su General) colocados a ambos lados de la zona de movimiento de su General, limitando el espacio de su movimiento (los Lanzavirotes Destripador suponen una gran amenaza, ya que pueden acabar fácilmente con su vida),
- Después él seguramente mandará a sus regimientos de Esqueletos y Zombis para entretener a mis tropas, para contrarrestar esta amenaza unos regimientos Guerreros Elfos Oscuros (con lanza) valdrán.
- Después, el grueso de mis tropas (Caballeros Gélidos, Elfas Brujas, Verdugos, etc) atacará la zona de su General, encabezando este ataque la Caballería y por detrás tropas de apoyo como Elfas Brujas y Guerreros Elfos Oscuros (con Ballesta), la Caballería se encargara de abrir hueco (con su poderosa carga) para que otras tropas puedan entrar a destruir a su General (los Verdugos y la Guardia Negra serian una buena opción para cumplir esta misión, sobretodo si ocultas un Asesino en la Guardia Negra)
- Una vez destruyas al General, el ejercito de los Condes Vampiro se debilitara notablemente y podrás acabar fácilmente con ellos
- Por cierto, si quieres vencer también te aconsejo que pongas Hechiceras, para dispersar los poderosos hechizos de los Condes Vampiro (sobretodo si te enfrentas al Clan Necarca).
- También seria una buena opción poner a las Elfas Brujas (si las incluyes) con la Poción Bruja.
- Por último el Miedo que acusan las tropas de los Condes Vampiro no creo que signifique un gran problema, ya que las tropas de los Elfos Oscuros, poseen un alto atributo de Liderazgo (8) y esto hará que sea difícil que tus tropas huyan a causa del miedo.

Tácticas contra Altos Elfos

By Tanis, el Semielfo <mar5@wanadoo.es>

Los Altos Elfos, nuestros odiados enemigos, son realmente uno de los ejércitos más poderosos de Warhammer, su poder mágico es devastador, su Caballería terrible y sus unidades de infantería son muy fiables en combate, además sus lanceros luchan en 3 filas. Ganar a este ejercito es complicado (para remate son inmunes a desmoralización contra los Elfos Oscuros), uno de los pocos factores a nuestro favor es el odio que sienten nuestras tropas hacia los Altos Elfos.

La estrategia que utilizo contra los Altos Elfos es:

- Para empezar elegir una fuerte fase de magia (2 o 3 Hechiceras y una de ellas una Gran Hechicera, también Morathi es una buena opción en lugar de la Gran Hechicera), para así poder contrarrestar su poderosa Alta Magia (y de paso destrozando a su ejercito con la Magia Oscura)
- Al iniciar la partida mi objetivo más inmediato es destruir a sus Magos, para ello utilizo a las Arpías (con su habilidad de Volar) y a las Sombras (si hay algún bosque cerca).
- Si falla este ataque, la táctica que utilizo se basa en una carga masiva de mis tropas más poderosas por su flanco más débil (mientras que el resto de tropas entretienen a las tropas de los Altos Elfos), abriendo una brecha para acabar con sus Magos y atacar a sus tropas por la retaguardia.
- Si su flanco consigue aguantar el ataque, realizo una carga a la desesperada con todas mis tropas, intentando acribillar a los Altos Elfos.

En resumen mis recomendaciones cuando te enfrentes a un ejercito Alto Elfo es que elijas una poderosa fase de magia, buenos y poderosos objetos mágicos, Arpías y Sombras (para poder destruir a sus Magos lo más rápido posible y si puedes a sus Lanzavirotos) y tropas fuertes en el combate cuerpo a cuerpo (Guardia Negra, Verdugos, Caballeros Gélidos, etc). Para finalizar un último consejo, ten cuidado con los Lanceros de Altos Elfos ya que luchan en 3 filas.

Tácticas contra Skavens

By Tanis, el Semielfo <mar5@wanadoo.es>

Los Skavens son la raza más numerosa del mundo de Warhammer, precisamente ese es su punto fuerte, la superioridad numérica, cuando te enfrentas a los Skaven sabes que tendrás que enfrentarte a un ejercito que seguro te superara en numero ampliamente. Los Skavens poseen armas como el Cañón de Disformidad o monstruos como las Ratas Ogro y un nivel bueno de Magia, lo que hace al ejercito Skaven, un enemigo difícil de derrotar, aunque también tienen sus puntos negativos (de lo que debes intentar sacar provecho), como su falta de Liderazgo (aunque este varia dependiendo del numero de filas de las unidades Skaven) y la ausencia total de Caballería te darán cierta ventaja.

La táctica que utilizo contra este ejercito, es quizás, algo arriesgada, pero en el campo de batalla suele darme grandes resultados. Cuando me enfrento al ejercito Skaven nunca escojo unidades de Caballería, ni ningún monstruo (excepto una Hidra de Guerra que suelo incluir, si la batalla es grande), con lo que utilizo casi todos mis puntos en unidades de infantería, con este reparto de puntos lo que intento conseguir, es que su superioridad numérica (la de los Skavens) no se note tanto.

La táctica que utilizo contra los Skavens, es la de intentar debilitar a sus tropas lo máximo posible, antes de que lleguen a distancia de carga, para ello gasto muchos puntos en unidades con armas de larga distancia y en personajes con poder mágico (2 o 3 unidades de Guerreros Elfos Oscuros con Ballesta, 1 o 2 de Sombras, 1 o 2 Lanzavirotos Destripador, además de 1 Gran Hechicera y 1 o 2 Hechiceras, el numero de unidades que incluyo suele depender de los puntos que se utilicen en la batalla), el resto de los puntos los utilizo en unidades de combate cuerpo a cuerpo que sean capaces de aguantar la carga Skaven (Guerreros Elfos Oscuros con Lanza, Corsarios, Verdugos, etc). Al comenzar la batalla, en los primeros turnos debilito las filas Skaven con una lluvia de virotos y de poder mágico, acabando con gran parte de su superioridad numérica, cuando lleguen a distancia de carga, su poder numérico estará ya muy debilitado y su carga no será tan demoledora para tus tropas, una vez realiza la carga (por parte de los Skaven) las unidades de Guerreros Elfos Oscuros con Lanza, Verdugos y demás tropas de choque, entraran en acción destrozando las unidades Skaven y por si acaso (y si los puntos te lo permiten) conviene tener una Hidra de Guerra en la retaguardia, para después causar estragos (entre las tropas Skaven) con su gran poder de destrucción.

Por último, unos consejos, ten cuidado de no poner muchas unidades en fila india (una detrás de otra), ya que si lo haces los Lanzallamas y Cañones de Disformidad pueden causar muchas bajas en tu ejercito. Protege bien los flancos de tus unidades, las unidades Skaven son bastante veloces y es fácil que te envuelvan los flancos si no los proteges adecuadamente, por último si escoges Elfas Brujas en tus opciones, retrásalas un poco más que tus otras unidades de combate cuerpo a cuerpo, ya que un General astuto puede utilizar su habilidad especial de furia asesina en tu contra.

Éjércitos Temáticos

Hay distintas ciudades o colonias de Elfos Oscuros en Naggaroth. Cada una está dedicada a una actividad más que a las demás. Además, cuentan con numerosas patrullas de vigilancia tanto al Norte como al Sur, cerca de las Torres de Vigilancia, y son frecuentes las partidas hacia el Viejo Mundo o Ulthuan en busca de esclavos nuevos. La variedad de ejércitos temáticos con los Druchii es, como puedes ver, bastante alta.

Ciudades. En Naggaroth, la Tierra del Frío, existen seis ciudades extensamente fortificadas, además de algunos puñados de colonias diseminadas. Las seis Ciudades son las siguientes:

- Naggarond, la Torre del Frío. Es la ciudad más maligna del mundo, y la más poderosa de las seis. Sus negros muros de piedra tienen una altura de treinta metros, y están atravesados por cuatro grandes entradas con puertas de hierro de quince metros de alto. Sobre la muralla pueden distinguirse cientos de torres que sobresalen de ella hasta el doble de la altura de los muros. En lo alto de estas torres ondean los oscuros estandartes del Rey Brujo. Las cabezas de las víctimas sacrificadas en los altares de Khaine son clavados en los pinchos de las almenas y las pieles de los desollados vivos en honor al dios cuelgan de las murallas. Esquema de color recomendado: púrpura y oro. Cualquier configuración de ejército se adapta a esta ciudad, pero sería recomendable seguir un poco la siguiente:
 - Personajes: o una bruja y un Asesino (y dos más a elección), o bien Morathi o Malekith (es que viven ahí).
 - Básicas: sería casi obligatorio incluir Guerreros Elfos Oscuros armados con lanzas y ballestas.
 - Especiales: siendo la capital, hay Elfas Brujas, Verdugos, Arpías. Nada de Sombras. No es recomendable incluir caballería o “gelidería” (ni carro de gélidos, por lo tanto).
 - Singulares: sobre todo, la Guardia Negra. Un Caldero de Sangre también sería algo normal. No se pueden incluir Mercenarios (por favor, algo que no sea Elfo Oscuro en la Capital!!!), ni Aliados.
- Ghron, la Torre del Norte. Situada en la fría y amarga tierra del Norte del reino del Rey Brujo, y de tamaño menor a Naggarond, en realidad es más una fortaleza que debe ser guarnecida en vez de un lugar donde vivir. Desde aquí se vigila constantemente al Reino del Caos. Esquema de colores recomendado: negro y oro.
 - Personajes: lo que sea, preferiblemente que haya de todo un poco.
 - Básicas: Debería incluir caballería (Jinetes Oscuros) y ninguna unidad de Corsarios.
 - Especiales: la unidad de Sombras es casi obligatoria, y algunos Carros de Gélidos y Caballeros Gélidos darán impresión de movilidad. Las arpías suelen estar por estas zonas, deben estar.
 - Singulares: es recomendable contar con una o dos Hidras, y algún Lanzavirote si sólo una Hidra.
- Karond Kar, la Torre de la Desesperación. Miles de esclavos son trasladados hasta este terrible lugar. Dicen que los aullantes espíritus de los esclavos muertos pueden oírse por toda la ciudad. A los Elfos Oscuros les complace oír estos sonidos de miedo y desesperación, que llenan sus sueños de deliciosas imágenes de sufrimiento y dolor. Esquema de color recomendado: púrpura y negro.
 - Personajes: es de suponer que hay alguna Hechicera, y ningún Asesino ni Señor de las Bestias.
 - Básicas: como es la ciudad con más acceso al mar, estaría muy bien que todas las básicas fueran Corsarios, pero pueden incluirse algunos Ballesteros Elfos Oscuros. Nada de Jinetes.
 - Especiales: ni Gélidos ni Carros de Gélidos. Lo más adecuado parecen Arpías y Verdugos, si se quiere añadir más variedad se podría aceptar unas Sombras o unas Elfas Brujas de Khaine. Lo básico son, sobre todo, Verdugos y las Arpías.
 - Singulares: lo ideal serían cuatro Lanzavirote (dos son una Singular), o quizá dos Lanzavirote y una Hidra.

- Har Graef, el Abismo Negro. Es la más temida de las ciudades de los Druchii. Situada en el fondo de un valle y rodeada por montañas de duras rocas, la luz del sol no llega a la ciudad, con lo que queda envuelta permanentemente en sombras y penumbra. Durante algunas excavaciones se encontró un lago subterráneo con extrañas criaturas a las que llamaron Gélidos. Los establos de Har Graef están llenos de estos animales. Esquema de color recomendado: verde y negro.
 - Personajes. Un Príncipe Oscuro (o Noble) debería ser el General. Además parece adecuado que haya un Señor de las Bestias.
 - Básicas: Guerreros Elfos Oscuros, ya sean con lanza o con ballesta de repetición.
 - Especiales: quizá una de Sombras, pero lo más importante es incluir muchos Gélidos, tanto en Caballería como en carros. Ni Arpías, ni Verdugos, ni Elfas Brujas.
 - Singulares: un par de Hidras (bichos así seguro que hay por los climas tan buenos de Har Graef).
- Har Ganeth, la Ciudad de los Verdugos. No se nombra nunca por la gente de Ulthuan, porque allí perdieron una importantísima batalla en la que hubo muchos prisioneros. Las celebraciones de los Elfos Oscuros fueron terribles. Prisionero tras prisionero fue conducido hasta los altares, donde todos murieron de las formas más crueles imaginables. Esquema de color recomendado: rojo y negro.
 - Personajes. Puede ser una Gran Hechicera, pero el General debería ser un Noble Elfo Oscuro (o Príncipe si no hay Gran Hechicera). Sería bueno contar con alguna Bruja.
 - Básicas. Quizá una de Jinetes, pero sobre todo Guerreros con lanza o ballesta de repetición.
 - Especiales: Elfas Brujas y Verdugos. Cuanto mayores sean las unidades, mejor. Una de Arpías no quedaría mal.
 - Singulares: un Caldero de Sangre. Si se quiere incluir una segunda Singular, Lanzavirotos o una Hidra, pero mejor sólo un Caldero y guardar los puntos para más Verdugos y Elfas Brujas de Khaine.
- Clar Karond, la Torre de la Muerte. En ella se construyen las naves que asaltarán Ulthuan y más allá. La ciudad es grande y extensa: está rodeada de bosques de gigantes pinos, árboles negros bajo los que se cobijan pocas criaturas y que cubren el suelo con una capa de oscuridad impenetrable. Esquema de color recomendado: azul y negro.
 - Básicas: preferiblemente una o más de Corsarios, (de ahí parten las Arcas).
 - Especiales: cualquier combinación. Preferentemente no poner Verdugos, y sí algo de Sombras y Arpías.
 - Singulares: ya que ahí fabrican los barcos, parece lógico que haya Lanzavirotos.

Ejército de Vigilancia: suelen salir de torres de vigilancia, una fuerza basada en la movilidad.

- Personajes: de todo, pero algún Asesino iría bien.
- Básicas: sobre todo, Guerreros Elfos Oscuros y Jinetes.
- Especiales: Gélidos de cualquier tipo, seguido de Sombras, y Arpías preferiblemente.
- Singulares: una Hidra o dos. Podría ponerse una Guardia Negra...

Partidas de Guerra: los Elfos constantemente están enviando partidas para saquear las tierras de los enemigos y así conseguir más esclavos.

- Personajes: dos Asesinos, una Hechicera (o Gran Hechicera) y un Noble (o Príncipe).
- Básicas: Lo que sea, una de cada estaría bien.
- Especiales: Sombras, Gélidos, un carro o dos de Gélidos, y Arpías.
- Singulares: probablemente Lanzavirotos, aunque alguna tropa mercenaria podría haber sido "convencida" para ayudar a los Druchii a saquear el puerto. Aunque luego la unidad mercenaria encuentre una dulce muerte en manos de sus pagadores.

Trasfondo

Sociedad Druchii: Khaine/Khorne vs. Slaanesh

By Zeo WebKnight <zeo_fiber@yahoo.es>

Este tema es digno de un estudio a fondo. Porque, admitámoslo, tiene miga.

Lo primero es lo primero: la convivencia en una misma cultura de dos cultos a dioses antagónicos. Hay que decir que en este aspecto da lo mismo que Khaine y Khorne sean una misma entidad, puesto que ambos le tienen tirria a Slaanesh.

La sociedad Druchii es una sociedad muy curiosa. En ella se rinde culto a dos dioses antagónicos. Por lo tanto tenemos a una sociedad dominada por dos fuerzas contrarias, que ejercen un efecto de polarización en la sociedad Druchii, tanto a nivel de grupo como a nivel de individuo.

Hay que tener en cuenta el hecho de que la gran mayoría de elfos oscuros no rinden un culto separado a uno de estos dos dioses, sino que, debido a su afinado instinto de supervivencia, rinden culto y adoran a ambos dioses por igual. Dependiendo de las circunstancias, el equilibrio de influencia sobre los elfos oscuros por parte de ambas entidades, se decanta a un lado u otro. Pero generalmente se mantienen en equilibrio, creando un status quo. Esta adoración de dos entidades completamente antagónicas es posible debido a su necesaria ambigüedad. Al no ser una adoración extrema, sino más bien tradicional y/o costumbrista.

Por supuesto existen fuerzas fuertemente polarizadas e influenciadas por cada dios, convirtiéndose en un centro fuerte de cada culto. Estamos hablando, por supuesto, de las hechiceras y las brujas.

La naturaleza fanática de estos dos cultos, les otorga un poder extremado dentro de la sociedad, tanto a nivel político como social, permitiéndoles actuar de forma más o menos impune en nombre de su culto. Esto genera un nuevo nivel de confrontación, en el cual se utiliza a los Druchii comunes (entender por comunes aquellos elfos oscuros que mantienen el equilibrio con su adoración a ambos dioses) como arma. Podemos comprobar como el fanatismo merma la población Druchii tanto de sus elementos más prescindibles (los débiles) como de los elementos que destacan en alguna virtud (belleza, fuerza, etc...). Mientras los primeros son utilizados como "carne de cañón" por la sociedad, quedando relegados por una cuestión de evolución social, los segundos son sacrificados para la adoración de su dios, aumentando su valor social y político. También se utiliza el sacrificio como forma de eliminación de elementos molestos para el culto, dando como excusa que son lo suficientemente valiosos como para ser ofrecidos en sacrificio a su dios.

De esta forma se establece un conflicto continuo entre las dos facciones fanáticas de ambos cultos, que libran su guerra de influencias utilizando como campo de batalla el resto de la población. Esta guerra de influencias genera toda una lucha por la supervivencia, donde los mediocres intentan acumular meritos, y no ser sacrificados como carne de cañón, mientras que los individuos brillantes enmascaran su brillantez para no atraer la atención de los poderosos. Este juego de apariencias se hace realmente complicado, puesto que es jugado por toda la sociedad Druchii. Además, este juego degenera rápidamente en un sin fin de planes, complots y traiciones que tienen como único objetivo acumular el suficiente poder como para sobrevivir dentro de esta desatada sociedad.

Llegados a cierto punto, las dos facciones fanáticas también se ven envueltas en este juego de intrigas, puesto que tarde o temprano son tanto el blanco como el ente generador de alguna de estas intrigas. Por tanto, podemos llegar a la conclusión de que la sinergia provocada por la polarización religiosa de los Elfos Oscuros llega a un estado de equilibrio debido a la tortuosidad, complicación y tamaño de las intrigas formadas en

sociedad Druchii. Esta sociedad ha llegado a un punto de equilibrio mediante el cual, debido al enmarañamiento de planes, se deben estudiar los pasos a seguir en la consecución de una acción y el subsiguiente estancamiento de acciones, proporcionando un decremento en las actividades agresivas de ambos cultos y de la propia sociedad. Esto proporciona un cierto margen de maniobra a los individuos que son relativamente neutrales, permitiéndose el lujo de decantarse por uno y otro culto constantemente, con la única finalidad de sobrevivir.

Esta constante lucha interna por la supervivencia, ha hecho evolucionar de una forma muy peculiar a los Elfos Oscuros. Solo aquellos que sean intrigantes y tortuosos pueden sobrevivir en la sociedad Druchii.

Esta selección social natural dentro del entorno Druchii, ha llevado a los Elfos Oscuros a un aumento de las capacidades mentales por parte de la población que se mantiene neutral. Y, al haberse involucrado en la lucha por el poder, los cultos fanáticos han desarrollado además una fuerte capacidad mágica y fuerza de voluntad (por parte de los servidores del culto a Slaanesh, debido a su necesidad de hechicería y a la necesidad de no sucumbir ante los placeres de su dios, manteniendo su mente clara y alerta) y una gran capacidad combativa (por parte del culto a Khaine).

Este equilibrio de fuerzas continuamente en oposición, sorprendentemente, no ha causado el enojo de ninguno de ambos dioses. Por parte de Khaine / Khorne, proporciona a sus seguidores la oportunidad de servir a su dios con la sangre de los adeptos del dios contrario, puesto que tienen muchas afrentas que vengar, y el dios de la venganza exige venganza. Por parte del dios Slaanesh, también medra ante el placer que sienten los seguidores del dios enemigo, y con el placer experimentado por sus propios seguidores cuando asestan un golpe fatal al culto contrario, ya sea con la eliminación de un contrario o con la perversión de éste.

Pero aunque este estilo de vida ha sobrevivido durante siglos, hay que admitir que se mantiene sobre un equilibrio precario, favorecido por su gobernante Malekith, puesto que agrada a su oscuro espíritu y además curte a sus súbditos para la batalla. Es posible que en el futuro una nueva deidad extienda sus tentáculos a través de las tupidas redes de la sociedad Druchii. Estoy hablando del señor de las intrigas, Tzeentch. Debido al gusto de los elfos oscuros por los planes intrincados, las traiciones y la hechicería, es muy posible que el señor de la transformación fije su maléfica mirada en el pueblo de Malekith. Aunque, bien pensado, también es muy posible que ya lo haya hecho.

El Idioma Druchii

© <http://druchii.net>

Traducción de Namarie

Drukh-Eltharin – El Idioma de los Elfos Oscuros

El idioma de los Elfos Oscuros es, en esencia, muy parecido a la lengua Eltharin de sus hermanos Altos Elfos. Se basa en el dialecto hablado en Nagarythe en los tiempos de Aenarion, pero se ha ido alterando a través del tiempo para adaptarse al carácter oscuro de sus hablantes y la desolación de las tierras donde se habla.

La escritura del Drukh-Eltharin tiene también sus raíces en el Eltharin de Ulthuan. De todas formas, después de la escisión, Malekith tomó la decisión de revisar radicalmente el sistema de escritura. Junto a Hotek, Morathi y Furion, creó un nuevo sistema de escritura, usando runas similares a las del Eltharin original, pero combinándolo con signos más que arreglarlo en líneas para formar palabras y frases. Ese método hace que el Drukh-Eltharin sea muy útil en brujería (un encantamiento entero puede codificarse como un solo símbolo). Las complicadas reglas de construcción por signos hace además casi imposible descifrar un mensaje mínimamente largo escrito en Drukh-Eltharin a alguien no familiar con el lenguaje. Incluso los sabios de la torre de Hoeth, en Ulthuan, no son capaces de descifrar “frases” formadas por más de una docena de runas oscuras. Los meros aprendices humanos encuentran difícil incluso el poder determinar los significados de las frases más elementales de este lenguaje.

Como cualquier lenguaje élfico, el Drukh-Eltharin hace mucho uso de las metáforas y el simbolismo. Por ejemplo, *oriour*, la palabra “sangre”, también representa el color escarlata, y de igual forma los conceptos de matar y de sacrificio. *Drukh*, la raíz de la cual los Elfos Oscuros han tomado el nombre de su raza, significa cruel y sin merced, pero también puede significar acero o una hoja afilada. *Druchii* puede tomarse, pues, como “los que no tienen piedad” o “las hojas de acero”, entre otros muchos significados.

Casi todas las frases en Drukh-Eltharin pueden interpretarse de diversas formas. Esto no se suele ver como una ventaja por parte de los lenguajes inmaduros de otras razas menores. De hecho es algo habitual que nobles Elfos Oscuros rivales envíen misivas al otro tales que pueden ser leídas como poemas y también como amenazas sangrientas. Los Druchii pueden ser sutiles y no directos, pero tienen honor. Consideran un insulto que alguien les obligue a algo y un noble puede estar indeciso sobre romper las palabras (e incluso el espíritu) de una promesa. Pero es que el lenguaje Druchii da bastantes riendas a la interpretación de dichos insultos (especialmente en la forma escrita). Para los Elfos Oscuros, no hay ningún deshonor en burlar una promesa o una ley si así se puede interpretar. De hecho esa actitud es incluso valorada por el Rey Brujo, ya que hace más agudas las mentes de sus sirvientes y sus corazones más fríos y desconfiados.












En el núcleo del Drukh-Eltharin están las Khydhani, runas que engloban conceptos como la vida, la muerte, el odio o la fidelidad. La mayoría de apellidos de Druchii se derivan de una, dos o más de esas runas. Por ejemplo, *Cynthariour* (que significa “muerte carmesí”) se forma con las runas *kynth* y *oriour*. Los nombres de ciudades de Naggaroth se forman de la misma manera. *Har Ganeth* significa “la ciudad de los verdugos” y “sitio de sacrificio”, aludiendo tanto a las tropas de la ciudad tan temidas, y de su devoción a Khaine. Un *harganth* es un altar dedicado al Dios de la Mano Ensangrentada, donde los sacrificios se ofrecen por las Elfas Brujas.

Las Khydhani con complementadas y ampliadas por unas runas fonéticas, las *Harthani*. Se usan a veces para deletrear palabras y sílabas que no se derivan de los conceptos de las khydhani. Por ejemplo, *Moriyah Cynthariour* escribiría su nombre usando las *harthani* Mu, Okh, Ru, Dhy, Akh para su nombre, y las *khydhani* Kynth y Oriour como su apellido.








Hay que hacer notar que las runas no siempre se combinan juntas en signos. El Drukh-Eltharin también puede escribirse en líneas de diferentes runas como es habitual en el lenguaje de Ulthuan. Aún así, esa forma de escribir se considera juvenil, desfasada y carente de arte. Los niños Elfos Oscuros aprenden a escribir su lenguaje de esta forma, pero pronto progresan para formar signos.

Cuando se pronuncian palabras en Drukh-Eltharin, si la palabra tiene dos sílabas el acento recae en la primera, y en la segunda sílaba para palabras más largas (aunque por supuesto esto varía según el contexto). Los nombres propios, por ejemplo, suelen variar (Naggarond y Malekith tienen 3 sílabas pero tienen el acento en la primera sílaba –y no en la última como muchos humanos creen–).

Las Khydhani – Runas de conceptos mayores














Runa	Nombre	Significados
	Sarath	Desafío, odio, en servicio de un superior
	Arha	Oscuridad, noche, sombras, oculto, gris
	Daro	Memoria, escritos, piedra, azul
	Sariour	Magia, suerte (y mala suerte), cataclismo, luna, plata, blanco
	Yenlu	Caos, parecido, fuerzas opuestas
	Lath	Enfado, tormenta, dormir, lucha
	Saro	Eternidad, infinito, intensidad
	Kheyl	Juicio, castigo, regal inflexible
	Elu	Final, denegación
	Khaladh	Dragón, nobleza, llama, Amarillo, naranja
	Senlu	Velocidad, precisión
















	Kuyl	Cobardía, pena, dolor
	Urith	Destrucción, conquista, Guerra
	Sheth	Vuelo, viento, gritar, distancia
	Senth	Lealdad, superioridad numérica
	Kynth	Frío, muerte, silencio, salvaje, pérdida, negro
	Menlu	Agua, vida, lluvia, verde
	Elthrai	Holocausto, no esperanza
	Kython	Sabiduría, serpiente, peligro potencial, el éxtasis del dolor
	Thalu	Odio, venganza
	Than	Poder oculto, sutileza, fragilidad aparente
	Khadath	Poder más allá de vida y muerte, estrellas, cambio
	Harath	Juventud, energía, ambición, alegría


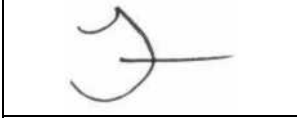

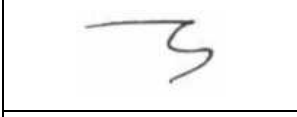

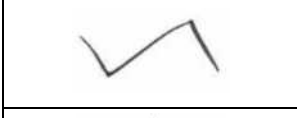
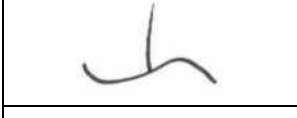
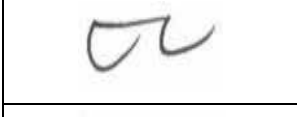
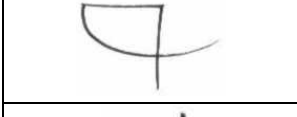


	Lakh	Gloria, fama, victoria más allá de la muerte
	Minaith	Máquina, habilidad
	Oriour	Sangre, nacimiento, rojo
	Khae	Asesinato, someter, bronce
	Drukh	Despiadado, acero, duro, cruel, severo
	Ganth	Ejecución, sacrificio, dedicación
	Nagh	Frío, desolado, hielo, pálido, claridad
	Kar	Desesperación, frío que entumece
	Har	Lugar, ciudad, hogar
	Khlar	Condenación eterna, esclavitud

Runas fonéticas - Las Harthani

Nota: Algunos elementos se pronuncian como un diptongo y algunos no. Cualquier elemento de dos vocales que no sea una sola runa debe pronunciarse como dos sonidos diferentes. En caso de tres o más vocales consecutivas, el primer par que pueda representarse como una sola runa se pronunciará como dicha runa, mientras que las demás vocales serán sonidos diferentes.

Runa	Nombre	Pronunciación	Representación
	Akh	'a'	a
	Ru	'rr'	r
	Thar	'z' como en "zaragoza"	th / z
	Sin	's' como en "simple"	s
	Han	'j' como en 'joroba' o en inglés 'hat'	h
	Dar	Algo entre D y T	d / t
	Odh	'o'	o
	Ith	'i'	i
	Our	Algo entre "o" y "e", como en francés "eau"	ou
	Yeth	'y'	y
	Edh	'e'	e
	Nu	'n'	n
	Lu	'L'	l

	Ur	'u'	u
	Khou	Una "h" aspirada como en el ingles "hair" (no llega a "J"). En alemán, como "ich".	kh / ch
	Eyl	'ey'	ey
	Dhar	'D'	dh
	Ku	'k'	k / c / q
	Uyl	'ui' como en "fui"	uy
	lkh	'i' con ligero tono de "e"	i
	Sham	'sh' como en el inglés "ship"	sh
	Dhy	'ay'	y
	Mu	'm'	m
	Ail	Un sonido como de "ayyyy"	ai
	Okh	'o'	o
	Dae	'é' cerrada como en "olé"	ae
	Gor	'g' como en "guarnición"	g
	Agh	Una "g" seguido de una "h" aspirada, como sería en inglés "magh"	gh

	Fei	'f'	f / ph
	Eil	"eyyyyyyy"	ei
	Ian	"iá"	ia / ja
	Beth	Algo entre B y P	b / p
	Aibh	Una "v" muy sonora como en catalán "visca"	bh / bd / bt / db
	Vekh	'v' sorda típica	v
	Eam	"iiiea"	ea
	Oer	'oe'	oe
	Loi	"oyyyyyyy"	oi
	Nui	como en francés 'oui', podría ser "uí"	ui
	Zhul	Una "g" duradera y aspirada, como en francés "rouge"	z / zh

Pequeño diccionario español – Drukh-Eltharin

Español	Drukh-Eltharin
1	kha
2	es
3	tir
4	kan
5	deh
6	sun
7	ut
8	reu
9	daras
*10	__ter
10	eta
20	ester
30	tirter
Alma / Esencia	kheir
Altar	harganth
Alto rango / Noble	fein
Animal / Criatura	ead
Antes	uom
Arma ritual (literalmente "hoja de espinas")	ghlaith
Arma ritual (literalmente "roba almas")	lakelui
Baile	suith
Ballesta de repetición (lit. 'lluvia de muerte')	uraithen
Beso / Caricia	kherith
Brazo	drath
Camino	belak
Campana	kallu
Campana del espíritu	keikallu
Castigo	caith
Cazar	karan
Cielo	drannu
Círculo / Alrededor	hush
Ciudad de Ejecutores	har ganeth
Codicia / Lujuria	khyrkan
Comer / Devorar	tan
Con sombra (Sin luz)	graef
Construir / Hacer	farath
Convento de brujas	shobhian
Corazón	lir
Correa	gilath
Cosecha	ban
Cuervo	anast
Demonio	kuyash
Depredador, Harpía	harbhui
El "cielo" del Caos	yenkuyashni
El / Ella	kal
El arte negra (lit. 'conocimiento de las hechiceras')	shobhuikyadhan
Elfa bruja (lit. 'esposa')	maibd
Esclavo	klath

Espada	iarstil
Espada corta	uaisi
Espada larga	cathain
Fuerza	dalak
Grande	kaur
Guardar / Esperar	anarin
Guardián / Defensor	aenarion
Hábol	fiannadh
Hacha	olthos
Hechicera	shobh
Hechicera poderosa	shobhein
Hembra	babh
Heraldo	khalir
Insecto / Araña	nan
Lanza (lit. 'come almas')	kheitain
Lanza de infantería (lit. 'que agujerea el cielo')	drannach
Lenguaje (hablado)	lam
Llano, desierto	ruath
Luz	lan
Macho	aebh
Madre	ishar
Mano / Agente	men
Más allá / adelante / persiguiendo	ukhan
Máscara	agath
Montañas	hag
Nacido de cuna noble	oribhein
Negación	eath
Norte	ghruah
Observar	yir Rath
Ojo	yir
Pájaro / Volar	nobh
Peñasco oscuro	hag graef
Perforar	khela
Pero	sib
Pico, torre	rondh
Puerta	deash
Río	tosir
Risa	graigh
Romper	sainth
Ropas de caballero	khaitan
Sangre / Maligno / Pecado	khael
Tierra de frío	naggaroth
Torre del Norte	ghrond
Y	na
Yo	iam

Estandartes

En el antiguo Libro de Elfos Oscuros había un montón de estandartes, pendones para las lanzas, etc. Para quien no lo tenga, ahí van.



Verdugos de Har Ganceth



Estandarte del Ejército de los Elfos Oscuros

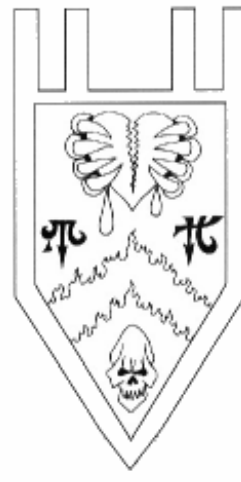


Pabellón de Caballero Gélido



Pabellón de Caballero Gélido





Conversión: General a pie

By Chavi (raayder@yahoo.com)

Con una sierra de modelismo cortas por la mitad de cintura para abajo a un verdugo. Coges la mitad de arriba de un campeón en gélido, ese tan guapo con un pequeño dragón en la mano y lo acoplas mediante un par de taladrados y unas varillas (o con pegamento si consigues unirlos ☺) la parte de abajo del verdugo y la de arriba del campeón. Pones un poco de masilla verde en la cintura rodeándola como si fuese una banda para que no se note la unión entre los dos tipos de miniatura y en esa banda colocas una daga larga envainada de las sobrantes de la matriz de regimientos de lanceros. Coges la mano que viene para pegar al caballero gélido y le quitas la espada que lleva. Cortas la espada del verdugo y se la acoplas en esa mano señalando hacia adelante en plan "chicos hay esta el enemigo acabad con el...". Queda muy guapa porque semejante espadón empuñado a una mano se da un aspecto de "tipo peligroso con espada enorme", la armadura pectoral de los caballeros gélidos queda mucho mas propia de un noble elfo y el pequeño dragón en la otra mano se da un aspecto de importante en plan "mira que mascota mas extravagante tengo..." que se va que ni pintado. Por último si puedes agenciarte alguna capa de alguna matriz que le sobre a algún amigo (yo a mi maestro de la espada jefe le he puesto la capa de un caballero del caos que no iba a usar un colega ;')) y quedara una miniatura muy apta para tu jefe. Además con un par de retoques pones la parte de arriba del verdugo a los restos del caballero gélido y no desperdicias la miniatura XDD.

Cómo hacer Verdugos de plástico

By Kesarakh

He descubierto que con los Lanceros de plástico se pueden hacer unos Verdugos más que decentes. Ahí va como.

Montas las piernas, el torso y la cabeza como normalmente.

A un brazo le cortas la lanza, y esta a su vez la cortas separando 3 piezas, la hoja, el mango ese como de tela para agarrar y la contera del extremo inferior. Un brazo izquierdo (de escudo) lo colocas con la mano lo más pegada al cuerpo que puedas, y a esta mano le pegas la contera debajo. Al brazo derecho que le quitaste la lanza lo alineas con el otro y le pones el mango de la lanza abajo y la hoja arriba. Te va a quedar un hueco grande en la zona del hombro que habrá que retocar con masilla o con un cacho de plástico sobrante de la matriz.

Los últimos detalles son poner un cacho del arco de una ballesta en la empuñadura para hacer la guarda y si queréis algo de masilla haciendo "pelo" en el yelmo.

Pos ya está, 16 lanceros de plástico convertidos en 16 Verdugos para la próxima batalla...

Cómo hacer Corsarios de plástico

By Kesarakh

Se empieza como un Guerrero normal (casco, cuerpo, piernas); la idea es que tengan dos armas de mano (fuera ballestas y fuera lanzas). Con las cuchillas de las lanzas, ballestas, estandartes y demás se hacen tropecientas armas, teniendo en cuenta que cada vez que montamos una unidad nos sobran un saco de piezas. Con la punta del estandarte se hacen puñales, los arcos de las ballestas, con la punta afilada, hacen buenos saís, las lanzas pueden dar espadas o cuchillos, y con los ganchos del estandarte y 3 cadenas he hecho un Corsario con garfio de abordaje chulísimo.

La espada del paladín puede usarse como viene, aunque yo la he cortado un poco para que no tenga que ir en primera fila obligatoriamente. En el hombro izquierdo he pegado las alas de murciélago que vienen en la matriz de escudos (ese símbolo horrible de la calavera alada), les da un toque muy Corsario.

Por último, las capas es lo que da más chollo. Se hace una base, la colocas como quieras, normalmente sujeta en la nuca, en los hombros, enrollada en un brazo, etc. Luego pones escamas "grandes" por el centro, simplemente bolitas de masilla que aprietas contra la base. Por último, con un boli mojado (la carcasa, sin la mina) y mucha paciencia pones escamas más pequeñas alrededor, clavas el boli en un pellizco de masilla, lo llevas a la capa, aprietas, sueltas y repites hasta que te hartes.

También he puesto unas "placas óseas" en algunas capas, simplemente rombos de masilla superpuestos como tejas unos montados sobre otros.

Quedan muy bien, y por este precio vale la pena hacerse un par de unidades y sorprender al enemigo con un ejército en el que las tres Tropas Básicas sean Corsarios...

Ahí van unas imágenes sacadas de <http://druchii.net> de esta conversión. Es muy sencilla de hacer y sus resultados son impresionantes.



Conversión: Cómo hacer un Noble a caballo

[Conversión de Tammy Haye]

[Extraído de una White Dwarf americana. Traducido por Namárië]



Tammy decidió que quería una miniatura diferente a la de los simples jinetes Élficos, pero no muy parecida a los jinetes de Gélido. Las piezas usadas son las piernas y lanza de un Jinete de Gélido, el torso del campeón de los Verdugos y el escudo de un Jinete Gélido.

Primero se corta el torso del Verdugo por la cintura, y también el del Jinete de Gélido. Se liman ambas partes, y se ancla con un clip y un taladro manual para que la unión sea resistente. También se cortó el brazo izquierdo por el codo, del Verdugo y del brazo con lanza. Se unen ambos.

Como la unión entre ambas mitades queda un poco ruda, con masilla verde se puede modelar una capa nueva, que quede acorde además con las piernas abiertas de caballería. Esa capa se puede hacer fácilmente que sea Capa de Dragón Marino. Se tuercen un poco las piernas (el caballo es más estrecho) y... ¡a pintar el General!

La Evolución de los Gélidos

Introducción



Los Nobles Druchii van a la batalla muchas veces encima de unos reptiles conocidos como Gélidos. Pocos Elfos Oscuros pueden conseguir montar los Gélidos, unos salvajes saurios de las tierras más al sur de Naggaroth que con sólo oler la sangre caliente ya se abalanzan sobre su presa. La única manera de acercarse a ellos es untándose con sus venenosas secreciones, para que el Gélido lo reconozca como uno más de la manada. Es un alto precio el que hay que pagar, puesto que el veneno nubla los sentidos de manera que los Jinetes durante un largo tiempo no pueden ni sentir dolor físico ni notar el sabor de nada. Pero es un precio que hay que pagar; la carga de unos Gélidos puede hacer desbandar al más fiero de los enemigos.



Pero, ¿de dónde salieron estas miniaturas? ¿Cómo empezaron y cómo han terminado con el aspecto actual? La verdad (como puede apreciarse en las imágenes) es que han cambiado bastante desde su primera aparición.

El Nacimiento de una Bestia: 1985

Los primeros Gélidos fueron diseñados para los Slann. Sí, sí, los Slann, los precursores de lo que hoy en día forman el ejército de Hombres Lagarto (y no es sólo los sapos; ver *MdN: Hombres Lagarto*).



Esta primera versión de Gélido fue esculpida por Bob Naismith y consistía de dos partes, la mitad izquierda y la mitad derecha. Que, teóricamente, coincidían a la perfección. En realidad no era así, y había que usar un montón de masilla para llenar los huecos.

Aunque la miniatura tenía escamas, no resultaba ni natural, ni realista, ni orgánico. Ni interesante. Aún así, salieron los primeros Slann montados en Gélido (aunque por desgracia y como se puede ver en la imagen, bien, lo que se dice bien, no quedaban).



Empieza la evolución: 1989



Cuando decidió evolucionarse los Gélidos, los escultores Aly y Trish Morrison se ocuparon de ello. Adelgazaron y “estiraron” un poco el antiguo Gélido, y le añadieron una textura más “de piel escamosa”. ¡Ya parecía más realista! Dejaban de ser la montura de los Slann para ser usados por los vecinos de arriba, los Elfos Oscuros.

Pese a que seguía con la postura “a cuatro patas”, eran más altos y tenían más gancho. Además, la miniatura venía en una sola pieza y ya no hacía falta usar la masilla.

Otro cambio fue un poco más de expresión en la cara (ya no parecía que estuvieran durmiendo). Los jinetes, ahora sí, encajaban a la perfección en los asientos.

Pero los Gélidos parecían algo lentos. Un cambio radical iba a aparecer algunos años después, en...

El Resurgir: 1995

Este cambio fue un poco brusco (sobre todo si se tiene en cuenta el radical cambio de aspecto que iban a sufrir).



Una vez más, Aly y Trish trabajaron en la miniatura de Gélido. Cambiaron un poco la postura atontada de cuatro patas que tenían; los levantaron en una pose mucho más agresiva, queriendo representar su fiera a atacar al enemigo. También cabe decir que tuvieron claramente como



f fuente de inspiración el Velociraptor (dinosaurio que existió en la realidad, por si alguien no lo sabía).

Un año después, en 1.996, aparecían los “eslizones montados en Gélido” como unidad de caballería (probablemente para que la gente que tuviera los antiguos Slann en gélido pudiera usarlos). Tiempo después haría aparición en escena el Regimiento de Renombre conocido como los Eslizones de Tichi Huichi, montados (bien montados) sobre Gélidos, y argumentando que “los Saurios no son lo suficientemente ágiles para montarlos.

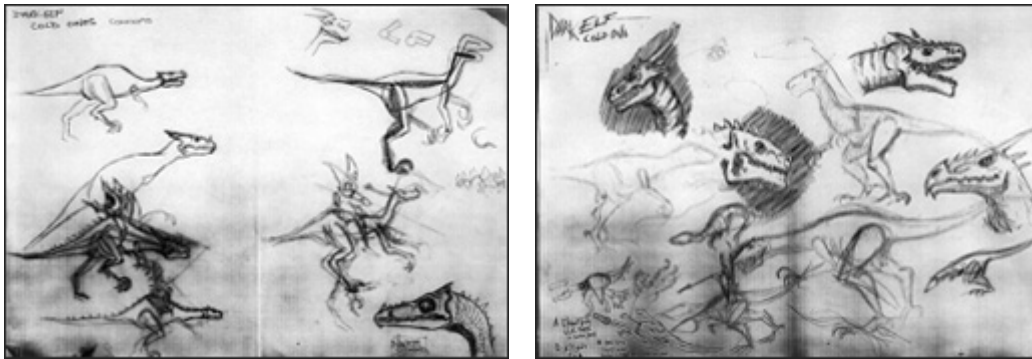
Todo esto desembocó en una auténtica pasión por los Gélidos. No sólo Elfos Oscuros y Hombres Lagarto, también se vieron ejércitos del Caos cuyas monturas eran Gélidos.

La Última Evolución: 2.001

Cuando llegó la hora de reeditar (para Sexta Edición) el libro de Elfos Oscuros, se pensó en rediseñar los Gélidos. Mark Bedford sería el encargado de dar nueva imagen a la bestia. Probablemente debido a las características del bicho (R4, proporciona la armadura de un caballo con barda, baja iniciativa) se decidió cambiar la "fuente de inspiración"; en vez de parecerse a los Raptor de Jurassic Park (rápidos, delgaditos), Mark iba a darle el aire de Godzilla (bicho gordo y lento) que a algunos gusta y a otros no. Para rizar el rizo, se decidió (por temas de coste) que los Gélidos serían de plástico y en varias piezas.

Esta última versión de Gélido es la más gorda de todas, representando que puede llevar igual un Caballero enfundado en su armadura (Elfos Oscuros) o un pesado Guerrero Saurio (Hombres Lagarto, 2.003), como arrastrar un carro de combate. Para darle ese aire más "fuerte" Mark decidió agacharlos más, reforzarlo un poquito, engordarlo y añadió una cabeza llena de dientes (aunque a mí personalmente me gusta más la antigua cabeza).

Para los curiosos, aquí van algunas imágenes de los dibujos conceptuales que realizó Dave Gallagher para Mark.



Relatos

Resail Daern

By Jashir (israel@telecable.es)

El cielo de la noche estaba totalmente oscuro, como si la mismísima luna hubiera querido ocultarse. Las calles de Clar Karond estaban desiertas, con un sepulcral silencio que ponía los pelos de punta. Sin embargo, cada cierto tiempo, gritos de terror desgarraban repentinamente la noche, consumiéndose tan rápido como aparecían. Era la Noche de la Muerte, la noche en que las Elfas Brujas buscaban a las víctimas que les servirían para llevar a cabo sus orgías de sangre y sufrimiento, que culminarían con el baño de las Reinas Brujas, las más ancianas de entre las Brujas, en los Calderos de Sangre, que les harían recuperar un año más la juventud que día a día perdían haciendo que pareciesen cascarones marchitos.

Resail Daern avanzó por las calles con una tranquilidad total y absoluta. Era un varón, y sin embargo no parecía temer a las Elfas Brujas en esta noche fatal. Caminaba con decisión, ya que la oscuridad no es un gran inconveniente para los elfos oscuros, que pueden ver en ésta con relativa facilidad. De repente, casi como una sombra, apareció delante de él una Elfa Bruja. Su pelo estaba teñido de color púrpura y portaba una espada en cada mano. Miró a Resail con ojos sedientos de sangre y le habló.

- Eres o muy estúpido o muy valiente para caminar por las calles esta noche, pero sea lo que seas vas a morir.

Resail sonrió y le hizo un gesto con la cabeza para que se apartara.

- Reza lo que sepas, porque te vas a unir con Khaine en unos momentos –dijo la Elfa Bruja al tiempo que se abalanzaba sobre él.

Resail permaneció inmóvil mientras la Bruja se acercaba a toda velocidad con la espada de su mano derecha por delante. El elfo parecía que iba a dejarse matar, pero justo en el último momento echó su torso hacia atrás esquivando lo que parecía iba a ser una estocada mortal de la Bruja y sacó una cimitarra de debajo de su capa que clavó en el estómago de la elfa aprovechando el impulso de ésta. La Bruja solo pudo ver como Resail se marchaba con la misma tranquilidad que había tenido antes del encuentro.

Las puertas del templo de abrieron súbitamente, y la figura de Resail apareció imponente. Una decena de Elfas Brujas se encontraban en el vestíbulo principal arrastrando a un número igual de varones listos para ser sacrificados. Resail las saludó con la cabeza y se introdujo en el templo ante la atónita mirada de las Brujas. Avanzó por los pasillos con seguridad, como si hubiera pasado allí toda su vida. Escuchaba a su alrededor gritos de dolor y agonía, a la vez que risas de siniestro placer. Resail entró en una gran sala que mostraba un espectáculo tremendo. Docenas de Elfas Brujas se encontraban desnudas y en su mayor parte cubiertas de sangre practicando sexo entre ellas mientras torturaban hasta la muerte a los varones elfos oscuros que iban capturando en la noche. Los cuerpos de éstos estaban atados en las columnas y en diversos aparatos especialmente dispuestos para la tortura. Las Elfas Brujas practicaban todas las formas de ejercer dolor que eran capaces, llegando incluso a arrancar los miembros de las víctimas mientras estaban aún con vida. Otras, mientras se daban placer, devoraban los corazones de algunos varones untando después de sangre todo su cuerpo. La sangre de esta noche iría a parar a los Calderos de Sangre. Resail prefirió que éstas no le viesen, y caminó entre las sombras hasta una puerta lateral que comunicaba con un estrecho pasillo. Normalmente las Elfas Brujas le habrían detectado sin ningún problema, pero en esta ocasión estaban demasiado enfrascadas en sus macabros asuntos. El elfo oscuro siguió su camino hasta llegar al final del pasillo, que concluía en una puerta tallada en roble. Resail respiró hondo, pensando en si realmente estaba seguro de todo lo que estaba haciendo, y empujó con suavidad la puerta, que se abrió sin hacer ningún ruido.

- Hola, cielo –dijo Resail con cierto tono de ironía.

Los aposentos en los que había entrado estaban ostentosamente decorados, tapices y pinturas adornaban sus paredes, así como extrañas obras de arquitectura y retorcidas ánforas. Una gran cama se encontraba en el centro y sobre ella, de espaldas, se encontraba lo que parecía ser una elfa vestida con lo mínimamente necesario. Su pelo estaba teñido de un color azulado y su piel era tan pálida que parecía marfil. Ésta se volvió lentamente y habló a Resail.

- No deberías haber venido. NO en este día.

Los ojos de la elfa parecían despedir fuego, aunque Resail no tenía claro si la razón era el enfado que parecía tener. Ésta era hermosa, pero no tenía la típica belleza convencional, si no una belleza salvaje, casi felina.

- Mañana saldremos, y querida Yasanna, necesito que me prestes a algunas de tus niñas.
- Pero la Reina Bruja podría enterarse –Yasanna meneó la cabeza con preocupación-. Que hayas venido en alguna ocasión anteriormente ya era un problema para mí, pero hoy es la Noche de la Muerte, la simple idea de que un varón ande campando a sus anchas por aquí es un enorme sacrilegio.

Resail negó con la mano mientras sonreía.

- ¿Acaso crees que la gran Lucrecia, la Reina del Mar no sabe que estoy aquí? No hay cosa que ocurra en Clar Karond de la que ella no se entere. Por Khaine, ella está tan interesada o aun más que yo en que nuestra misión prospere. Sin lugar a dudas sabe la cantidad de sangre que podemos conseguir para su dios.

- ¿Querrás decir para NUESTRO dios?

- Sí, bueno, por supuesto. Sabes que quería decir eso.

Yasanna sonrió y apartó la colcha de la cama ofreciéndole un sitio a Resail.

- Hasta que no pase la noche no podré ayudarte –dijo la elfa-, así que habrá que hacer tiempo.

Resail salió de la habitación un poco antes de que el sol apareciera en el cielo. Una voz femenina salió de la habitación.

- Las Brujas están ya esperándote, que Khaine te proteja de tus enemigos.

- No, que Khaine me proteja de mis amigos, de mis enemigos ya me encargo yo.

- Bien, pues que así sea.

- Por cierto –dijo Resail volviéndose-, deberías dejar de comer carne cruda, tu aliento apesta cuando lo haces.

[Esto ha sido el Episodio 1, hay un Episodio 2 en la página web de Noega]

Batalla en el Cementerio

By Tanis, el Semielfo <mar5@wanadoo.es>

Era de noche. Todo estaba en silencio, sólo se observaba una luz tenue en el campamento. La luz pertenecía al fuego de una hoguera. Sentado tras de ella se observaba una figura pálida, de ropajes rojos y oscuros. En su rostro se podía observar una cicatriz que le atravesaba uno de sus ojos. Aquella figura era, sin duda, el temible Elfo Oscuro llamado Skar, el Sanguinario...

Tras estar un tiempo reflexionando Skar se levantó, avisó a sus Elfos que se levantaran y dejó a unos pocos a cargo de cuidar los Gélidos del campamento. Después se dirigió a sus guerreros en tono tranquilo y sosegado:

- **Skar:** Mis leales guerreros, ya sabéis porque estamos esta noche en este viejo cementerio. Hemos venido a por la vieja reliquia llamada Ojo de la Noche y no nos marcharemos sin ella.
- **Guerrero:** Mi Señor, he oído muchas historias sobre este cementerio... dicen que dentro habitan criaturas deformes y con un poder sobrenatural... creo que no deberíamos entrar.
- **Skar:** ¿Acaso tienes miedo? También habrás oído historias sobre mí, ¿verdad? ¿Y, no crees que si esas historias son ciertas, podría acabar con tu vida en este momento?
- **Guerrero:** Le pido perdón por mi indisciplina, Señor.

Tras estas palabras, Skar bajó sus brazos y, en un rápido movimiento, desenvainó su espada e inmediatamente después la hundió en el cuerpo de aquel guerrero, acabando con su vida.

- **Skar:** Era una deshonra para los de nuestra raza. Mis fieles guerreros, si os consideráis Elfos Oscuros no debéis temer a nada, ni a nadie, y no debe de temblaros el pulso a la hora de acabar con una vida. Si seguís estos principios puede que seáis alguien entre los de nuestra raza. Ahora preparad vuestras armas, vamos a entrar.

Tras unos minutos todo estaba listo. Skar tenía un aspecto imponente con todo su equipo puesto. Poseía una armadura de bella manufactura, labrada con escamas de Dragón Rojo, trabajada por los mejores herreros del mundo, los Enanos. Además de la armadura, Skar poseía una espada de color verdoso, que brillaba con gran intensidad. Sin duda era un arma mágica de gran poder.

Tras una pausa el ejercito de los Elfos Oscuros entró en la cripta principal del cementerio. Nada más entrar, Skar, que comandaba el grupo, observó unas escaleras de caracol y se dispuso a bajarlas, cuando de repente una extraña figura apareció de la nada y le atacó salvajemente. Con unos reflejos sobrenaturales, Skar evitó el ataque, y desenvainó su espada mágica, realizando un rápido movimiento con el que acabó con la criatura. Tras acabar con aquel ser extraño levantó la mirada y observó el cuerpo que yacía a sus pies. Sin duda, se trataba de un Necrófago.

- **Skar:** Guerreros, las historias que contaban eran ciertas, pero no temáis. Sólo son no-muertos. ¿Qué daño pueden hacernos?

Tras este pequeño incidente, Skar y sus Elfos Oscuros bajaron las escaleras de caracol y llegaron a una sala de aspecto tétrico. Skar ordenó a sus tropas desenvainar y se colocaron en formación; tras avanzar unos pasos, observaron en la oscuridad a un Zombi. El grupo de Elfos Oscuros se paró para observarle. El Zombi empezó a gritar con un sonido molesto, y de repente un gran numero de Zombis y de Necrófagos aparecieron por todos lados.

- **Skar:** ¡Nos han tendido una emboscada! ¡Venid, asquerosos muertos! ¡Sólo sois unos asquerosos monstruos deformes!

Tras estas palabras, Skar saltó sobre uno de los Zombis, cortándole la cabeza. Esto enfureció a los no-muertos, que cargaron contra los Elfos Oscuros con gran ferocidad.

La sala se convirtió en un caos, se oían gritos por todos lados y los cadáveres eran cada vez más numerosos. Skar había acabado con varios no-muertos ya, cuando de repente sintió un terrible dolor en uno de sus hombros. Rápidamente se giró y se apartó de la criatura que le había producido la herida; al levantar la mirada, Skar observó un cuerpo deforme y corpulento, que poseía unas garras tan grandes como cuchillas; esa criatura solo podía un Vampiro Strigoi. Skar había oído hablar sobre esas criaturas, pero nunca había visto ninguna; su aspecto era más terrorífico aún de lo que le habían contado. El Vampiro lanzó una mirada desafiante a Skar. Aceptó el desafío, sabiendo que era la única posibilidad de que sus Elfos Oscuros ganaran; estaban en inferioridad numérica, y, si no acababa con el líder del ejército no-muerto, estaban condenados.

Después de unos segundos de pausa, Skar se lanzó sobre el Vampiro; éste, en un movimiento muy ágil, saltó hacia arriba, evitando el ataque de Skar, y, una vez en el aire, contraatacó con sus garras, lanzándose hacia Skar. Éste a duras penas pudo parar el golpe con su espada, y se apartó del Vampiro. Skar estaba perdiendo mucha sangre, y aquél se tenía mucha más fuerza y agilidad de la que había previsto. El Vampiro observó a Skar y empezó a pronunciar unas extrañas palabras; de repente, unos extraños rayos de energía negativa surgieron de las manos del Vampiro, impactando a Skar. Éste cayó al suelo por el impacto recibido; la armadura le había salvado de un golpe mortal, pero aun así estaba muy malherido. Skar se levantó lentamente. En su rostro se reflejó una extraña sonrisa.

- **Skar:** ¡Maldito Vampiro! ¡No eres más que un trozo de carne putrefacta! ¡Ahora vas a ver mi verdadera fuerza!

De repente Skar empezó a gritar como un loco; sus ojos se quedaron en blanco y sus músculos se tensaron. Tras unos segundos paró de gritar; la misma extraña sonrisa apareció en el ensangrentado rostro de Skar. De repente, Skar se lanzó hacia el Vampiro; éste paró el primer golpe a duras penas y se apartó de Skar, pero éste, en lugar de dejarle un respiro al Vampiro, volvió a la carga gritando como un loco y asestando varios golpes con gran rapidez y fuerza. El Vampiro tenía cada vez más problemas para parar los golpes de Skar, no comprendía cómo alguien herido tan gravemente podía luchar con tanta fuerza y determinación. En un momento de debilidad del Vampiro, éste bajó la defensa. Ese momento fue aprovechado por Skar para hundir su espada en el pecho del Vampiro, al sentir el frío acero mágico de la espada de Skar clavado en su piel, lanzó un alarido de dolor y clavó sus garras en el hombro malherido de Skar, intentando que este cediera, pero Skar parecía no sentir dolor alguno y clavó aún más hondo su espada en el cuerpo del Vampiro, acabando con su vida. Al ver a su líder muerto, los Necrófagos que quedaban huyeron aterrados y los Zombis se desvanecieron, convirtiéndose en polvo. Tras unos instantes, exhausto por la pelea, Skar cayó de rodillas al suelo; su mirada había vuelto a la normalidad, sangraba mucho, pero a Skar parecía no afectarle. Al verle caer de rodillas algunos de sus guerreros se acercaron a ayudarlo.

- **Skar:** ¡No necesito ayuda! Coged la reliquia que hemos venido a buscar, hoy habéis luchado como verdaderos Elfos Oscuros...

La Caída de Agglarond

By Castiman

I. Los Presagios de Khaim

Las retorcidas cúpulas de hierro que remataban las altas torres de piedra negra que jalonaban la entrada al puerto asomaron por fin por el horizonte del océano. Khaim suspiró, por fin estaban otra vez en casa. Agglarond, La Torre de los Sacrificios.

Desde las bodegas del Arca se oían los débiles gemidos de sufrimiento de los prisioneros. Ni siquiera ese sonido, dulce música para los oídos de cualquier Druchii, era capaz de mitigar la inquietud de Khaim. La expedición que lo había llevado al Viejo Mundo en busca de esclavos había resultado, cuando menos, francamente decepcionante. Sombríos pensamientos y recuerdos flotaban sobre Khaim, como si quisieran imitar a las nubes negras que teñían el cielo a sus espaldas.

El plan era sencillo, y en un principio todo salió a la perfección: Tras desembarcar furtivamente una noche en las Playas Yermas al norte de Marienburg, Los Incursores de Khaim atravesaron rápidamente Las Tierras Desoladas sin ser descubiertos, y pudieron ocultarse en la red de cavernas que recorren el subsuelo del Viejo Mundo hasta alcanzar su objetivo: Las comarcas de las desprotegidas Grassenplannërs Imperiales. Sus numerosas aldeas serian un gran filón de esclavos con los que alimentar el insaciable fuego de Khaine.

Pero los problemas comenzaron nada más salir de las cavernas. Los informes de los espías Druchii, infiltrados largo tiempo atrás en el Imperio, hablaban de una guarnición de apenas una docena de alabarderos como única defensa en toda la zona. Aquellos informes eran falsos. Afortunadamente Khaim los hizo torturar y ejecutar nada más recibir sus informes, para evitarse el molesto trámite de pagar su salario. Khaim torció el gesto en una mueca cruel al recordarlo.

Tan pronto como los sanguinarios Elfos Oscuros hicieron acto de presencia, un regimiento Imperial apareció aparentemente de la nada y presentó batalla a los esclavistas Incursores. Los patéticos humanos lucharon duramente esa tarde, pero al final los corsarios de Khaim lograron atravesar las densas líneas de alabarderos imperiales y una carga de los gélidos con el propio Khaim al frente puso en desbandada a los restos del ejército Imperial. Muchos soldados humanos fueron capturados y muchos más murieron ese día. Pero los Imperiales también causaron muchas bajas entre los Elfos Oscuros, y entre ellas estaba Lyllith, la hechicera que había sido la mano derecha y amante de Khaim durante varios siglos. Khaim ni siquiera se dignó a mirar su cadáver; al fin y al cabo tenía al menos otro centenar de amantes, y si algo sobraba en Agglarond eran hechiceras.

Tan pronto como se conoció la noticia de la derrota del ejército imperial, el terror se desató en las Grassenplanërs. Los Druchii sembraron con muerte y fuego toda la comarca, arrasando todo cuanto encontraron a su paso. No obstante, por causa de las elevadas bajas sufridas en la batalla contra los imperiales, Khaim solo pudo llevar consigo al Arca menos de la mitad de los esclavos previstos. Sin duda esto enfurecería a la Reina Bruja Akallabeth, su señora allá en Agglarond. No obstante, Khaim puso rumbo de vuelta a Naggaroht para evitar mas sorpresas desagradables.

Cuando el arca zarpó de nuevo con destino a Agglarond, las cosas no mejoraron para los Incursores de Khaim. Unas extrañas y amenazadoras nubes de tormenta parecían perseguirlos día y noche en su viaje por mar. Al sexto día de viaje un horrible temporal estuvo a punto de enviarlos al fondo del océano. La inquietud empezó a hacer mella en sus disciplinados corsarios, que empezaban a murmurar lúgubres rumores sobre un más que posible origen sobrenatural de la tempestad. Afortunadamente, al decimoquinto día de viaje alcanzaron las costas de Naggaroht.

La gélida brisa marina azotaba el rostro de Khaim. Estaba confuso. Parecía que el viaje había terminado, y con él sus problemas y la mala suerte que parecía perseguirlo. Sin

embargo, una punzada de inseguridad se alojaba en su corazón y no sabía el motivo. Inmediatamente le vino a la cabeza la imagen del mendigo.

Aquel miserable humano había despertado sus recelos desde que, el día después de la batalla contra los Imperiales, uno de sus guerreros le avisó que había visto a un desarrapado merodeando por los restos del campo de batalla, paseando tranquilamente entre los cadáveres de elfos y hombres. El propio Khaim en persona, acompañado de su séquito personal, acudió intrigado a capturar al mendigo. Sorprendentemente, este no hizo ningún ademán de huir, ni se resistió cuando fue rodeado por los eficientes guerreros Druchii y fue llevado a presencia de Khaim.

- Debes de ser muy estúpido, o tienes tu libertad y tu propia vida en muy baja estima para merodear por aquí.- sonrió Khaim venenosamente.
- La vida es un bien sobrevalorado.- respondió inmutable el mendigo.

Khaim observó a aquel humano deslenguado. Tenía el sucio cabello de color gris, lo cual le hacía parecer mucho más viejo de lo que su cara y complexión aparentaban, todo ello en relación con la insignificante cortedad de las vidas humanas. En sus grandes ojos azules se advertía un claro destello de locura.

- ¿Acaso no tienes miedo a la muerte?- preguntó Khaim.
- Solo soy un saqueador de cadáveres, espero muy poco de la vida. Además, existen destinos peores que la muerte.- contestó el mendigo lacónicamente.
- No te imaginas lo ciertas que son tus palabras, escoria humana, porque eso es lo que te espera. Podría arrancarte el corazón aquí mismo, pero no tendrás esa suerte. -dijo Khaim malignamente- Viajarás con el resto de esclavos hasta el otro extremo del mar, hacia Agglarond, la Torre de los Sacrificios. Allí, en el templo de Khaine, mi reina Akallabeth y sus brujas te arrancarán la piel a tiras y te someterán a tales tormentos que suplicarás mil veces mil que te maten, pero ese será solo el comienzo. Tras azotarte día y noche sin descanso, finalmente verterán tu sangre en un caldero y devorarán tu corazón.- concluyó Khaim con una cruel carcajada.
- Verdaderamente los Elfos Oscuros sois una raza depravada, pero sea como tu dices.- respondió el mendigo sin titubear.

Algo desconcertado por las palabras del mendigo, Khaim envió al loco humano con el resto de esclavos.

Durante el viaje por mar el mendigo se mostró tranquilo y no cruzó palabra alguna con el resto de esclavos, que no cesaban de lloriquear patéticamente y suplicar clemencia. El humano desarrapado permaneció todo el viaje sentado en un rincón de la bodega, jugando con unas tabas de hueso que arrojaba incesantemente contra el suelo. Cuando la temible tempestad marina cayó sobre el Arca, algunos corsarios culparon de su mala suerte al mendigo, y pidieron a Khaim que lo arrojara por la borda para aplacar las iras de Khaine. Pero el noble no podía permitirse perder ni un esclavo más, o sería su propia sangre la que correría por el altar de Akallabeth.

Aun así nada impedía un poco de diversión a sus soldados, así que les permitió escoger a cuatro o cinco esclavos (entre ellos al mendigo) y torturarlos un poco para subir la moral de los incursores. Durante un día y una noche completos los aullidos de dolor de los torturados inundaron hasta el rincón más profundo del Arca. Después devolvieron a los infortunados con el resto de prisioneros. Especialmente crueles fueron sus Druchii con el mendigo, que ahora yacía medio muerto en el suelo, cubierto de sangre y con un brazo descoyuntado. Otro de los esclavos -un sargento que fue capturado tras la batalla de las Grassenplanërs- se acercó al mendigo, y apiadándose de él (mostrando debilidad diría un Druchii), se ofreció a atender su brazo.

- Esos bastardos te han sacado el hombro de su sitio. Es grave, pero te dolerá menos si dejas que te lo coloque de nuevo. No es la primera vez que lo hago.

- No necesito tu ayuda para nada, y el dolor me importa un ardite. Preocúpate de ti mismo.- contestó entrecortadamente el mendigo. El sargento dio un paso atrás contrariado, pero insistió:

- No sé lo que nos espera cuando lleguemos a nuestro destino, pero te aseguro que el dolor será el menor de tus problemas, porque si no te encajo el hombro pronto no podrás volver a mover el brazo en tu vida. Tú decides.- contestó secamente el sargento.

El mendigo pareció reconsiderar su actitud al oír aquello. Finalmente tendió su brazo lisiado hacia el sargento. Con un sordo crujido, el sargento empujó la articulación hasta que volvió a encajar en su sitio. El mendigo profirió un ronco alarido y cayó derrengado sobre las tablas de la bodega, a punto de desmayarse. Después se dio la vuelta, sacó sus tabas de una raída bolsa y empezó a jugar con ellas, como si nadie más estuviera a su lado. Ni una palabra de agradecimiento para el otro humano, que regresó contrariado junto a sus compañeros. Khaim encontró la anécdota bastante graciosa.

Desde su Arca Khaim contempló las torres negras de Agglarond. Intentó convencerse a sí mismo una vez más de que todo lo malo había terminado. Ciertamente no eran muchos esclavos los que traía consigo, pero sí los suficientes para el Ritual de la Sangre que dentro de dos lunas desataría el frenesí de Akallabeth. Su señora era implacable: desde hacia incontables siglos su ansia de esclavos para sacrificios era insaciable, pero por esta vez tendría que conformarse con menos de los habituales. El Noble Elfo Oscuro volvió la vista hacia el Este justo antes de tomar tierra. Las negras nubes que los habían seguido desde las tierras desoladas se acercaban ahora amenazantes hacia el puerto de Agglarond...

Sin duda eran malos presagios para el futuro.

II. La Voluntad de Akallabeth

Los centinelas del puerto eran tremendamente eficientes. Tan pronto como el Arca arribó a los muelles de Agglarond, los brutales esbirros de Akallabeth sacaron a golpe de látigo a todos los humanos prisioneros, los encadenaron en unos enormes carros tirados por gélidos, y los condujeron a las mazmorras del palacio de la Reina Bruja. Khaim dio descanso a sus valientes guerreros y les concedió dos días de permiso, tiempo más que suficiente para malgastar su paga y saciar sus degenerados instintos en las decenas de burdeles y tugurios que plagaban el puerto. Después, montó en su gélido y se dirigió junto con los esclavos al palacio de Akallabeth.

Khaim disfrutó realmente del paseo hasta el palacio viendo el horror reflejado en las caras de los recién llegados. La visión de las avenidas de una ciudad Druchii era mucho más de lo que podía soportar la cordura humana. Las calles de Agglarond no eran rectas, sino serpenteantes y retorcidas, sin una lógica aparente. Las suntuosas casas de piedra ennegrecida eran siniestras y horribles, y sus tejados como gigantescos hierros oxidados que acuchillaban el cielo. Aquí y allá había picas con cabezas ensartadas o cadáveres empalados, y el aire estaba impregnado con el aroma dulzón de la carne achicharrada.

Los humanos, en su mayoría familias completas de miserables campesinos, se abrazaban unos a otros sollozando ante los nuevos horrores que les aguardaban a la vuelta de cada esquina. Tan solo unos pocos soldados imperiales y el mendigo, que permanecía ensimismado en su juego de tabas, mantenían la compostura entre los prisioneros. Los depravados habitantes de Agglarond, envueltos en mantos grises y púrpuras, dedicaban miradas procaces y preñadas de odio a los desdichados hombres, mujeres y niños que se hacinaban en el interior de las jaulas. Los ciudadanos de Agglarond estaban deleitándose con su pánico. Los niños Druchii arrojaban serpientes vivas al interior de las jaulas. Khaim sonreía. Era agradable ver a su gente disfrutar una vez más del espectáculo de la llegada de esclavos a la ciudad.

Finalmente la siniestra comitiva llegó a su destino, el palacio de la Reina Bruja. Los carceleros de Agglarond introdujeron a golpes a los prisioneros hasta las profundas mazmorras de palacio, donde fueron encadenados. Khaim desmontó y tendió las riendas de

su gélido a un sirviente para que lo condujera a los establos. Al llegar a las enormes puertas de palacio la guardia de Verdugos lo saludó, y se dispuso a escoltarle hasta el salón de audiencias, donde la reina lo estaba esperando. Khaim no pudo evitar estremecerse -como siempre le ocurría- cuando estuvo en presencia de Akallabeth.

La Reina yacía casi desnuda, recostada sobre un montón de cojines, mostrando su piel blanca como la nieve y tersa como el mármol. Su belleza seguía siendo legendaria, a pesar de que Khaim sabía que Akallabeth ya estaba al servicio de Khaine más de un milenio antes de que él naciera. Los desconocidos ritos de sangre que permitían que la Reina Bruja conservara su juventud siglo tras siglo eran todo un misterio. Los Verdugos se retiraron en silencio, dejando al noble Druchii a solas con la reina. Akallabeth se incorporó, y su larga melena de color nácar cayó hasta sus rodillas. Apuró su copa de vino élfico traído expresamente (robado dirían otros) de las selectas bodegas de un príncipe mercader de Eathaine recientemente asesinado, la arrojó a un lado, y avanzó lentamente hacia Khaim.

- ¡Nuestro amado general regresa a casa! Bienhallado, Khaim, Señor del Arca de la Sangre Oscura ¿Cómo ha ido tu última expedición?- preguntó Akallabeth con voz siseante.

-Saludos, mi Reina. Tu humilde siervo te saluda.- contestó Khaim con una gran reverencia- En tus calabozos se encuentran ya los frutos de mi incursión. Tributo de sangre para el festín de Khaine.

- Tus palabras me complacen ¿Cuántos me traes esta vez?

- Unos... -Khaim titubeó antes de responder- Unos quinientos, mi Reina.

-¡¿Qué?! ¡Quinientos! ¡Me prometiste un millar al menos! – Rugiendo de furia, la Reina Bruja lanzó su mano hacia el cuello de Khaim y clavó sus largas uñas en el pescuezo del noble elfo oscuro, con sus ojos llameando de ira- ¡Explícate, Khaim!

- ¡Tuvimos problemas, mi Reina! –Khaim tragó saliva angustiado- Los informes de nuestros espías eran falsos, y los malditos soldados humanos han matado casi a la mitad de mis Druchii. Pero quinientos humanos serán más que suficientes para que podáis realizar el Ritual de la Sangre, ¡y además, os traigo un presente!

- ¿Un presente, dices?- Akallabeth aflojó un poco su presa.

- Así es, mi Reina. Merodeando por los restos de la batalla encontré un vagabundo con el corazón y el espíritu tan fríos e inquebrantables como el hielo de Naggarithhe. Sin duda será un deleite para vos doblegar su ánimo como solo vos podéis hacerlo. –ofreció Khaim con una tímida sonrisa.

- ¡Ah, Khaim! Se nota que conoces mis debilidades. En verdad no podías traerme mejor regalo. Adoro los retos. Dentro de dos lunas ese humano suplicará que mis brujas lo despedacen. Hasta entonces... -Akallabeth acercó su rostro al oído de Khaim y susurró- ¿Dónde escondes a esa zorra de Lylliath?

- Me temo que sufrí un... accidente allá en el Viejo Mundo- Murmuró el general Druchii con una cínica sonrisa- Los cuervos de las Grassenplanërs deben haberse dado todo un festín con sus despojos.

- Una verdadera lastima, -respondió con mal disimulada ironía la Reina Bruja- pero no te preocupes, no permitiré que te sientas solo durante estas dos largas noches. -Dijo mientras atraía a Khaim hacia el lecho de cojines.

- Por esta vez te perdonaré. -susurró Akallabeth con su fascinante y ambigua sonrisa- Al fin y al cabo, eres mi mejor general y el mayor proveedor de esclavos que jamás haya pisado Agglarond. Pero si me vuelves a fallar probarás la daga envenenada de mi asesino, y convertiré tus restos en carnaza para gélidos ¿Has entendido? –La reina concluyó con una glacial carcajada.

Khaim suspiró de alivio, aunque no pudo evitar estremecerse un instante cuando la reina nombró a su sicario. El asesino personal de Akallabeth era temible. Cada vez que algún cortesano cometía la imprudencia de importunar lo más mínimo a Akallabeth era encontrado muerto al día siguiente en su lecho con una indescriptible expresión de angustia en su rostro. Nadie excepto la Reina Bruja sabía donde encontrarlo, ni cuando aparecería. Últimamente parecía habérselo tragado la tierra, para alegría de los numerosos intrigantes de la corte de Akallabeth.

- No os volveré a fallar, mi Reina. Nunca más. –aseguró Khaim.

- Perfecto entonces. Y ahora ven... -la Reina Bruja comenzó a lamer la sangre de las heridas que había causado con sus largas uñas en el cuello de Khaim.- Tu Reina te necesita...

III. El Ritual de la Sangre

Aquellos dos días pasaron realmente rápido para Khaim. Constantemente embriagado, deleitándose sin descanso con los depravados placeres que sólo una Reina Bruja puede ofrecer y amodorrado por los efectos del loto púrpura y el vino élfico. El tiempo voló en esas dos intensas jornadas.

Desgraciadamente, para los pobres prisioneros encarcelados en las mazmorras de palacio no fue así. El tiempo transcurrió interminablemente despacio y la espera fue horrible en las mazmorras. Los sádicos carceleros se divertían humillando a los humanos y torturando a los más débiles, con sumo cuidado de no matar a ninguno, pues la Reina Akallabeth los quería a todos vivos para el Ritual de la Sangre. Por fin llegó la noche señalada, y Akallabeth se preparó para el gran ritual. Aunque las matanzas y los sacrificios en honor del dios de la sangre eran algo cotidiano en Agglarond (no en vano era la Torre de los Sacrificios), una vez cada diez años se celebraba el Ritual de la Sangre. Desde el mismo nacimiento de la ciudad hace varios milenios, las brujas renovaban así su juramento de fidelidad a su dios.

Khaim se despertó en los aposentos privados de Akallabeth. Se desperezó, aturdido aun por la resaca, y miró con ojos vidriosos a su alrededor. La reina no estaba. Se asomó a la celosía de la ventana. Estaba anocheciendo, y negras nubes de tormenta se cernían sobre palacio. Sin duda la Reina Bruja ya había salido hacia el templo de Khaine para ultimar los detalles del ritual. Tras asearse un poco, el noble Druchii se vistió con su armadura de gala y salió hacia el templo él también. Puesto que los Verdugos habían salido con su reina, fue una escolta de lanceros la que lo acompañó hasta las puertas del templo.

Khaim entró solo en el templo, dejando a los lanceros montando guardia en la puerta junto a los Verdugos. Atravesó el largo corredor hasta llegar al Sanctorum, donde Akallabeth se erguía sobre el resto de las brujas, empuñando su larga daga ceremonial. La Reina Bruja lo miró sorprendida.

- ¿Qué haces aquí? ¿Acaso no sabes de sobra que ningún varón puede entrar en el templo esta noche y salir con vida? –preguntó Akallabeth.

- Por supuesto que lo sé, mi Reina –respondió Khaim-. Tan solo quería que me permitieseis ver por última vez a los prisioneros. Si no puedo ver como vos y vuestras brujas los despacháis, al menos quiero recrearme con sus caras de espanto cuando los traigan a este lugar. Después saldré por esa puerta y montaré guardia en ella como el más humilde de vuestros soldados. –concluyó con una sonrisa ambigua.

- ¡Ah, descarado Khaim, sabes ganarte mis favores con tu encanto y tus halagos! Muy bien, te lo concedo. ¡Traed a los prisioneros!

Los prisioneros fueron conducidos al interior del templo y encadenados en grilletes a lo largo de toda la pared del templo y en el perímetro de las escalinatas del Sanctorum, junto al altar. Si los desdichados humanos sufrieron al ver las calles de Agglarond, aquello sobrepasaba con creces los límites de la cordura.

Las paredes del templo se hallaban completamente cubiertas de intrincados bajorrelieves representando las más viles blasfemias: Dibujos obscenos y símbolos prohibidos, obra de un autor inhumano y delirante. Símbolos de deidades oscuras e impías, cuya mera visión ofendía todo cuanto era bueno o sagrado en el mundo, poblaban el altar. En las columnas y por doquier había runas con el símbolo de Khaine, el Dios de la Sangre, y centenares de cráneos estaban apilados por todas partes. Pero sin duda la visión más espeluznante era el enorme caldero, del tamaño de un pequeño estanque situado justo en el centro del templo, hundido en el suelo bajo la cúpula de cristal, y que estaba lleno de sangre hasta casi la mitad de su capacidad. Alrededor del caldero medio centenar de brujas desnudas encendían los pebeteros y esperaban ansiosas a que diese comienzo el Ritual. Aquel horrendo espectáculo no estaba hecho para ser contemplado por el ojo humano.

El oscuro corazón de Khaim se regocijó al escuchar los alaridos de espanto y los llantos desconsolados de los prisioneros. Varias mujeres se desmayaron, incapaces de soportar tantas calamidades. Incluso los duros soldados del Imperio sintieron como su cabello se erizaba y su espíritu se quebrantaba en aquel espantoso lugar. Tan solo el mendigo de cabellos grises permanecía aparentemente tranquilo, mirando con atención el horripilante espectáculo pero sin pronunciar palabra. Khaim hubiera jurado que era curiosidad y no espanto lo que se vislumbraba en los ojos del humano.

- No me lo digas. Aquel es mi regalo. –adivinó Akallabeth.
- Así es, mi Reina. Frío como el hielo, tal como os dije. –respondió Khaim.
- El humano parece duro, voy a disfrutarlo realmente. Bien, se acerca la hora del ritual y debes irte, ya te he permitido regocijarte más de lo que mereces. –dijo Akallabeth.
- Mil gracias, mi Reina, tus deseos son órdenes. Ahora saldré fuera a montar guardia como os prometí. –contestó Khaim, y haciendo una reverencia salió por las puertas del templo.

El noble Druchii respiró el frío y húmedo aire nocturno y apoyó la mano en el pomo de su espada. El haber ido al templo esa noche y haber solicitado montar guardia en honor de la Reina Bruja esa noche no obedecía a motivos serviles, sino a un presentimiento. Algo estaba ocurriendo, y una extraña sensación flotaba en el interior de Khaim desde que zarpó del Viejo Mundo. La batalla, el mendigo, las nubes de tormenta... eran demasiadas casualidades. Algo malo iba a ocurrir esa noche en el interior del templo, estaba seguro. A Khaim la seguridad de Akallabeth le importaba un comino, pues la odiaba con toda su alma. Pero la Reina era poderosa, y debía tener cuidado en protegerla, o pronto perdería su posición de favorito. No faltaban advenedizos en Agglarond dispuestos a usurpar su puesto. Khaim apretó fuerte la empuñadura de su espada. “Estad atentos”, ordenó a sus soldados.

- Llevad al humano de cabello gris al altar, quiero que lo vea todo. –ordenó la Reina, y sus brujas obedecieron prestas.

Agarraron al vagabundo por su brazo lastimado y lo encadenaron al altar, en lo más alto del templo. Akallabeth se acercó a él.

- Espero que estés contento, humano. -se burló- Te he conseguido un puesto privilegiado para que puedas disfrutar mejor del espectáculo. –dijo. Después se dirigió a sus brujas y anunció: - ¡Que comience el Ritual!

El resto de brujas, completamente desnudas y armadas con largos y retorcidos cuchillos, comenzaron a bailar y a retorcerse compulsivamente alrededor del estanque sangriento. Una música discorde y repetitiva de tímboles y clarines comenzó a sonar, y las llamas de los braseros comenzaron a crecer.

- ¡Khaela Mensha Khaine! ¡Oye a tus Hijas! –exclamó Akallabeth.
- ¡Sangre para el Dios de la Sangre! ¡Cráneos para Khaine! –corearon el resto de las brujas.

La música aumentó de ritmo, y las danzantes brujas aumentaron su excitación. Empezaron a sufrir convulsiones, y algunas incluso comenzaron a echar espumarajos por la boca. Su frenesí estaba alcanzando el clímax, y una rabia homicida se apoderaba rápidamente de todas ellas.

- ¡Khaela Mensha Khaine! ¡Khaela Mensha Khaine! –repetían incesantemente.
- ¡Qué comience la matanza! –aulló Akallabeth.

De repente las brujas en trance se abalanzaron cuchillo en mano sobre los infortunados esclavos. Empezando por los niños, los llevaron a rastras hasta el borde del caldero, y una vez allí los acuchillaron sin piedad, derramando su sangre en el interior. Gritos horripilantes de agonía se sucedían en aquella noche de pena y llanto. Después de haber visto como asesinaban a sus hijos, les llegó el turno a las mujeres. Una a una fueron destrozadas por los inmensos cuchillos de las brujas en trance, y su sangre fue vertida al caldero. Akallabeth sonreía en lo alto del altar. Se giró y dedicó su atención al mendigo, que apretaba con fuerza sus mandíbulas ante la orgía de sangre que se desarrollaba ante sus ojos. Con una carcajada agarró al mendigo de los cabellos.

- ¿Acaso no estas deleitándote tanto como yo? –La risa de Akallabeth quemaba como el ácido.- Por más que pasen los siglos, nunca dejaré de disfrutar en un Ritual.

- Jamás había visto una atrocidad semejante. -murmuró el mendigo- ¿Qué sentido tiene todo este horror? –a pesar de sus palabras, su tono de voz era tranquilo.

- Es el Ritual de la Sangre, miserable humano. El día de la fundación de Agglarond, cuando tus antepasados aun vivían en cuevas, hice mi juramento como leal esposa e hija de Khaine. Aquel día prometí a mi dios que si contaba con su favor sería la más devota de sus hijas, tan solo comparable a la mismísima Morathi. -dijo la elfa oscura.

- ¿Pero porqué someternos a este tormento?¿Porqué no nos matas sin más? -preguntó el humano.

- A Khaine le da igual como obtengamos la sangre, estúpido. Pero degollaros sin más como a puercos sería muy aburrido, ¿no crees? Así es mucho más excitante. –los ojos de la Reina Bruja centelleaban- Juré que nadie le ofrendaría más sacrificios ni más sangre que yo. Y es a través de esa misma sangre como nos recompensa Khaine a mí y a mis hermanas.

- ¿Recompensa?

- Juventud eterna, humano. El Estanque Sagrado se llena de sangre una vez cada diez años, y al bañarnos en esa sangre prolongamos nuestra belleza y juventud para siempre. Así se ha hecho siempre y así se hará.- contestó Akallabeth.

- ¡Por todos los...! ¿Cuántos han dejado su vida en este templo para saciar vuestra sed de sangre?- exclamó el mendigo.

- Miles, decenas de miles. -contestó lacónicamente Akallabeth- No solo humanos como tú, también enanos, pielesverdes, elfos de Ulthuan y hombres-rata. Incluso valiosos druchii, cuando la provisión de esclavos no era suficiente. Los cimientos de esta ciudad están poblados con sus restos.

- Esto es mas de lo que yo creía... - murmuró el mendigo.

- Me estoy cansando de tanta cháchara, humano. ¿Tienes alguna otra pregunta antes de que te arranque el corazón y lo devore crudo mientras aun agonizas? –rió cruelmente la Reina Bruja.

El mendigo miró hacia abajo. El caldero-estanque ahora rebosaba sangre, y cientos de cadáveres degollados y desangrados yacían por el suelo del templo. Las Brujas Mayores habían reservado con vida apenas una docena de soldados humanos, los más jóvenes y apuestos del grupo, para devorar sus corazones en el festín que constituiría el macabro colofón al ritual. Entre ellos estaba el sargento que había curado su hombro días atrás en el Arca.

Había llegado la hora de la verdad.

IV. El Peregrino Negro

Afuera había empezado a llover. Las negras nubes de tormenta que tan malos presagios habían despertado en Khaim comenzaron a descargar sobre Agglarond una lluvia desapacible, pero por lo demás inofensiva. La noche estaba tranquila allá afuera, y todo parecía desarrollarse con normalidad en el interior del templo. Khaim resopló contrariado. Si no se hubiera dejado llevar por la desconfianza ahora podría haber seguido durmiendo tranquilamente en palacio en lugar de montar guardia bajo el frío aguacero. Todo había sido fruto de su imaginación. “Esta es la ultima vez que me dejo llevar por un presentimiento”, pensó Khaim para sus adentros.

En el interior del Templo de Khaine, las casi cincuenta brujas ahora estaban bañándose en el interior del caldero. Con sus desnudos cuerpos cubiertos de sangre y coágulos, las elfas oscuras se abrazaban unas a otras y chapoteaban obscenamente en el repugnante fluido.

En ese momento el humano decidió que había llegado la hora de poner punto final a la mascarada. Con un solo movimiento de su brazo sano arrancó de cuajo las argollas que lo aprisionaban al altar, y avanzó con paso firme hacia el Sanctorum del templo de Khaine.

- ¿¡Pero que...!?! –barbotó Akallabeth con estupor.

- Ish Druchii aläiff. -contestó el mendigo en perfecta lengua élfica. “Estúpidos elfos oscuros.”

De nuevo con su brazo sano rebuscó en su andrajosa túnica y extrajo de un bolsillo sus tabas de hueso, que ahora brillaban con una misteriosa luz verde. Akallabeth se arrojó daga en mano contra el mendigo, pero llegó demasiado tarde. Con un leve movimiento, el humano de cabellos grises arrojó las tabas al estanque de sangre. Las brujas, ajenas por completo a lo que estaba sucediendo en el altar, continuaban con su depravado ritual completamente en trance. El mendigo esquivó con dificultad la primera acometida de la Reina Bruja, y retrocedió de nuevo hacia el altar, farfullando lo que parecían maldiciones en un idioma desconocido. Rugiendo de furia, Akallabeth acorraló al mendigo contra el altar, y con un grito de rabia se abalanzó dispuesta a arrancarle el corazón. Pero el mendigo alzó su mano y una barrera invisible detuvo a la bruja elfa a escasos centímetros de su objetivo.

De repente la sangre del caldero comenzó a calentarse y a echar humo. Las elfas salieron de su trance y vieron que algo iba mal. El caliente fluido comenzó a escaldarlas y producirles ampollas. Aullando de dolor y rabia, las brujas intentaron salir del estanque, pero la sangre se arremolinaba sobre ellas impidiéndoles escapar. Parecía como si la propia sangre hubiera cobrado vida y las estuviera arrastrando una y otra vez al fondo del caldero. Pronto la sangre comenzó a hervir. La rabia dio paso al pánico en las brujas, que se apiñaban unas sobre otras intentando escapar del insostenible dolor, pero monstruosos zarcillos de sangre las arrastraban de nuevo al interior del caldero en ebullición. Sin perder ni un segundo de su atención en lo que estaba sucediendo, el vagabundo comenzó a entonar un extraño cántico en una lengua olvidada. El esfuerzo del mendigo por mantener activa la barrera mágica y ejecutar a la vez este nuevo conjuro lo estaba debilitando a ojos vista, y pronto comenzó a sudar y a tambalearse.

Akallabeth percibió la debilidad del mendigo, y redobló sus esfuerzos para derribar el muro invisible, usando todo su poder. Finalmente, el mendigo emitió un largo alarido y cayó de rodillas. Sus cabellos grises ahora estaban completamente blancos, y un hilo de sangre le brotaba de la comisura del labio. Pero en sus ojos se podía ver claramente una expresión de triunfo.

Akallabeth giró su cabeza. Miró hacia el caldero de sangre, en el que ahora flotaban los cuerpos sin vida de sus discípulas brujas. Ni una se había salvado. Un vapor espeso y maloliente se condensaba sobre sus cadáveres. Todo estaba silencioso, demasiado silencioso. De pronto un leve temblor empezó a notarse en el suelo del templo. El temblor, que empezó siendo sordo, aumentó su vibración y comenzó a extenderse hacia las calles y las murallas de Agglarond. Un escalofrío recorrió el espinazo de Akallabeth.

- Maldita bruja, ¿todavía no sabes que está sucediendo? –preguntó el mendigo.- Los muertos viajan deprisa.

- En el nombre de Khaine, ¿Quién eres? –preguntó a su vez la reina.

- Mi nombre es Löttharius Schwarzmorr, -contestó el mendigo- pero en el Viejo Mundo solía ser conocido como Lötthar, el Peregrino Negro.

La vibración aumento su ritmo y su intensidad, y pronto las paredes y los cimientos del templo comenzaron a resquebrajarse con un crujido ensordecedor. De repente estalló una baldosa a escasos metros de Akallabeth, y una mano huesuda surgió del subsuelo. La reina bruja retrocedió sobresaltada solo para encontrarse con horror unos nudillos esqueléticos aferrando su tobillo desnudo. Aquí y allá se alzaban del suelo cadáveres que yacían enterrados en el subsuelo del templo desde hacía siglos. Los montones de calaveras perfectamente apiladas en honor a Khaine comenzaban a desmoronarse al cobrar vida los pelados cráneos e intentar reunirse con sus respectivas osamentas. Akallabeth se liberó de la esquelética garra de un puntapié y eludió con reflejos sobrenaturales las decenas de miembros descarnados que intentaban lacerar su carne. El falso mendigo parecía debilitarse por momentos tras su escudo mágico, pero cada vez más muertos vivientes se alzaban de la fría tierra.

- ¡Eres un maldito nigromante! –chilló la Reina Bruja.

- Así es, mi reina. –respondió Lötthar con sorna. –Y tú y tu gente sois los necios que habéis facilitado mi tarea.

- ¿Qué quieres decir con que hemos facilitado tu tarea? –dijo Akallabeth intentando ganar tiempo.

- Pues lo que has oído. Todo estaba preparado desde un principio.¿Crees que fue casualidad que alguien sobornara a vuestros informadores en el Imperio y que tus esbirros vinieran precisamente a buscar esclavos a las Grassenplanërs? -inquirió el nigromante- ¿Crees que fue casualidad que aquella hedionda hechicera, la única que podía descubrirme, cayera misteriosamente en batalla? No, Reina Bruja, todo estaba calculado. Fue siempre mi destino llegar hasta Agglarond. –concluyó Lötthar.

- ¿Pero por qué aquí, por qué precisamente Agglarond? –quiso saber Akallabeth.

- ¿Se te ocurre un sitio mejor para encontrar cadáveres que La Torre de los Sacrificios?- respondió Lötthar con ironía- He estado estudiando vuestra raza durante decenios; vuestra ansia de sangre sin límites y vuestra despiadada obsesión por los sacrificios, y tú eres la cúspide de esa obsesión. Agglarond es posiblemente el lugar del mundo que más muertos tiene enterrados bajo sus cimientos. Además, vuestra ciudad está bastante más aislada y menos protegida que Naggarond y el resto de ciudades Druchii. -el debilitado Lötthar tomó un respiro y continuó- El único modo de infiltrarme en vuestra ciudad era hacerme pasar por uno de los esclavos, y como puedes ver el plan ha salido bastante bien, aunque debo reconocer que jamás soñé con encontrar aquí tanta... materia prima. -Lötthar hizo un gesto apreciativo- Quizá demasiada, por suerte vuestra extremada y retorcida crueldad me ha puesto las cosas más fáciles.

- Hablas con acertijos, gusano, pero eso no va a librarte de una muerte atroz. -dijo Akallabeth recobrando un poco la compostura- Pronto Khaim y mis valientes guerreros vendrán y reducirán a tus patéticos muertos vivientes a polvo, y después te sacarán el corazón por la boca.

- Yo en tu lugar me preocuparía de ti misma, arpía. He bloqueado la puerta con mi magia y aun tardarán en entrar. Por otra parte, ¿cuantos de mis no-muertos son capaces de aniquilar tus valientes esbirros? ¿Un centenar? ¿Mil? ¿Diez mil? Porque decenas de miles son los que se han alzado esta noche. Cuando mañana por la mañana salga el sol por el Este no quedara un elfo con vida en todo Agglarond.

- ¡Imposible! ¡Ningún nigromante tiene un poder semejante! -chilló Akallabeth - ¡Ni siquiera el mismo Nagash sería capaz de tamaña aberración!

- Por supuesto que no, bruja. Ni Nagash, ni yo, ni ningún otro nigromante seríamos capaces de alzar de golpe tantos cadáveres. -reconoció Lötthar-. Ya te dije si no fuera por vuestra crueldad no habría podido triunfar. Yo tan solo he contactado con las almas en pena de los esclavos que aquí murieron y que ahora yacen bajo esta ciudad, y les he prometido que si se alzaban bajo mis órdenes les otorgaría lo único que ellos desean. Y ellos han aceptado - explicó el nigromante.

- ¿Y que es lo que desean, volver a la vida otra vez? –preguntó la Reina Bruja incrédula sin dejar de atacar la barrera mágica.

- No, elfa oscura, no –respondió sombrío Lötthar- Tan solo desean venganza contra ti y tu despiadada raza. Desean devolveros todo el dolor y el sufrimiento que les habéis causado, y a fe mía que lo harán con creces. Adiós, bella bruja.

Decenas de esqueletos y zombis descompuestos rodearon a Akallabeth cortándole toda posible escapatoria. Akallabeth profirió un agudo chillido cuando los no muertos se arrojaron apiñándose sobre ella, arrancando sus cabellos y lacerando su carne. El terror nublabla su mente y paralizaba sus miembros impidiéndole actuar con claridad. En ese momento un gran estruendo resonó en todo el templo cuando sus puertas por fin cedieron y reventaron esparciendo astillas por doquier.

Khaim había irrumpido en el interior del templo de Khaine al frente de sus guerreros, que en cuanto notaron el temblor que sacudía el templo de Khaine supieron que Khaim estaba en lo cierto, y que algo iba realmente mal allí dentro. Sin tiempo a reponerse de la sorpresa, arremetieron contra la horda esquelética. La batalla por Agglarond acababa de comenzar.

V. El Nacimiento de Khalariond

Los lanceros elfos oscuros avanzaron rápidamente entre la multitud de esqueletos intentando desesperadamente proteger a su reina, pero ya era demasiado tarde: los muertos vivientes ya habían caído sobre ella despedazándola. Furiosos al ver a su reina muerta, los lanceros se abalanzaron contra Lötthar, que permanecía inmóvil en el altar, pero al igual que Akallabeth toparon con la barrera invisible. Atrapados entre la barrera y los esqueletos, los lanceros cerraron filas y se prepararon para resistir el asalto de los no muertos y vender caras sus vidas. Al otro lado del templo, junto al caldero de sangre, los Verdugos con Khaim al frente arremetieron contra aquella legión de ultratumba. Las espadas draich giraban vertiginosamente, destrozando osamentas y esparciendo astillas de hueso por todos los rincones. A pesar de superarlos enormemente en número, los esqueletos no eran rivales para los mortíferos Verdugos Druchii.

Mientras tanto, los doce esclavos humanos supervivientes habían conseguido liberarse de sus cadenas cuando los temblores resquebrajaron las paredes del templo, y ahora se enfrentaban a una suerte incierta. Por un lado no podían escapar, pues la única salida del templo estaba bloqueada por Khaim y los Verdugos, que por su parte estaban bastante ocupados despedazando esqueletos. Por otra parte estaban los no-muertos, que parecían no haber reparado en los humanos, y pasaban junto a ellos como si estos no existieran. Los soldados imperiales se apretaron contra la pared sin saber que hacer.

Lötthar contempló la batalla contrariado. Si bien los lanceros iban a caer de un momento a otro, el maldito Khaim y sus Verdugos eran una seria amenaza. Resoplando, supo lo que tenía que hacer: Al límite de sus fuerzas, Lötthar alzó su voz y pronunció un último conjuro. De pronto el maloliente vapor que flotaba sobre las elfas brujas ahogadas en el caldero empezó a espesar y a arremolinarse, adoptando formas vagamente definidas. Aquellas formas poco a poco terminaron de concretarse en la forma de horribles espectros. Profiriendo aullidos, las etéreas e insustanciales criaturas se abalanzaron sobre los Verdugos. De nada servían las armas mortales de los Druchii contra la hueste espectral. Tan solo el filo mágico de la hoja de Khaim podía dañarles. Khaim miró a su alrededor. Sus leales Verdugos estaban a punto de ser aniquilados por el abrazo mortal de los etéreos espectros, contra los que nada podían hacer.

Fuera del templo cada vez se escuchaban menos los sonidos de lucha o los gritos de niños Druchii pidiendo auxilio. Poco a poco el estruendo iba cesando, y en el ambiente empezaba a flotar un silencio lúgubre y desazonador en el que tan solo el sonido de la tormenta exterior rompía el silencio. Khaim empezó a temerse lo peor.

Toda la ciudad de Agglarond estaba edificada sobre cadáveres de esclavos torturados y ejecutados, que al alzarse habían desatado el caos. Abrumados por el inmenso número de adversarios, los habitantes de la ciudad veían impotentes como una especie de terremoto sacudía la tierra y derrumbaba sus casas. Los que no perecían en los derrumbamientos eran asesinados en las calles por oleadas de no-muertos. Los soldados Druchii se hicieron fuerte en las murallas y torres de la ciudad, pero también estas se agrietaron y acabaron desmoronándose. Ni las ballestas de repetición ni las lanzas drannach pudieron contener durante mucho tiempo a la inagotable horda de esqueletos que finalmente llegó hasta ellos y los exterminó uno a uno.

Khaim ya había luchado anteriormente contra no-muertos, si bien nunca imaginó que lo alguna vez lo haría dentro de su propia ciudad. El Noble Elfo Oscuro sabía que si el nigromante que había alzado la horda caía, todos sus sirvientes se desmoronarían como el polvo. Pero ese maldito mendigo bastardo se había escudado tras una barrera mágica aparentemente impenetrable, y no veía el modo de romperla. De repente, como si el propio Khaim hubiera escuchado sus palabras, Khaim advirtió que la pulsante energía de la barrera comenzó a parpadear y a desvanecerse. El nigromante había gastado sus últimas energías invocando a la hueste espectral, y su hechizo de protección por fin se había colapsado. Khaim supo que no debía dejar pasar esta oportunidad.

Apartando de un empujón a un zombi semidescompuesto que le cerraba el paso, Khaim se encaramó de un brinco hasta el altar y asestó un tremendo espadazo con su sable mágico. Lötthar, tremendamente debilitado, apenas pudo esquivarlo y el filo de la hoja hendió

profundamente su costado e hizo brotar sangre. El nigromante bramó cegado de dolor e intentó escabullirse, pero el hábil Khaim le cerró el paso, acometiéndole incesantemente por el brazo que el Druchii sabía que Lötthar tenía lastimado. Finalmente Lötthar trastabilló y cayó de rodillas. Alzando la espada con una sonrisa triunfal, Khaim se dispuso a descargar el golpe de gracia.

“Se acabó”-pensó-“Cuando este perro muera terminará esta pesadilla, y con Akallabeth muerta los supervivientes de Agglarond me aclamarán como su salvador. Ya ni siquiera el mismo Malekith podría impedir que sea nombrado Príncipe Supremo de Agglarond. Por fin ha llegado la hora de mi ascensión.”

Lötthar no quiso cerrar los ojos cuando el espadón de Khaim descendió sobre él. Inexplicablemente la hoja se detuvo a escasos centímetros de la cabeza de Lötthar, sin llegar a tocarlo siquiera. El nigromante miró atónito hacia Khaim y vio en su faz una tremenda expresión de sorpresa, con los ojos casi saliéndose de sus orbitas. El espadón del Noble Druchii resbaló de sus manos y cayó al suelo rebotando con estrépito. Khaim escupió un borbotón de sangre y se desplomó hacia delante sin vida. En su espalda tenía hundida hasta la guarda la negra punta de una lanza drannach. Una lanza drannach empuñada por el sargento humano que había atendido a Lötthar en el Arca.

Los espectros pronto terminaron de liquidar a los últimos guerreros Druchii que aun luchaban en el interior del templo. Afuera había dejado de llover, y ahora reinaba un silencio sepulcral y antinatural. Cuando cayó el último Verdugo los espectros comenzaron a acercarse a los prisioneros humanos. Un gesto de Lötthar los detuvo. El nigromante clavó sus perturbadores ojos en los del sargento Imperial.

- Es la segunda vez que me ayudas sin que yo te lo pida, sargento –después preguntó- ¿Por qué me has salvado? ¿Acaso no crees en los dictados de los sacerdotes de Sigmar? -se mofó- ¡Deberías considerarme una afrenta contra todo lo bueno de este mundo, merecedor tan solo de arder en la hoguera!

- ¿Y donde estaba Sigmar cuando estos malnacidos de raza impía irrumpieron en mi tierra, asesinaron a mi familia y nos trajeron al resto aquí para degollarnos como cerdos? -gruñó el sargento con voz ronca- Además, esas brujas pretendían arrancarnos el corazón. Sea lo que sea lo que pienses hacer, tú todavía no nos has matado.

- Interesante manera de razonar –reconoció Löttharius Schwarzmorr - Sin embargo, no reniegues tan pronto de Sigmar. Tampoco Khaine estuvo esta noche apoyando a los suyos. Recuerda esto: los dioses cumplen su función, pero llegado el momento únicamente puedes contar contigo mismo. Ningún dios bajará del cielo o subirá del infierno para salvar tu pescuezo, no lo olvides.

- Has exterminado tú solo a todos los habitantes de este nido de maldad, no eres mucho mejor que ellos. –habló otro soldado, y añadió- Sin embargo, y aunque desde niño me enseñaron a odiar y aborrecer todo cuanto tenga que ver con las artes oscuras, te debo más a ti que al mismo Sigmar. Tú has vengado a mi gente.- se paró un momento, miró a sus compañeros y continuó- ¿Vas a matarnos a nosotros también?

Lötthar pareció meditar su respuesta. Finalmente se agarró su maltrecha herida en el costado, se dio la vuelta y musitó:

- Marchaos.

Ninguno de los humanos dio un solo paso.

- ¿Es que no me habéis oído? ¡Marchaos! Coged un barco, navegad hacia el Viejo Mundo y salvad vuestras vidas. ¿Acaso queréis que envíe mis espectros contra vosotros?

El sargento miró a sus soldados uno por uno, como buscando su aprobación. Estos asintieron en silencio. Después habló a Lötthar:

- Ninguno de nosotros sabe pilotar un barco, jamás sabríamos encontrar el camino de vuelta. -calló un instante y prosiguió- Y aunque así fuera, nada nos espera al otro lado del océano. Toda mi familia y mis seres queridos fueron asesinados durante la incursión, y los que se

salvaron yacen despedazados junto a ese caldero de sangre. Y lo mismo ocurre con mis compañeros. Los elfos oscuros nos lo han quitado todo. Tengo el corazón vacío y mi alma destrozada, ya nada me anima a seguir viviendo. Nada, salvo la venganza.

- Dime una cosa, -quiso saber otro de los soldados- si te seguimos allá a donde vayas, ¿tendremos la oportunidad de matar más elfos oscuros?

Lötthar sonrió, captando la indirecta.

- Tantos como queráis, y de la manera que queráis. Sois buenos guerreros, y ahora que lo habéis perdido todo luchareis sin temor ni vacilación. Si, me serviréis bien. Además, estar rodeado constantemente de muertos vivientes es muy aburrido, tienen tan poca... conversación. –respondió Lötthar con su habitual sarcasmo.

- Entonces no se hable más -dijo el sargento, y recogiendo del suelo la espada mágica de Khaim, se arrodilló y pronunció su juramento.- Löttharius Schwarzmorr, Peregrino Negro, en el día de hoy mis compañeros y yo renunciamos al camino de Sigmar, y juramos servirte a ti y solo a ti, y proteger tu vida aun a costa de la nuestra. A cambio, tú nos guiaras hacia los dominios de los elfos oscuros, y jamás te interpondrás en nuestra venganza. Que así sea.

- ¡Que así sea! –corearon al unísono los otros once.

- Que así sea. –siseó Lötthar.

- Y, además, -añadió el sargento humano apoyando súbitamente la punta de la espada en el cuello de Lötthar- jura que cuando uno de nosotros caiga, jamás se te ocurrirá convertirlo en una carcasa sin alma, en un idiotizado no-muerto como el resto de tus esqueletos y zombis ¡Júralo!

- Lo juro –respondió Lötthar, desconcertado ante la súbita maniobra del soldado-. Pero llegado el momento de vuestro último estertor os resucitaré, y os haré poderosos en la no-muerte, aun más poderosos que en vida.

- Que así sea. –respondió el sargento sombríamente, y bajó su espada.

Lötthar abandonó el templo en ruinas rodeado por sus espectros y acompañado a distancia por los supervivientes humanos. El paisaje en el exterior era desolador: La ciudad entera había sido borrada de la faz de la tierra. Las antiguas torres y los suntuosos edificios eran ahora ruinas. Miles de cadáveres Druchii -hombres, mujeres y niños- yacían semienterrados entre los escombros y los cascajos que cubrían Agglarond desde el puerto hasta el palacio real. Moviéndose entre esos escombros, un número incontable de muertos vivientes de todas las razas pululaban erráticamente, a la espera de una orden de su Señor Nigromante.

- Agglarond ha muerto –pronuncio con solemnidad Lötthar en voz alta-. Larga vida a Khalariond, La Torre de los No-Muertos.

Nadie respondió a la proclamación.

Algo que se movía cerca de las ruinas del palacio real llamó la atención de Lötthar. Parecía que, después de todo, si que quedaban supervivientes en Agglarond. Tras derrumbarse el establo, los gélidos de las cuadras vagaron desorientados entre las ruinas. Uno de ellos se acercó trotando hacia el sargento humano, olfateó la antigua espada de Khaim y, creyendo reconocer el olor de su difunto amo, empezó a lamer dócilmente las botas del sargento.

- Estas poderosas criaturas son tremendamente estúpidas, sin embargo. –dijo Lötthar, y después apoyó su mano en el lomo del gélido- Aun con todo resultarán unas monturas magnificas, ¿no os parece?

- Tal vez... –respondió un soldado, algo incomodo ante la idea. De repente enfocó su vista hacia un punto lejano en el mar- ¡Eh, mirad allá!

Un solitario barco había conseguido zarpar, llevando consigo a los pocos supervivientes de la masacre. Ahora se dirigían sin duda a Naggarond, a informar al Rey Brujo de lo sucedido. Pero Lötthar parecía ignorarlo. El nigromante volvió su vista hacia el interior, más allá de las murallas de la ciudad. Una inmensa llanura helada se extendía hasta donde llegaba el horizonte. Mas allá estaban las fortalezas de Har-Graef y Ghronnd. Aunque

el nigromante no podía verlas, podía sentir las a través del desolado paisaje. Todo un continente helado en el que levantar su Imperio de No-Muertos. Y al Sur quedaba Lustria, con sus antiquísimos templos repletos de reliquias de supremo poder. El Peregrino Negro se giró de nuevo hacia el mar, hacia el barco fugitivo, y sonrió desdeñosamente.

- Huid, míseros druchii. Huid y llevarle a Malekith la buena nueva. Vosotros seréis mis heraldos ante él. Id y decidle que La Muerte en persona ha venido a Naggaroth, y que ha venido para quedarse. Que intente detenerme si se atreve.