CODEX™

CATACHAN™

CODEX
GUARDIA IMPERIAL™

SUPLEMENTO

GAMES WORKSHOP®

Tropas de Jungla de Catachán se abalanzan sobre un pelotón de Orkos

Escuadra de Veteranos

Dotación de Mortero

Equipo de Asalto de Veteranos

INTRODUCCIÓN

Bienvenido al infierno verde de **Codex: Catachán**, dedicado no sólo a las famosas Tropas de Jungla de Catachán, sino a todos los regimientos procedentes de Mundos Letales a lo largo y ancho de la galaxia de **Warhammer 40,000**.

DESCRIPCIÓN DE CATACHÁN

Catachán es un Mundo Letal, un planeta tan hostil a la vida humana que la vida es una lucha diaria por la supervivencia. Sus curtidos habitantes son descendientes de los primeros habitantes que colonizaron el planeta hace generaciones. Son un pueblo endurecido por la necesidad, conocedores de cómo sobrevivir en las junglas que cubren todo el planeta, repletas de voraces depredadores, plantas carnívoras, insectos venenosos y virulentas enfermedades.

Las gentes de Catachán sólo tienen una cosa de valor para el Imperio: sus soberbios regimientos de Tropas de Jungla. Una vez reclutados, son enviados a zonas de guerra situadas a lo largo y ancho de la galaxia, donde sus habilidades en el combate selvático son necesarias. Los soldados de Catachán aceptan la llamada a las armas con satisfacción, ya que a cambio de su lealtad sus familias y asentamientos reciben tecnología y medicinas que normalmente para ellos sería imposible conseguir.

EJÉRCITOS DE VETERANOS DE MUNDO LETAL

Catachán es el mundo letal más famoso de la galaxia, pero no es el único. Las tropas de mundo letal también son reclutadas en Cthelle, Luther McIntyre, Canak, Sin Esperanza, Miral y decenas de otros agujeros infernales parecidos. La lista de ejército que te presentamos es una lista de ejército de Veteranos de Mundo Letal, para que puedas utilizar regimientos de este tipo de tu propia invención. Esto te permite diseñar el esquema de color, la historia y el trasfondo de tu propio ejército de Veteranos de Mundo Letal. Puedes adaptar las reglas para el ambiente selvático que aparecen en este libro para crear un tipo de mundo letal diferente para tu regimiento, como los desiertos polares de Luther McIntyre o los pantanos de metano de Miral.

¿POR QUÉ ORGANIZAR UN EJÉRCITO DE CATACHÁN?

La lista de ejército de un Mundo Letal puede utilizarse de dos maneras. En primer lugar, para añadir unidades de Veteranos de Mundo Letal a las unidades normales de la Guardia Imperial. Esto representa un ejército de Veteranos de Mundo Letal que ha permanecido en servicio durante mucho tiempo y que ha sido trasladado de una zona de guerra a otra, combinándose con otros elementos de la Guardia Imperial.

En segundo lugar, puede utilizarse para desplegar un ejército de Mundo Letal "puro", representando una fuerza que ha sido reclutada hace poco. Es una fuerza con armas relativamente ligeras, que utiliza sus habilidades de combatientes en la jungla para contrarrestar su carencia de grandes cañones o tanques.

Aunque los soldados de Mundo Letal son mejores que un Guardia Imperial común, su mayor fuerza reside en su capacidad para moverse a través de la selva sin tropiezos y en su habilidad para tender trampas y emboscadas para confundir a sus enemigos. Las tropas de Mundo Letal pueden utilizar el denso terreno de la jungla para cubrirse mientras atacan, y después desvanecerse en su interior antes de que el enemigo pueda organizar una respuesta.

Visualmente, un ejército de Veteranos de Mundo Letal es excelente para aquellos jugadores a los que les guste una fuerza de elite compuesta por curtidos individuos. Al no tener que preocuparte de pintar tanques o complicados uniformes, lo único que tienes que hacer es dominar las técnicas básicas de pintar piel bronceada y ropas de combate. Para los pintores más aficionados, existen múltiples oportunidades de crear diferentes esquemas de camuflaje y efectuar conversiones a miniaturas como parte de una fuerza de Veteranos de Mundo Letal.

¿QUÉ TIENES EN ESTE LIBRO?

Codex: Catachán está dividido en las siguientes secciones, cada una de las cuales trata sobre un aspecto diferente de cómo coleccionar y jugar con un ejército de Veteranos de Mundo Letal.

Lista de Ejército. La lista de ejército de este libro es suplementaria a la del **Codex: Guardia Imperial**. Te indica las reglas especiales, armas y tipos de tropa disponibles en un ejército de Veteranos de Mundo Letal.

Cómo Pintar y Organizar un ejército de Catachanes. Esta sección está repleta de consejos y trucos sobre cómo organizar un ejército de Veteranos de Mundo Letal; tácticas para utilizarlo en batalla; cómo pintar tus miniaturas y crear escenografía selvática para tu campo de batalla.

Los Catachanes. La última sección te muestra cómo crear escenografía para un campo de batalla en la selva. También incluye información adicional sobre el mundo de Catachán, las técnicas especiales de combate en la jungla e informes Imperiales sobre armamento de Catachán; además de dos personajes especiales de Catachán, Sly Marbo y el Coronel "Manohierro" Straken.

CODEX: CATACHÁN

Escrito por
Jervis Johnson,
Andy Chambers
y Gavin Thorpe

Ilustración de Cubierta
Karl Kopinski

Ilustraciones Interiores
Alexander Boyd,
Neil Hodgson,
Nuala Kennedy,
Karl Kopinski,
John Wigley

Diseñadores de Miniaturas
Mark Bedford,
Alan Perry y Michael Perry

INTRODUCCIÓN 1

LISTA DE EJÉRCITO 2
- Cuartel General 3
- Tropas de Elite 4
- Tropas de Línea 5
- Ataque Rápido 7
- Apoyo Pesado 8

CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO DE CATACHÁN. 9

TROPAS DE CATACHÁN . . 17
- Terreno Selvático. 18
- Generador de Terreno . . 18
- Combate en la Selva . . . 19
- Emboscadas. 20
- Trampas para Bobos . . . 21

PERSONAJES ESPECIALES
- Coronel Straken. 22
- Sly Marbo 22

PRODUCIDO POR GAMES WORKSHOP

Citadel y el logotipo Citadel, 'Eavy Metal, Games Workshop, el logotipo Games Workshop y Warhammer son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd. en el Reino Unido y otros países del mundo.

Catachán, Codex, Coronel "Manohierro" Straken, Ogrete, Sentinel y Sly Marbo son Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd.

Todas las ilustraciones que aparecen en los productos Games Workshop y las imágenes contenidas en ellas han sido producidas por artistas propios o por encargo. El copyright exclusivo sobre las ilustraciones y las imágenes que éstas contienen son propiedad de Games Workshop Ltd. © Copyright Games Workshop Ltd., 2000. Todos los Derechos Reservados.

GRAN BRETAÑA
GAMES WORKSHOP LTD
Willow Road
Lenton
NG7 2WS

ESPAÑA
GAMES WORKSHOP S.L.
C/Motores 300-304
Polígono Gran Vía Sur
08908 L'Hospitalet de Llobregat,
Barcelona

Games Workshop World Wide Web site:
http://www.games-workshop.com
http://www.games-workshop.es

Código de Producto: 03 03 01 05 002
ISBN: 84-88879-57-1

LISTA DE EJÉRCITO

Las siguientes reglas te permiten crear un ejército de Veteranos de Mundo Letal "puro" o incluir unidades de Veteranos de Mundo Letal como parte de un ejército de la Guardia Imperial.

UNIDADES DE CATACHÁN EN EJÉRCITOS DE LA GUARDIA IMPERIAL

Las siguientes reglas se aplican a unidades de Catachán en un ejército regular de la Guardia Imperial:

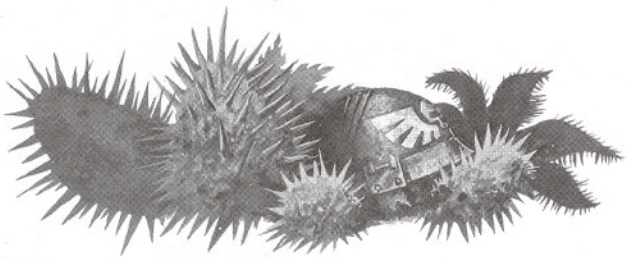
1. Cualquier unidad o personaje de Catachán puede convertirse en Veteranos de Mundo Letal por un coste de +3 puntos por miniatura. Los Veteranos de Mundo Letal poseen un +1 en su HA y también poseen las habilidades descritas en las reglas especiales incluidas más adelante.
2. Los Pelotones de Mando de Catachán pueden incluir 0-2 Grupos de Asalto (consulta la lista de ejército para los detalles) como parte del complemento de escuadras de armas pesadas del pelotón.
3. El ejército puede incluir Escuadrones de *Sentinels* de Mundo Letal como parte de las unidades de Ataque Rápido (consulta la lista de ejército para los detalles).
4. El ejército puede incluir escuadras de Diablos de Catachán y/o Francotiradores de Veteranos de Mundo Letal como Tropas de Elite. **IMPORTANTE:** cuando se incluyen en un ejército regular de la Guardia Imperial, estas unidades no pueden tender emboscadas (aunque pueden infiltrarse en los escenarios en los que se permitan *infiltradores*).

REGLAS ESPECIALES

Veteranos de Mundo Letal

Algunas unidades de Catachán pueden convertirse en Veteranos de Mundo Letal. A estas unidades se les aplican las siguientes reglas:

- Consideran los bosques o junglas como terreno abierto a efectos de movimiento, incluyendo el avance después de un asalto o la retirada.
- Disponen de una *tirada de cobertura* de 4+ cuando se hallen en bosque o selva.
- Si no se mueven pueden disparar a través de 30 cm de bosque o jungla en vez de los 15 cm habituales.
- Pueden *infiltrarse*, tal y como se describe en la página 134 del Reglamento de **Warhammer 40,000**. Sólo pueden hacerlo en aquellas misiones en las que se permita, y sólo pueden utilizar esta habilidad para desplegarse o moverse en bosques o junglas. Sólo pueden utilizar esta habilidad si van a pie. Las unidades de *Rough Riders* de Catachán o Escuadras de Infantería Mecanizada no pueden infiltrarse.



EJÉRCITOS DE VETERANOS DE MUNDO LETAL

La siguiente lista de ejército puede utilizarse para crear un ejército de Veteranos de Mundo Letal. Todas las unidades de este ejército poseen todas las habilidades especiales descritas anteriormente. El ejército no puede incluir vehículos aparte de *Sentinels* y sólo puede componerse de unidades de la siguiente lista de ejército.

ESCENOGRAFÍA SELVÁTICA

La lista de ejército de Veteranos de Mundo Letal ha sido diseñada para aquellas tropas que combaten en terreno selvático. Ya que este ejército, por el tipo de terreno, tiene una serie de ventajas sobre otros, esto se ha querido compensar en los valores de coste en puntos para las miniaturas del ejército. Fíjate sobre todo en el hecho de que el coste de los Lanzallamas y Lanzallamas Pesados es bastante alto, ya que son armas letales en manos de los Catachanes en terreno selvático. Esto no impide que los Catachanes combatan en terreno abierto (después de todo, ¡a veces tienen que salir de la jungla!) pero descubrirás que ahí se hallan en desventaja.

En esta lista de ejército hemos incluido las reglas de **Warhammer 40,000** para el combate en la selva. Debido a las reglas especiales y a las condiciones aplicables, debes asegurarte de que tu oponente sabrá que se van a utilizar las reglas de combate en la selva y de que se las ha leido, de modo que sepa lo que se le viene encima. Si no lo haces así, la batalla se librará en terreno normal.

EQUIPO DE CATACHÁN

Los Catachanes pueden utilizar el siguiente equipo descrito. El resto del equipo utilizado se describe en el **Codex: Guardia Imperial** y el Reglamento de **Warhammer 40,000.**

Cargas de Demolición

Una miniatura armada con una Carga de Demolición puede utilizarla en la fase de disparo en vez de efectuar un disparo con un arma normal.

IMPORTANTE: sólo una miniatura por unidad y por turno puede utilizar una Carga de Demolición; si la unidad incluye dos o más miniaturas con Cargas de Demolición, sólo puede utilizarse una por turno.

Las Cargas de Demolición tienen un alcance de 15 cm. El ataque se resuelve del mismo modo que un disparo de Artillería Pesada, excepto que la miniatura que lanza la carga puede moverse en el turno en que la arroja. Coloca la plantilla de Artillería Pesada como lo harías normalmente y tira para determinar si se dispersa (¡debido a su alcance extremadamente corto, la Carga de Demolición es casi tan peligrosa para el objetivo como para el lanzador!).

Las Cargas de Demolición son armas de un solo disparo. Si una miniatura utiliza su Carga de Demolición (y sobrevive), reemplázala por una miniatura de Catachán armada con un Rifle Láser. Si no dispones de una, la miniatura se retira (¡se limpia el polvo y se va a casa para comerse una bien merecida hamburguesa de grox!).

	Alcance	F	FP	Notas
Carga de Demolición	15 cm	8	2	Art. Pesada

Puede moverse y disparar, un solo disparo.

CUARTEL GENERAL

1 ESCUADRA DE MANDO VETERANOS MUNDO LETAL

	Ptos/Miniatura	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Coronel	50	5	4	3	3	3	4	3	9	5+
Capitán	35	5	4	3	3	2	3	3	8	5+
Veterano	9	4	3	3	3	1	3	1	7	5+

Escuadra: la Escuadra de Mando está compuesta por un Oficial y entre dos y cuatro Veteranos de Mundo Letal.

Armamento: Rifle Láser, o una Pistola Láser y un arma de combate cuerpo a cuerpo.

Opciones: hasta cuatro de los Veteranos de Mundo Letal pueden equiparse con una de las siguientes armas: Lanzallamas por +12 ptos; Rifle de Plasma por +12 ptos; Rifle de Fusión por +12 ptos; Lanzagranadas por +6 ptos. Dos de los Veteranos de Mundo Letal pueden formar un equipo con una de las siguientes armas pesadas: Bolter Pesado por +10 ptos; Lanzamisiles por +15 ptos; Lanzallamas Pesado por +15 ptos; Mortero por +15 ptos.

La escuadra puede equiparse con Granadas de Fragmentación por +1 pto por miniatura.

Oficial: la Escuadra de Mando está bajo el mando de un Capitán o un Coronel. El Oficial es un personaje y puede recibir equipo adicional de la Armería de la Guardia Imperial.

Médico: uno de los Veteranos de Mundo Letal puede convertirse en un Médico por un coste adicional de +10 ptos. El Médico recibe un *botiquín* (consulta la sección de Equipo del **Codex: Guardia Imperia**l, página 8).

Comunicador: uno de los Veteranos de Mundo Letal puede equiparse con un *comunicador* por +15 ptos.

REGLAS ESPECIALES

Veteranos de Mundo Letal: todas las miniaturas de esta unidad son Veteranos de Mundo Letal, tal y como se describe en las sección de Reglas Especiales al comienzo de esta lista de ejército (el coste de la conversión ya ha sido incluido).

Liderazgo: cualquier unidad de este ejército a 30 cm o menos de una miniatura de la Escuadra de Mando puede utilizar el Liderazgo del Oficial al mando en todos los *chequeos de moral* y *acobardamiento.*

El jefe de una Compañía o regimiento de Mundo Letal suele ser elegido por sus hombres. A menudo es un guerrero o cazador famoso, el jefe del asentamiento donde fue reclutada la Compañía o quizás el patriarca de una familia numerosa que ha enviado a muchos de sus componentes para unirse a sus filas. La disciplina se mantiene más mediante la confianza y el respeto que por el rango, y los Veteranos de Mundo Letal se enorgullecen de que sus oficiales compartan todos los peligros y sufrimientos.

COMISARIOS – CONSULTA CODEX: GUARDIA IMPERIAL

REGLA ESPECIAL

Uy, lo siento Señor: a los Veteranos de Mundo Letal no les gusta que los extraños les digan lo que tienen que hacer o que amenacen a sus amigos, por lo que los Comisarios tienen serias dificultades para mantener el control. También sufren un número desproporcionadamente alto de "accidentes" cuando sirven en unidades de Mundo Letal. Tira 1D6 por cada Comisario antes de desplegarlos (para las miniaturas en *reserva* tira cuando se vayan a desplegar). Con un resultado de 1, el Comisario ha sufrido un desafortunado accidente y no puede combatir.

Los habitantes de los mundo letales son muy independientes. Los extraños tienen dificultades para ganarse su respeto, en especial los Comisarios con su prepotencia. Los Veteranos tampoco son muy sutiles a la hora de demostrar su desaprobación, esa es la razón por la que estos regimientos sufren una tasa mucho mayor de bajas en Comisarios que los de otros mundos más civilizados.

"Nos hemos encontrado escorpiones del tamaño de tanques de batalla; la semana pasada murieron tres hombres de Ojopútrido; he sudado como para llenar un lago; mis botas se las tragó un pantano movedizo y la arboleda es tan densa que en algunos sitios no puedes pasar entre los troncos.
Por el Emperador, ¡me encanta este sitio! ¡Es como estar en casa!"

Comentario sobre Varestus Prime del Capitán Rock,
del III de Catachán, los "Diablos Verdes"

TROPAS DE ELITE

Los regimientos de Veteranos de Mundo Letal incluyen escuadras de guerreros excepcionales, incluso para las exigencias de su mundo natal. En los regimientos de Catachán son llamados "Diablos de Catachán", en referencias sus famosos cuchillos de caza y a los voraces depredadores de su mundo.

Nota del Diseñador

Hemos incluido a los Diablos de Catachán para que los jugadores practiquen su habilidad para realizar una unidad única e individual. No fabricaremos miniaturas para representar muchas de las posibles opciones en una escuadra de Diablos. Depende de ti convertir las miniaturas a tu manera.

Formados por los guerreros más valientes del regimiento, los grupos de asalto llevan la lucha directamente al enemigo. Soportan el grueso de los sangrientos combates que a menudo tienen lugar en una jungla, por lo que están fuertemente armados con cargas de demolición, lanzallamas, rifles de plasma y de fusión.

0-1 ESCUADRA DE DIABLOS DE CATACHÁN

	Ptos/Miniatura	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Diablo	13	4	4	3	3	1	3	1	8	5+
Sargento Veterano	23	4	4	3	3	1	3	2	8	5+
Oficial Veterano	+48	5	4	3	3	3	4	3	9	5+

Escuadra: la escuadra está compuesta por un Sargento Veterano y entre cuatro y nueve Diablos de Catachán.

Armamento: Rifle Láser y Granadas de Fragmentación.

Opciones: cualquier miniatura puede equiparse con una de las siguientes armas además de, o en sustitución, de su Rifle Láser: Rifle Automático sin coste adicional; arma de combate cuerpo a cuerpo y Pistola Láser o Pistola Automática por +1 pto; Escopeta por +1 pto. Hasta tres de las miniaturas pueden equiparse con una de las siguientes armas: Lanzallamas por +16 ptos; Rifle de Plasma +12 ptos; Rifle de Fusión por +16 ptos; Lanzagranadas por +6 ptos. La escuadra puede estar equipada con Granadas Perforantes por un coste adicional de +2 ptos por miniatura.

Personaje: El Sargento Veterano puede recibir equipo adicional de la Armería de la Guardia Imperial. Puede elegir equipo disponible habitualmente sólo para los Oficiales.

Oficial Veterano: la escuadra puede incluir un Oficial Veterano por un coste adicional de +48 ptos. Está armado con un Rifle Láser o una Pistola Láser y un arma de combate cuerpo a cuerpo. Puede recibir equipo adicional de la Armería de la Guardia Imperial.

REGLAS ESPECIALES

Veteranos de Mundo Letal: todas las miniaturas de esta unidad son Veteranos de Mundo Letal. Consulta las sección de Reglas Especiales (el coste de la conversión ya ha sido incluido).

Emboscada: las escuadras de Diablos de Catachán pueden tender *emboscadas* tal y como se describe en la página 20.

Veteranos Endurecidos: la escuadra tiene los Honores de Batalla *tropas endurecidas* y *valerosos*. Consulta la página 163 del Reglamento de **Warhammer 40,000.**

GRUPO DE ASALTO DE VETERANOS

	Ptos/Miniatura	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Veterano	10	4	3	3	3	1	3	1	7	5+
Sargento Veterano	+10	4	3	3	3	1	3	2	8	5+

Escuadra: la escuadra está compuesta por un Sargento y entre tres y seis Veteranos.

Armamento: Rifle Láser y Granadas de Fragmentación.

Opciones: cualquier miniatura puede equiparse con una Escopeta o una Pistola Láser y un arma de combate cuerpo a cuerpo en lugar de su Rifle Láser sin coste adicional. Hasta tres de las miniaturas pueden equiparse con una de las siguientes armas: Lanzallamas por +12 ptos; Rifle de Fusión por +12 ptos; Rifle de Plasma por +12 ptos; Carga de Demolición por +10 ptos. Dos de las miniaturas pueden formar un equipo armado con un lanzallamas Pesado por +15 ptos.

Personaje: el Sargento puede convertirse en un Sargento Veterano por un coste adicional de +10 ptos. Este puede recibir equipo adicional de la Armería de la Guardia Imperial.

REGLAS ESPECIALES

Veteranos de Mundo Letal: todas las miniaturas de esta unidad son Veteranos de Mundo Letal. Consulta las sección de Reglas Especiales (el coste de la conversión ya ha sido incluido).

"Zumbaos": los Grupos de Asalto de Veteranos no temen a casi nada. Pueden repetir los *chequeos de moral* y *acobardamiento* y pueden intentar reagruparse aunque estén por debajo de la mitad de sus efectivos.

FRANCOTIRADORES VETERANOS

	Ptos/Miniatura	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Francotirador	20	4	3	3	3	1	3	1	7	5+

Número: pueden incluirse hasta tres Francotiradores Veteranos como una única unidad de Tropas de Elite. No forman unidades y despliegan por separado (consulta sus Reglas Especiales más abajo).

Armamento: Rifle de Francotirador.

REGLAS ESPECIALES

Toxinas de Mundo Letal: los Francotiradores Veteranos utilizan las mortíferas toxinas propias de su Mundo Letal. Pueden repetir una tirada para herir fallida cuando impacten con sus rifles.

Veteranos de Mundo Letal: todas las miniaturas de esta unidad son Veteranos de Mundo Letal. Consulta la sección de Reglas Especiales (el coste de la conversión ya ha sido incluido).

Emboscada: los Francotiradores Veteranos pueden desplegarse en *emboscada,* tal y como se describe en la sección de Reglas Especiales al comienzo del libro.

Camuflaje: los Francotiradores Veteranos tienen una tirada de salvación por cobertura de 3+ cuando están en bosque o jungla.

Se Esfuma: no puedes mover a un Francotirador Veterano. Puedes retirar la miniatura durante la fase de disparo, representando al Francotirador retirándose hacia las sombras para luchar otro día. Una vez retirado, el Francotirador no puede regresar al campo de batalla; pero no cuenta como baja a efectos de puntos de victoria. No pueden ocupar cuadrantes de tablero u otros objetivos, y no deben ser eliminados por el enemigo para que éste venza en el escenario *Misión: Exterminio.*

Los Veteranos de Mundo Letal reclutan a sus francotiradores entre sus mejores cazadores. El francotirador tomará posiciones durante horas o incluso días antes de una batalla para encontrar el mejor lugar en un árbol o entre las ramas, y se esconderá antes de que el enemigo se acerque. El fuego concentrado de un francotirador puede desorganizar por completo las unidades enemigas, ya que el francotirador es casi imposible de detectar en la densa foresta de la jungla.

TROPAS DE LÍNEA

PELOTÓN DE INFANTERÍA

Pelotón de Infantería	**1 Comandante de Pelotón**
	2-5 Escuadras de Infantería Veterana
	0-1 Escuadras de Armas Pesadas

Comandante de Pelotón

	Ptos/Miniatura	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Teniente	20	4	3	3	3	1	3	2	8	5+
Capitán	35	5	4	3	3	2	3	3	8	5+

Armamento: Rifle Láser o Pistola Láser y arma de combate cuerpo a cuerpo.

Opciones: el Comandante puede recibir equipo de la Armería de la Guardia Imperial.

REGLAS ESPECIALES

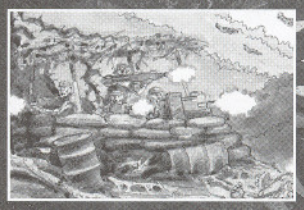
Personaje Independiente: el Comandante de Pelotón es un personaje independiente. Sólo puede unirse a unidades de su propio pelotón.

Liderazgo: cualquier escuadra de la Guardia Imperial a 30 cm o menos del Comandante del Pelotón puede utilizar el Liderazgo de éste en todos los *chequeos de liderazgo.*

Comunicadores: una vez por turno, el Comandante de Pelotón puede utilizar el comunicador de la escuadra a la que se ha unido para comunicarse con otra escuadra equipada con un comunicador. Esta escuadra podrá utilizar el atributo de Liderazgo del Comandante de Pelotón, incluso si se halla a más de 30 cm de él.

Los pelotones de Veteranos de Mundo Letal se organizan de forma diferente a los pelotones normales de la Guardia Imperial. No incluyen una Sección de Mando, sino que el Comandante de Pelotón lucha junto a las escuadras de infantería que la componen. Además, normalmente no es posible mantener el efectivo reglamentario de diez hombres por escuadra. Esto se debe a que los Veteranos de Mundo Letal operan solos durante largos periodos de tiempo, por lo que las bajas no pueden ser reemplazadas a menudo.

Las escuadras de Veteranos de Mundo Letal forman el grueso de una fuerza de combate en la jungla. Están ligeramente equipadas para poder moverse con rapidez a través de la densa vegetación, pero hacen uso de las armas pesadas cuando la situación lo requiere.



Comparadas con un destacamento habitual de la Guardia Imperial, las escuadras de armas pesadas de Mundo Letal son escasas. El tamaño de las armas y el peso de las municiones hacen que sea difícil transportarlas por la espesura. Sin embargo, la potencia de fuego de los bolters pesados y los cañones automáticos puede ser decisiva en las estrechas batallas de la selva.

Algunos Ogretes son nativos de un mundo letal, pero cuando no es el caso, ciertos regimientos de Mundo Letal "adquieren" escuadras de ellos, a menudo sin informar a sus antiguos comandantes. Los Veteranos de Mundo Letal han descubierto que los Ogretes tienen los mismos valores de lealtad personal, resistencia física y determinación que ellos mismos, por lo que los dos grupos son famosos por llevarse estupendamente bien.

Escuadra de Infantería Veterana

	Ptos/Miniatura	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Veterano	9	4	3	3	3	1	3	1	7	5+
Sargento Veterano	+10	4	3	3	3	1	3	2	8	5+

Escuadra: la escuadra está compuesta por un Sargento y entre cinco y nueve Veteranos.

Armamento: Rifle Láser. El Sargento puede cambiar su Rifle Láser por una Pistola Láser y un arma de combate cuerpo a cuerpo sin coste adicional.

Opciones: una de las miniaturas puede equiparse con una de las siguientes armas: Lanzallamas por +8 ptos; Rifle de Plasma por +8 ptos; Rifle de Fusión por +8 ptos; Lanzagranadas por +4 ptos. Dos de los Guardias pueden formar un equipo armado con: Bolter Pesado por +10 ptos; Lanzamisiles por +15 ptos; Lanzallamas Pesado por 15 ptos. Toda la escuadra puede estar equipada con Granadas de Fragmentación por +1 pto por miniatura.

Una miniatura puede equiparse con un comunicador por +5 ptos.

Personaje: el Sargento puede convertirse en un Sargento Veterano por un coste adicional de +10 ptos. Un Sargento Veterano puede recibir equipo de la Armería de la Guardia Imperial.

Escuadra de Armas Pesadas

	Ptos/Miniatura	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Veterano	9	4	3	3	3	1	3	1	7	5+

Escuadra: la escuadra está compuesta por entre uno y tres equipos de armas pesadas, cada uno compuesto por dos Veteranos de Mundo Letal.

Armamento: Rifle Láser.

Opciones: cada equipo debe tener una de las siguientes armas pesadas: Bolter Pesado por +15 ptos; Cañón Automático por +25 ptos.

REGLA ESPECIAL

Veteranos de Mundo Letal: todas las miniaturas de esta unidad son Veteranos de Mundo Letal, tal y como se describe en las sección de Reglas Especiales al comienzo de esta lista de ejército (el coste de la conversión ya ha sido incluido).

0-1 ESCUADRA DE OGRETES (VER CODEX: GUARDIA IMPERIAL)

Nota: los Ogretes no se consideran Veteranos de Mundo Letal a efectos de las reglas especiales, por lo que no pueden infiltrarse, ni moverse a través de la selva como si fuese terreno abierto, etc.

Catachán XVIII "Ratas de Pantano"

Los "Ratas de Pantano" (762-771.M40), bajo el mando del Coronel Gator, lucharon durante siete años contra una horda Tiránida en el mundo de Koralkal VIII. Equipos de experimentados cazadores de tiránidos cubrieron sus cuerpos con los fluidos de los alienígenas que habían matado para crear una inmunidad frente a sus toxinas y enmascarar su olor a los Líctores que les perseguían. Después de aniquilar por completo al enjambre Tiránido, los "Ratas de Pantano" tuvieron que pasar dos años en una nave de descontaminación.

ATAQUE RÁPIDO

ESCUADRÓN DE SENTINELS

	Ptos/Modelo	HA	HP	F	Blindaje Frontal	Blindaje Lateral	Blindaje Post.	I	A
Sentinel	50	4	3	5	10	10	10	3	1(2)

Tipo: Bípode, Vehículo Descubierto.

Escuadrón: el escuadrón está compuesto por entre uno y tres *Sentinels.*

Armamento: cada *Sentinel* está armado con un Lanzallamas Pesado.

Opciones: cada *Sentinel* puede estar equipado con las siguientes modificaciones: *habitáculo blindado, red de camuflaje, blindaje adicional, misil cazador-asesino, sistema de comunicaciones avanzado, reflector, descargadores de humo.* Cada *Sentinel* está modificado con equipo *quitaobstáculos.*

REGLAS ESPECIALES

Quitaobstáculos: todos los *Sentinels* de Mundo Letal están equipados con una modificación *quitaobstáculos.* Esto les permite repetir una vez cada tirada para determinar cuanto avanzan por terreno difícil.

Sierra Mecánica: el tipo más común de modificación *quitaobstáculos* utilizada por los *Sentinels* de Mundo Letal es una gran sierra mecánica. Las tripulaciones de estos *Sentinels* aprenden rápidamente a utilizar esta sierra mecánica en combate cuerpo a cuerpo. Esto está representado por un modificador de +1 al atributo de Ataques (ya incluido en el perfil del *Sentinel*).

Nota: estos Sentinels no son considerados Veteranos de Mundo Letal a efectos de reglas especiales, por lo que no pueden infiltrarse, mover a través de la jungla o bosque como si fuese terreno abierto, etc. Tampoco se benefician de la regla de Reconocimiento aplicable a los Sentinels en el Codex: Guardia Imperial.

Debido al terreno impasable en el que luchan, el único vehículo que utilizan los Veteranos de Mundo Letal es el resistente bípode de exploración *Sentinel.* Los *Sentinels* son utilizados como unidades móviles de eliminación, utilizando sus lanzallamas pesados y sierras mecánicas para aniquilar los focos de resistencia. Estos *Sentinels* están muy modificados con blindaje adicional, camuflaje y otras innovaciones.

PATRULLA DE VETERANOS

	Ptos/Miniatura	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Veterano	10	4	3	3	3	1	3	1	7	5+
Sargento Vet.	+10	4	3	3	3	1	3	2	8	5+

Escuadra: la escuadra está compuesta por un Sargento y entre tres y cinco Veteranos.

Armamento: Rifle Láser. El Sargento puede cambiar su Rifle Láser por una Pistola Láser y un arma de combate cuerpo a cuerpo sin coste adicional.

Opciones: hasta una de las miniaturas puede estar equipada con una de las siguientes armas: Lanzallamas por +16 ptos; Rifle de Plasma por +8 ptos; Rifle de Fusión por +8 ptos; Lanzagranadas por +4 ptos.

Toda la escuadra puede estar armada con Granadas de Fragmentación por un coste adicional de +1 pto por miniatura.

Personaje: el Sargento puede convertirse en un Sargento Veterano por un coste adicional de +10 ptos. Este puede recibir equipo de la Armería de la Guardia Imperial.

REGLAS ESPECIALES

Veteranos de Mundo Letal: todas las miniaturas de esta unidad son Veteranos de Mundo Letal, tal y como se describe en las sección de Reglas Especiales al comienzo de esta lista de ejército (el coste de la conversión ya ha sido incluido).

Emboscada: las Patrullas de Veteranos pueden tender *emboscadas* tal y como se describe en la página 20.

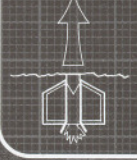
Las patrullas de Veteranos se forman para efectuar incursiones de largo alcance tras la línea del frente. Exploran el terreno y localizan de forma precisa las posiciones del enemigo. Antes de que llegue el grueso de las fuerzas, las patrullas tienden emboscadas y plantan trampas donde puedan causar el mayor número de bajas posible.

APOYO PESADO

Los morteros son muy apreciados para el combate selvático, ya que pueden lanzar una lluvia de proyectiles mientras su dotación permanece a salvo entre los árboles. Esto los convierte en un arma muy útil; ya que, a diferencia de los bolters pesados y los cañones automáticos, los morteros pueden apoyar a las escuadras de Veteranos sin importar el terreno circundante. Las barreras de proyectiles de mortero también son útiles para inmovilizar a las unidades enemigas y permitir a los Veteranos flanquearlas.

En la selva, incluso el rasguño más insignificante puede ser fatal, ya que las bacterias necróticas lo infestan y lo pudren. Los Veteranos de Mundo Letal aprovechan estas duras condiciones para tender trampas en el campo de batalla con materiales naturales, como lianas y ramas de árboles. También utilizan una serie de artefactos especialmente construidos para crear "Jardines del Diablo": áreas donde la raíz o el montículo de aspecto más inocente puede ocultar una mina despedazadora o de plasma.

BÚSQUEDA: Minas Saltadoras
PROCESANDO: ... ...
BÚSQUEDA: ... ... 2 archivos
RESULTADOS
1. Clasificado (Archivo: Adepto 1/45)
2. El Campo de Batalla Hostil
Descarga ... ...



El campo de Batalla Hostil
Referencia de Archivo: Adepto 273
Mina Saltadora de Catachán M3/MkII
1342907.M41

0-2 ESCUADRAS DE MORTEROS

	Ptos/Miniatura	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Veterano	9	4	3	3	3	1	3	1	7	5+

Escuadra: la escuadra está compuesta por entre uno y tres equipos de armas pesadas, cada uno compuesto por dos Veteranos.

Armamento: cada miembro de la escuadra está armado con un Rifle Láser. Cada equipo de armas pesadas está equipado con un Mortero por +40 ptos cada uno.

REGLA ESPECIAL

Veteranos de Mundo Letal: todas las miniaturas de esta unidad son Veteranos de Mundo Letal, tal y como se describe en las sección de Reglas Especiales al comienzo de esta lista de ejército (el coste de la conversión ya ha sido incluido).

TRAMPAS PARA BOBOS

	Puntos	F	FP	Notas
Mina de Plasma	20	7	2	Ver abajo
Mina Despedazadora	20	3	5	Ver abajo
Mina Saltadora	25	4	6	Ver abajo
Trampa	10	3	6	Ver abajo

Colocación: puedes incluir hasta tres Trampas para Bobos como una única unidad de Apoyo Pesado. Cada una de las trampas te permite plantar dispositivos en un cuadrado de 30 cm de lado. Puedes desplegar las trampas en la misma zona o dividirlas en diferentes areas.

REGLAS ESPECIALES

Despliegue: las Trampas para Bobos se colocan según las reglas especiales que aparecen en la página 21.

Ignoran Tirada de Salvación por Cobertura: todas las Trampas para Bobos ignoran por completo las *tiradas de salvación por cobertura* habituales.

Acobardamiento: cualquier unidad que sufra una o más bajas debido a una Trampa para Bobos debe efectuar un *chequeo de acobardamiento*.

Mina de Plasma: la miniatura que activó la carga es impactada automáticamente.

Mina Despedazadora: la mina explota a 3D6 cm de la miniatura que la activó, en la dirección indicada por la flecha del dado de dispersión (fíjate que la cara que indica un "impacto" también tiene una pequeña flecha). El jugador que puso la mina puede colocar la plantilla de Lanzallamas con la punta estrecha en el punto determinado por la tirada, de manera que la miniatura que activó la mina quede al menos parcialmente cubierta por la plantilla. Cualquier miniatura tocada por la plantilla es impactada automáticamente.

Mina Saltadora: coloca la plantilla grande de Artillería Pesada de forma que el agujero central esté sobre la miniatura que activó el artefacto. Después tira el dado de dispersión como se hace habitualmente con la Artillería Pesada. Cualquier miniatura que se halle por completo bajo la plantilla es impactada automáticamente, y cualquiera cubierta parcialmente es impactada con un resultado de 4+.

Trampa: coloca la plantilla pequeña de Artillería de forma que el agujero central esté sobre la miniatura que activó la trampa. Cualquier miniatura que se halle por completo bajo la plantilla es impactada automáticamente, y cualquiera cubierta parcialmente es impactada con un resultado de 4+.

CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO DE CATACHÁN

Un ejército de la Guardia Imperial formado por Tropas de Jungla de Catachán

¿POR DONDE EMPIEZO?

Existen dos formas de organizar un ejército de Catachanes. En primer lugar, puedes desplegar una Compañía de Infantería organizada según la lista de ejército del **Codex: Guardia Imperial**, sin ninguna de las reglas especiales. Éste es un ejército de la Guardia Imperial "normal" que incluye Tropas de Jungla de Catachán. Además de eso, puedes añadir unidades de Veteranos de Mundo Letal de este Codex para crear una fuerza combinada. También, puedes desplegar todo un ejército de Veteranos simplemente utilizando la lista de ejército de este libro, sin tanques o las unidades de Compañías de Infantería más especializadas. Sin embargo, incluye las Trampas para Bobos, tropas capaces de emboscar, etc. Con el tiempo, tu colección de miniaturas será lo bastante grande y con la suficiente diversidad de unidades como para incluir cualquiera de estos tipos diferentes de ejército.

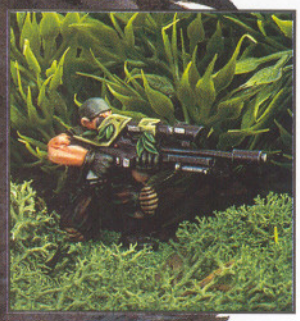
Un ejército de Veteranos de Mundo Letal de Catachán

VETERANOS DE MUNDO LETAL

Existen un cierto número de unidades especializadas disponibles para un ejército de Veteranos de Mundo Letal. Para tener mayores posibilidades de victoria, merece la pena aprender a utilizar estas unidades de soldados altamente entrenados al máximo de sus habilidades.

Grupo de Asalto de Veteranos

Los Grupos de Asalto están equipados con algunas de las armas más letales de un ejército de Veteranos. Sus Lanzallamas Pesados en especial son devastadores en los estrechos confines y los combates a corto alcance que se producen en los ambientes selváticos. Por desgracia, son escasos en número, por lo que deben mantenerse fuera de la vista del enemigo hasta que están lo suficientemente cerca como para lanzar su letal ataque. Sus armas de corto alcance también les hacen vulnerables a los asaltos de las unidades enemigas, por lo que es mejor que tengas una escuadra de infantería cerca para apoyarles.



Francotiradores Veteranos

Los Francotiradores son excelentes para retrasar el avance del oponente gracias a su capacidad para tender emboscadas. Sus rifles pueden "clavar" a las unidades enemigas, lo que hará aún más lento su ataque mientras siguen intentando abrirse camino a través de la jungla. Es mejor desplegarlos en uno de los flancos o incluso detrás del ejército enemigo. Si tu oponente envía unidades para eliminarlos, quedarán aisladas del apoyo de sus camaradas. Recuerda que los Francotiradores pueden "desvanecerse" en el interior del follaje si el enemigo se acerca demasiado.

Grupo de Asalto de Veteranos y Sentinel

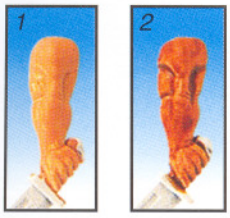
El Sentinel es el único apoyo blindado de un ejército de Veteranos de Mundo Letal y, como tal, es extremadamente valioso para ellos. Aunque tiene un escaso blindaje, para la mayoría de los enemigos el Sentinel es difícil de dañar en un asalto; de modo que no te importe acercarte con el Lanzallamas Pesado. Por supuesto, un escuadrón de Sentinels proporcionará un sólido apoyo a cualquier defensa o ataque realizado por el resto de tu ejército. Los Misiles Cazador-Asesino son una modificación de vehículo muy popular, ya que proporciona una "pegada" potente contra los vehículos enemigos.

Artificiero de Catachán con Carga de Demolición

Las Cargas de Demolición con las que están equipados los Grupos de Asalto de Veteranos son extremadamente efectivas contra cualquier oponente. Si se utilizan contra un enemigo numeroso pero con escasa protección, como los Orkos y otros Guardias Imperiales, el tamaño de la explosión es suficiente para aniquilar a toda una escuadra, si tienes suerte. Contra enemigos mejor protegidos, como los Marines Espaciales o los Guerreros Especialistas Eldars, la elevada Fuerza de la Carga de Demolición y su gran Factor de Penetración es suficiente para atravesar su armadura. Sin embargo, al igual que con el Lanzallamas, un Veterano debe acercarse bastante al enemigo para lanzar los explosivos.

CÓMO PINTAR Y CONVERTIR TROPAS DE JUNGLA

Pintar piel es algo importante a la hora de coleccionar un ejército de Catachán, y existen un montón de maneras diferentes para hacerlo. Aquí te mostramos dos ejemplos, para que tú los pruebes, de cómo pintar carne. Añadir pintura de camuflaje ayuda a relacionar las miniaturas con tu escenografía.

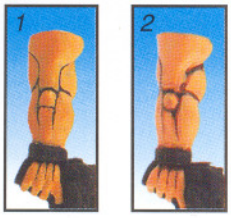


En ambos ejemplos se ha utilizado Carne de Enano y Tinta Marrón Avellana sobre una capa de imprimación diferente. El color de la capa de imprimación determina en gran medida el tono del color de la piel.

Pintado sobre capa de imprimación blanca

***1.** Pinta toda la piel con Carne de Enano sobre la capa de imprimación.*
***2.** Aplica un lavado con Tinta Marrón Avellana.*

Con una capa de imprimación blanca se logra un tono de piel más claro



Pintado sobre capa de imprimación negra

***1.** Pinta la piel con Carne de Enano dejando los huecos más profundos entre los músculos en negro. Esto resalta el detalle de los músculos.*
***2.** Si quieres, puedes hacer que las sombras negras sean menos pronunciadas aplicando un poco de Tinta Marrón Avellana en esos huecos.*

Con una capa de imprimación negra se logra un tono de piel más oscuro

Truco: *puedes añadir cierta variación en la piel de tus miniaturas con facilidad utilizando diferentes tintas. La Tinta Carne o la Tinta Marrón pueden lograr que la piel sea más clara o más oscura. Puedes experimentar con la cantidad de tinta que aplicas, lo que puede representar una gran diferencia. Si quieres, también puedes resaltar la piel así pintada con Carne de Enano.*

CÓMO PINTAR Y AÑADIR CAMUFLAJE

El camuflaje es un elemento muy importante en el esquema de color selvático de un uniforme. Empieza por pintar un esquema de camuflaje básico con un color claro y pinta encima un diseño de camuflaje más oscuro (si quieres, puedes pintar progresivamente colores más oscuros encima para crear esquemas de camuflaje múltiples). Además de pintar camuflaje en los tejidos, puedes pintar camuflaje en la piel.

Otra forma de camuflar a tus miniaturas es pegar follaje sobre ellas. Estos ejemplos muestran cómo crear el efecto de ramitas y hojas envolviendo armas o pegadas en las cintas del pelo.

Truco: *también puedes añadir camuflaje de hojas en tus miniaturas después de pintar. Puedes utilizar técnicas similares para crear una textura en tus peanas.*

Cortamos malla de aluminio y envolvimos los Rifles Láser con ella. Después de pintarla de marrón, aplicamos cola blanca en algunas áreas y la cubrimos de césped ferroviario.

Cortamos un felpudo y lo pegamos en agujeros abiertos en las cintas del pelo de las miniaturas. Recortamos las tiras y las cubrimos con césped artificial. A las hojas se les aplicó un lavado en Tinta Verde.

Hojas de un árbol de plástico de modelismo.

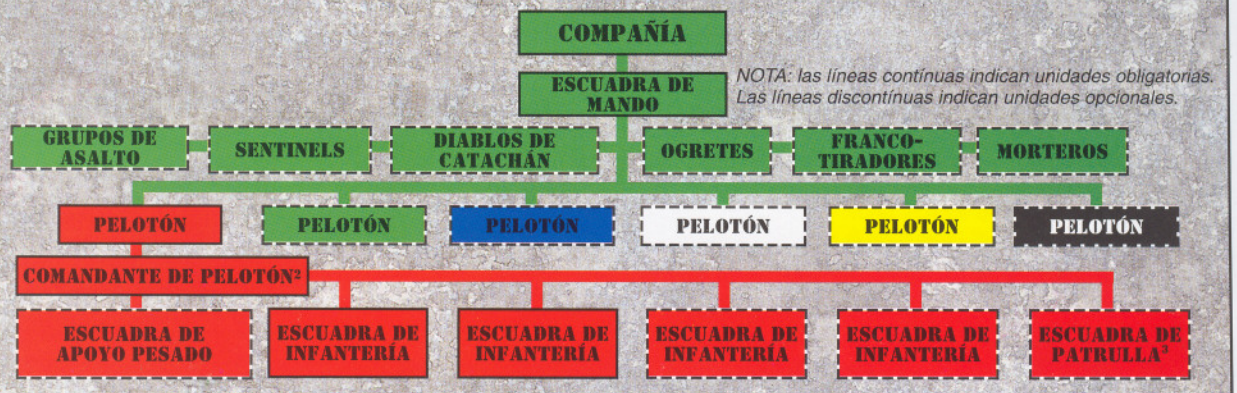
Mojamos el material llamado "musgo artificial" con cola blanca y lo cubrimos con césped artificial.

Utilizamos una piedra pequeña para crear el tronco de un arbusto de "musgo artificial".

Combinamos hojarasca de modelismo con arena, gravilla y césped electrostático, disponibles en las tiendas de modelismo.

ORGANIZACIÓN DE COMPAÑÍA

Aunque reclutados por regimientos, la mayoría de los ejércitos de Catachán operan a nivel de compañía. Combaten casi como formaciones autónomas, y sólo de forma ocasional reciben órdenes de los niveles de mando superiores. La Compañía del Coronel es conocida como la Compañía de Mando.



NOTA: las líneas contínuas indican unidades obligatorias. Las líneas discontínuas indican unidades opcionales.

[1] Las escuadras de Diablos de Catachán se especializan en tender trampas para bobos.
[2] Los Comandante de Pelotones Veteranos no tienen una Sección de Mando, sino que se unen a escuadras individuales de forma independiente.
[3] Algunos pelotones mantienen Escuadras de Patrulla permanentes, mientras que la mayoría divide las escuadras en patrullas cuando es necesario.

CÓMO CONVERTIR VETERANOS

En el Studio de Games Workshop hay mucha gente que ha estado conversionando y pintando sus propios Veteranos de Mundo Letal. Los Catachanes de plástico son excelentes para las conversiones, en especial con piezas de otras miniaturas de plástico. Cuando hayas acabado de montar tus miniaturas, deberias de guardar las piezas que no has utilizado. Los modelistas experimentados siempre tienen una "caja de restos" repletas de estas piezas.

Conversiones de Lanzallamas Pesados de Andy Chambers y Gav Thorpe

Gordon Davidson personalizó sus tropas y oficiales con piezas de su caja de restos.

Gav fabricó una Carga de Demolición cortando la antena de un comunicador.

Dave Thomas ha creado una escuadra de Diablos de Catachán utilizando diversas piezas adicionales, incluidas armas de Necromunda y cabezas de Mordheim.

CÓMO HACER TERRENO SELVÁTICO

Hasta el momento hemos hablado sobre los Veteranos en persona, pero ahora vamos a hablar sobre el terreno en el que luchan. En las páginas siguientes encontrarás una selección de ideas y técnicas para crear junglas.

Césped Verde

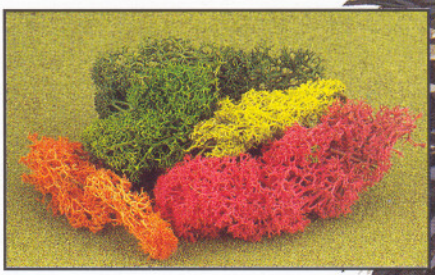
Arena

Césped Marrón

Árboles completos disponibles en Games Workshop.

Guijarros pequeños

Siempre tienes que llegar a un compromiso cuando realices elementos de escenografía: lo bien que quede comparado con lo fácil que sea jugar en él. Esto es aún más pronunciado en los bosques y selvas , ya que, aunque puedes conseguir unos elementos de escenografía repletos de árboles, arbustos, lianas y cosas similares, puede que sea prácticamente imposible jugar en ellos. Esto se debe a que necesitas poder mover las miniaturas dentro y en los alrededores de la escenografía para sacarle el mayor partido posible; y cuantos más detalles tenga el elemento, menos espacio habrá para las miniaturas. El punto de compromiso depende de ti, pero en estas páginas encontrarás numerosas sugerencias.



Puedes adquirir líquen en una variedad de colores que puede representar las diferentes clases de plantas selváticas.

Los árboles selváticos de plástico pueden pegarse a unas bases gruesas y después cubrirlos con césped artificial. Los grandes grupos de árboles tienen un aspecto estupendo, pero tienen un par de desventajas. Para empezar, no puedes cambiar el tamaño o la forma de la bases para que encajen con otros elementos de escenografía, lo que a veces provoca situaciones complicadas. Además, es difícil colocar las miniaturas entre los árboles, lo que lleva a andar enfollonándolo todo para poner las miniaturas en la posición adecuada. La mejor solución es tener muchos pequeños en vez de unos pocos grandes.

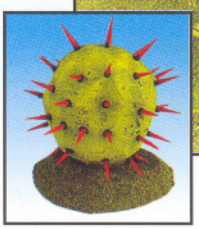
Con los árboles de jungla incluidos en la caja de juego de Warhammer 40,000 dispones de una selva instantánea. También son excelentes para colocarlos en otros elementos de escenografía.

Los pequeños grupos de árboles te proporcionan mayor flexibilidad a la hora de montar el campo de batalla.

La foto de la derecha te muestra un trozo de jungla creado con plantas de plástico de acuario. Éstas tienen un gran potencial para el modelismo, puesto que pueden cortarse en diferentes tamaños y formas, son lo bastante flexibles como para poner miniaturas entre ellas y algunas de ellas ni siquiera necesitan pintarse. Más adelante hay más consejos sobre cómo crear árboles de modelismo.

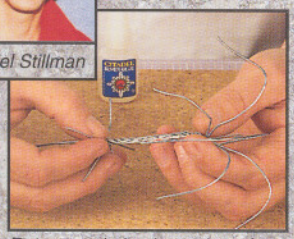
Plantas de acuario

Este cactus alienígena repleto de pinchos (fabricado con una bola de poliestireno con palillos de dientes hincados en ella) muestra cómo pueden crearse plantas individuales para añadir variedad y un elemento exótico y alienígena en tu colección de escenografía.

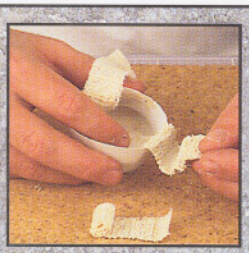


CÓMO CREAR ÁRBOLES SELVÁTICOS

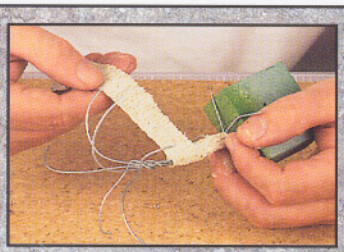
Nigel Stillman



Retuerce el alambre sobre sí mismo para formar el tronco, las ramas y las raíces.



Moja la venda en cola blanca, yeso o masilla diluidas.



Enrolla la venda húmeda alrededor del tronco antes de que se seque. Esto te proporcionará una textura para representar la corteza.

A Nigel le encanta crear su propia escenografía para librar batallas, y modela árboles con todo tipo de objetos cotidianos y restos. Tiene muchas ideas sobre cómo lograr que los árboles sean ligeramente distintos entre ellos, y así obtener efectos diferentes y especiales en tu jungla.

Una vez ha retorcido el alambre para realizar la forma básica del árbol, es cuando Nigel decide su aspecto definitivo. Por ejemplo, puede simplemente pintar el alambre desnudo si tiene mucha prisa, o enrollar venda, cinta adhesiva, más alambre o hilo para crear una textura diferente. Nigel nos cuenta que "Si quieres utilizar vendas para crear una textura en los árboles; necesitarás algún tipo de venda de lino estrecha. Empapa la venda en una variedad de mezclas que van desde la cola blanca hasta la escayola o la masilla diluida. Sea cual sea la mezcla que utilices, tendrá que estar bastante diluida. Cuando la venda esté empapada,enróllala alrededor del tronco y déjala secar." Nigel prefiere pegar las raíces de alambre del árbol a una peana de algún tipo: cartón rígido, una plancha de corcho o a una hoja de poliestireno. Cuando el árbol está bien pegado a la base Nigel extiende las "hojas" de alambre y las dobla de forma que tengan un aspecto real. "Para hacer las hojas, dibuja una serie de óvalos de papel de aproximadamente el mismo tamaño que las ramas y recórtalos. Si quieres, corta una serie de líneas diagonales en las hojas (¡ten cuidado de no cortar la hoja por la mitad!). Pinta las hojas con Verde Ángeles Oscuros e ilumínalas con Amarillo Solar. Pégalas a las ramas con superglue."

Para las bases de los árboles, Nigel sugiere utilizar arcilla de modelismo; pero también puedes pegar piedras pequeñas, guijarros, arena, gravilla, o incluso trozos de poliestireno.

Andy Chambers utiliza masilla para crear la corteza en sus árboles de alambre.

ÁRBOLES SELVÁTICOS DE NICK DAVIS

Nick Davis tiene todo un conjunto de escenografía selvática, al igual que Nigel. Sin embargo, él utiliza alambre de jardín y cinta aislante para darle la forma básica a sus árboles selváticos. Para crear una textura en sus árboles, Nick emplea un método ligeramente diferente al de Nigel. En primer lugar, mezcla la arena y la cola blanca, y después añade un poco de agua a la mezcla. Nick la aplica al tronco para crear la textura adecuada; y para crear un relieve añadido, pega en el extremo del árbol una sustancia esponjosa verde que se puede comprar en las tiendas de modelismo. Cuando la textura está seca, imprima el árbol de negro (Consejo de Nick: si utilizas esta especie de esponjilla verde, cúbrela primero con cola blanca diluida, que cuando se seque la dejará rígida y más fácil de pintar). A continuación, Nick pinta el tronco de Marrón Cuero, y después da una ligera capa de Marrón Bubónico seguida de Tinta Marrón Avellana. La esponjilla de modelismo la pinta de Verde Ángeles Oscuros, Verde Goblin y finalmente Amarillo Solar. Para rematar la faena, Nick pega sus árboles a una base de cartón y la cubre de arena y cola blanca.

En esta variación, Nick utiliza cerdas de pincel viejo en vez de hojas de papel.

La escenografía selvática de Nick incluye colinas y peñascos realizados por él..

Los árboles de Alan Merrett también incorporan cerdas de pincel

CAMPOS DE BATALLA SELVÁTICOS

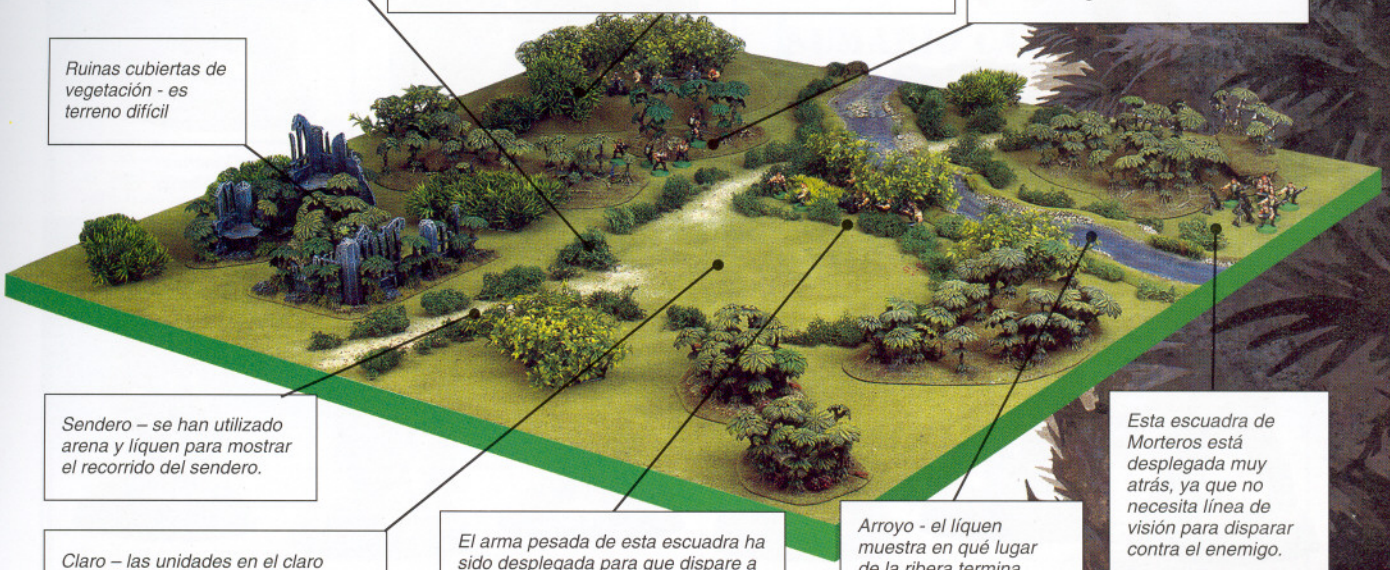
Abajo tienes un par de ejemplos, de los muchos existentes, de los distintos modos en que puedes representar un campo de batalla selvático en la mesa de juego. También hemos incluido algunos breves consejos tácticos sobre cómo utilizar la jungla para sacarle el máximo partido posible al armamento y a las habilidades únicas de tus Veteranos de Mundo Letal.

Hemos utilizado líquen para mostrar dónde acaba la jungla y dónde empieza el terreno abierto.

Colina Selvática – las unidades en la colina pueden ver el claro, lo que la convierte en un lugar ideal para desplegar Escuadras de Apoyo Pesado, ya que pueden utilizar sus armas de largo alcance para destruir las unidades enemigas.

Un Grupo de Asalto permanece a la espera. Si el enemigo intenta cruzar el claro, pueden volarlo en pedazos con sus Cargas de Demolición.

Ruinas cubiertas de vegetación - es terreno difícil



Sendero – se han utilizado arena y líquen para mostrar el recorrido del sendero.

Claro – las unidades en el claro pueden disparar contra las unidades en la colina selvática.

El arma pesada de esta escuadra ha sido desplegada para que dispare a todo lo largo del sendero.

Arroyo - el líquen muestra en qué lugar de la ribera termina la jungla.

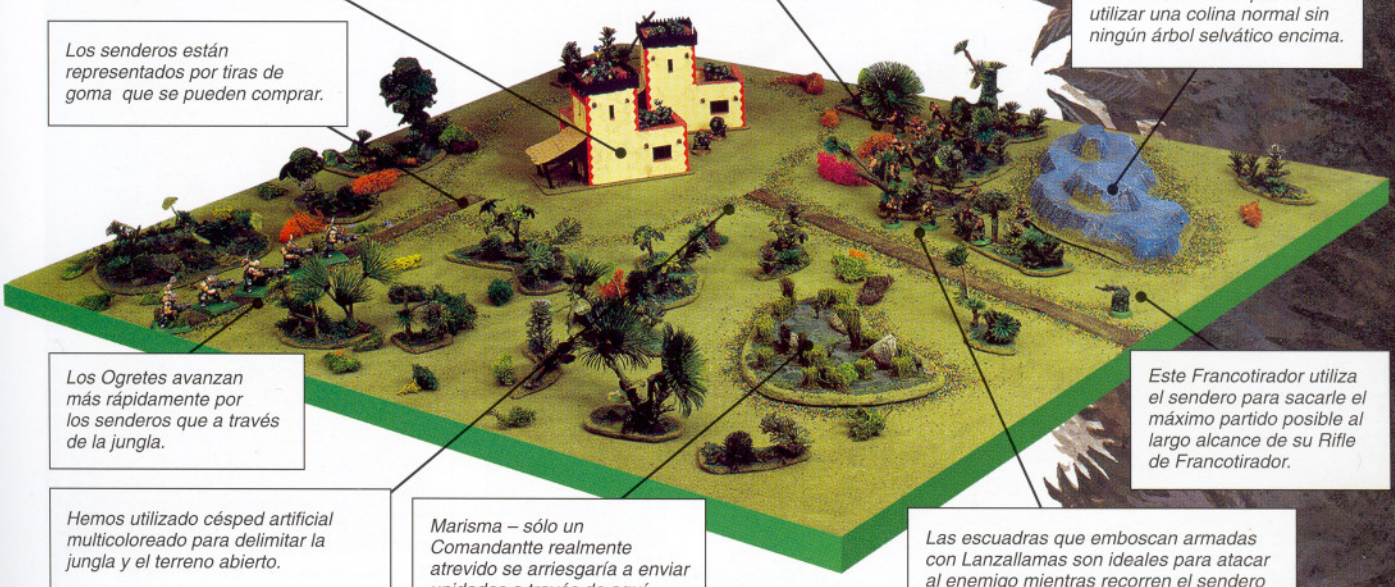
Esta escuadra de Morteros está desplegada muy atrás, ya que no necesita línea de visión para disparar contra el enemigo.

Asentamiento – se ha añadido un claro al asentamiento para crear un espacio abierto de 15 cm de radio alrededor de los edificios.

Un asentamiento es un buen punto de resistencia para el enemigo. Las escuadras equipadas con Lanzallamas Pesados son excelentes, ya que anulan su cobertura.

Colina Desnuda – puedes utilizar una colina normal sin ningún árbol selvático encima.

Los senderos están representados por tiras de goma que se pueden comprar.



Los Ogretes avanzan más rápidamente por los senderos que a través de la jungla.

Este Francotirador utiliza el sendero para sacarle el máximo partido posible al largo alcance de su Rifle de Francotirador.

Hemos utilizado césped artificial multicoloreado para delimitar la jungla y el terreno abierto.

Marisma – sólo un Comandantte realmente atrevido se arriesgaría a enviar unidades a través de aquí.

Las escuadras que emboscan armadas con Lanzallamas son ideales para atacar al enemigo mientras recorren el sendero en formación de marcha.

Te mostramos estas mesa de juego de 120 x 120cm por conveniencia, pero un campo de batalla selvático puede tener cualquier tamaño.

'EAVY METAL

Bo Tolstrup ha creado un excelente Rough Rider de Catachán utilizando un Gélido Elfo Oscuro

Aquí tienes unos cuantos ejemplos excelentes para crear y pintar Veteranos de Mundo Letal.

Capitán de Veteranos de Mundo Letal pintado por Anthony Bath

Francotirador Veterano pintado por Bo Tolstrup

Veteranos de Mundo Letal pintados por Bo Tolstrup

Estas cuatro miniaturas de Catachán, pintadas por Joe Hill muestran algunos esquemas de color intrincados e inusuales.

Azul Hielo y Gris Codex

Gris Sombrío y Azul Ultramarines

Púrpura Imperial y Amarillo Dorado

Rojo Sangre Y Negro Caos

La Guerrera de Jungla a gran escala de Michael Perry, pintada por Mike McVey. Michael esculpió este modelo especial para la Categoría Open de la Golden Demon 1996.

TROPAS DE JUNGLA DE CATACHÁN

Esta sección del **Codex: Catachán** incluye información adicional sobre las temibles Tropas de Jungla. También encontrarás reglas para preparar emboscadas y letales trampas (y que tu oponente se arrepienta de haber entrado en la jungla), y un conjunto de reglas de terreno selvático, incluida una tabla de generación de terreno selvático.

En estas páginas también encontrarás numerosa información de trasfondo sobre los Catachanes: su mundo natal, sus armas y sus técnicas de combate; te describimos a dos individuos famosos de la historia de Catachán: Sly Marbo y el Coronel "Manohierro" Straken, incluidas las reglas para que puedas utilizarlos en tus partidas.

CUCHILLOS DE CATACHÁN

(consultar también XXV327.56 Catachán y CCVI432.2 Rifles de Catachán)

Para un Guerrero de Catachán, un cuchillo no es sólo una herramienta y un arma, sino también una señal de su estatus. La aleación de acero utilizada en estos cuchillos sólo se puede obtener en el planeta Catachán. Una hoja de Catachán bien fabricada no se oxidará, y permanecerá afilada incluso después de un uso continuado.

Los cuchillos de Catachán son muy apreciados y buscados a lo largo y ancho del Imperio. Muchos comerciantes venden copias falsas, pero el único modo de obtener con seguridad un cuchillo de Catachán auténtico es tomarlo de un Catachán. Y no es fácil, ya que los Catachanes estiman enormemente sus cuchillos. Se dice que un Catachán prefiere perder su brazo derecho a su cuchillo.

Cada guerrero de Catachán aprende el arte de fabricar sus cuchillos de manos de sus padres, y forjar un cuchillo propio se considera una de las pruebas de madurez. Aunque el diseño básico de los cuchillos es el mismo, existen sutiles variantes entre los grupos familiares e individuales, dependiendo del tamaño y las preferencias del usuario.

COLMILLO DE CATACHÁN

Es el tipo de cuchillo más común en los regimientos de Catachanes. El Colmillo de Catachán mide unos 60 cm. de reluciente acero. Es igualmente útil tanto para abrirse paso en la jungla como entre la escoria Eldar. El Colmillo de Catachán es famoso en un millar de sistemas estelares.

También sirve para resolver disputas entre Catachanes. Normalmente se sitúa un cuchillo en el centro de un pozo de lucha y los combatientes deben luchar para apoderarse del cuchillo. El duelo suele ser a primera sangre, aunque a menudo esto significa una herida mortal.

AGUIJÓN NOCTURNO

Este arma es más pequeña que otros diseños típicos, y su hoja ennegrecida convierte al Aguijón Nocturno en un cuchillo especialmente adecuado para la infiltración y las misiones nocturnas, cuando el reflejo de la luz en una hoja puede significar la diferencia entre la vida y la muerte. La hoja es triangular, por lo que es poco probable que cualquier herida causada por un Aguijón Nocturno se cierre o cure. Los Catachanes suelen empapar la hoja de este cuchillo con algunos de los venenos nativos de su inhóspito planeta natal.

GARRA DEL DIABLO

Bautizado con el mismo nombre que el temible depredador de las junglas de Catachán, es el tipo de cuchillo tradicional más grande de todos los de Catachán. Mide entre 90 y 120 cm, por lo que la Garra del Diablo es más una espada que un cuchillo. En el campo de batalla se utiliza principalmente en combate cuerpo a cuerpo, e incluso ha alcanzado una temible reputación entre los Orkos, que lo llaman "El Kortador".

La hoja está hueca y medio llena de mercurio para lograr una mayor potencia al blandirla en arco. Las espadas de energía utilizadas por los escalafones superiores de los regimientos de Catachán a menudo son idénticas en diseño a la Garra del Diablo.

(Extracto de "Armas y Equipo de la Guardia Imperial", por Atlek Sorasius)

SUMARIO CATACHANES

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Capitán	5	4	3	3	2	3	3	8	5+
Diablo Catachán	4	4	3	3	1	3	1	8	5+
Oficial Diablos	5	4	3	3	3	4	3	9	5+
Sargento Diablos	4	4	3	3	1	3	2	8	5+
Coronel	5	4	3	3	3	4	3	9	5+
Comisario	4	4	3	3	2	4	3	10	5+
Veterano	4	3	3	3	1	3	1	7	5+
Sargento Veteranos	4	3	3	3	1	3	2	8	5+
Teniente	4	3	3	3	1	3	2	8	5+
Ogrete	4	3	5	4	3	3	2	8	5+
Francotirador	4	3	3	3	1	3	1	7	5+

				Blindaje				
	HA	HP	F	Frontal	Lateral	Posterior	I	A
Sentinel	4	3	5	10	10	10	3	1(2)

Trampas	Fuerza	FP	Notas
Mina de Plasma	7	2	Impacta automáticamente
Mina Despedazadora	3	5	Utiliza Plantilla Lanzallamas
Mina Saltadora	4	6	Utiliza Plantilla Artillería Pesada
Trampa	3	6	Utiliza Plantilla Artillería

Las reglas para los diferentes tipos de trampas para bobos las encontrarás en la página 8 de este Codex.

Equipo de Catachán	Alcance	F	FP	Notas
Carga de Demolición	15 cm	8	2	Artillería Pesada. Puede mover y disparar. Un solo disparo.

Armería

*Utiliza la lista de Armería de la página 7 del **Codex: Guardia Imperial** para dotar de armamento a los Catachanes*

"Rápido como una mamba látigo, agudo como una espina de cactus, tozudo como un grox salvaje."

Alabanza del Coronel Pannent al Guerrero de Catachán

CORONEL "MANOHIERRO" STRAKEN

Un ejército de Veteranos de Catachán puede incluir al Coronel "Manohierro" Straken (no puede dirigir ejércitos de Veteranos que no procedan de Catachán). Reemplaza al Oficial al mando del ejército y dirige la Escuadra de Cuartel General. Debe utilizarse exactamente tal como se describe aquí, y no puede recibir ningún equipo adicional. Además, sólo puede incluirse cuando ambos jugadores hayan acordado el uso de personajes especiales.

Equipo: Pistola de Plasma, Escopeta, *implantes biónicos únicos* (ver Reglas Especiales).

CORONEL "MANOHIERRO" STRAKEN										
	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Straken	130	5	4	3	4	3	4	3	10	5+

REGLAS ESPECIALES

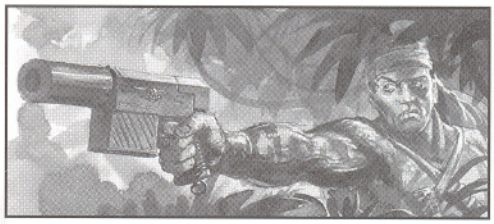
Implantes Biónicos Únicos: Straken fue malherido por un Tiburón Terrestre de Miral. Logró matar al tiburón, pero le implantaron un brazo biónico y una unidad pectoral. El brazo equivale a un Puño de Combate, pero los controles de la unidad pectoral le permiten utilizar su Iniciativa en vez de atacar en último lugar. Además, se considera que posee *implantes biónicos*, tal como se describe en la sección de Equipo del **Codex: Guardia Imperial**. Si supera su tirada especial de salvación por los implantes, el brazo biónico queda destruido y no puede utilizarlo más.

Zumbao: Straken no teme al peligro. Él, la unidad en la que esté y cualquier unidad amiga que esté a 15 cm puede repetir los *chequeos de moral* y *acobardamiento* fallados, y siempre intenta reagruparse.

Diablos de Catachán: el 2º Regimiento de Catachán es especial porque posee una elevada proporción de unidades de Diablos de Catachán, por lo que si incluyes a Straken, esas unidades se consideran Tropas de Línea en vez de Tropas de Elite. No se consideran Elite y Tropas de Línea, es una cosa u otra.

SLY MARBO

SLY MARBO										
	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Sly Marbo	135	5	4	3	3	3	4	3	10	5+



Sly Marbo es un hombre-ejército. Opera solo, emboscando y desapareciendo luego en la jungla. Un ejército de Veteranos puede incluir a Sly Marbo. Se le considera una de las unidades de Francotiradores. Debe utilizarse exactamente tal y como se describe aquí, y no puede recibir ningún equipo adicional. Sólo puede incluirse cuando ambos jugadores hayan acordado el uso de personajes especiales

Equipo: *Pistola Destripadora*, *Hoja envenenada*, Carga de Demolición, Granadas de Fragmentación, Granadas Perforantes.

REGLAS ESPECIALES

Francotirador: todas las reglas especiales de los Francotiradores se aplican a Sly, excepto la siguiente modificación.

Puede Moverse: a diferencia de otros francotiradores, Sly puede moverse después de descubrir su posición. Puedes retirarlo en tu fase de movimiento como un Francotirador normal; anota las coordenadas de un recuadro adyacente a aquél donde desapareció. Puede reaparecer usando las reglas de *emboscada* al inicio de su siguiente turno. No puedes revelar y retirar a Sly en el mismo turno. Mientras se halle en la mesa puede moverse y asaltar de la forma habitual.

Pistola Destripadora: Sly está armado con una Pistola Destripadora que dispara una andanada de agujas contra su objetivo. Tiene las mismas reglas especiales para herir que el Rifle de Francotirador. Utiliza *toxinas de mundo letal* y puede repetir las tiradas para herir falladas.

	Alcance	F	FP	Notas
Pistola Destripadora	30 cm	X	6	Pistola (ver arriba)

Hoja Envenenada: está armado con un cuchillo de Catachán con una hoja monofilamento cubierta con *toxinas de mundo letal*. Se considera un arma de energía y puede repetir las tiradas para herir falladas en combate cuerpo a cuerpo.

Siempre Lucha Sólo: Sly es un personaje independiente que no puede unirse a ninguna unidad.

"¿A qué demonios de los siete infiernos del Caos estáis esperando? ¿Una orden personal del Emperador? Cuando digo que toméis esa puñetera colina, quiero decir que ataquéis esa maldita colina, ¡no que os quedéis mirándola! Me importa un pijo si hay cincuenta L'Huraxi ahí arriba ¡Como si hubiese cincuenta mil L'Huraxi! Nuestras órdenes son tomar esa colina, y voy a tomar esa maldita colina aunque eso signifique que tenga que matar personalmente a esos gigantes de piel púrpura. Maldita sea, seguidme. Os enseñaré cómo se hace. Eso es, quédate ahí ¡Camillero! Deja de gimotear, Brook, te queda la otra pierna ¿Crees que yo lloré como un bebé cuando perdí mi brazo? ¡Y una mierda, me levanté y degollé al maldito tiburón terrestre con mis propios dientes! Eso es, Sargento Reed, que prueben el acero de Catachán ¡Me cago n..., su sangre apesta! Apunta con el lanzallamas a esa trinchera; achicharra a esa escoria ¡Esa trinchera, idiota, no ésta! Oh sí, huele cómo se queman esos alienígenas. Huele mejor que el desayuno, ¿verdad? Dame esa puñetera granada ¿Es que tengo que hacerlo yo todo? ¿Ves? Eso no es una armadura como la de un tanque Imperial. No, es una armadura del tipo "me parto con la brisa", de las de "espero que no me escupan" ¡Haced algo más que escupirles! ¡Tú! ¡Sí, tú!. Recoge la mano del Sargento Creek. Quizás los médicos puedan cosérsela luego. No os paréis ahora, malditos vagos hijos de restos orgánicos, sólo estamos a mitad de la maldita cuesta...

Colonel Straken en la Batalla de la Cordillera Ridge, Campaña de Yaquit 27

El Coronel se plantó delante del soldado Marbo. La mirada de Marbo era vacía de nuevo, como siempre le ocurría cuando no estaba acechando en la selva o grabando su nombre en los organos internos de algún enemigo. El Coronel suspiró en su interior; había algo en este chico. La sangre y la muerte le habían transformado hasta el punto en que ya no podía ser normal si no tenía un cuchillo en la mano.

El Coronel recitó de nuevo las frases tan conocidas, "Por el valor demostrado en combate y un servicio al Emperador más allá del deber, se le concede la Estrella de la Tierra. Llévela con orgullo para inspirar a otros para que cumplan meritoriamente su servicio del Hombre". El Coronel recitó toda la dedicatoria de un sólo golpe antes de colgar la medalla en el pecho de Marbo.

Ésta era por haber eliminado a toda una escuadra de alienígenas, matando a su comandante y capturando su puesto de mando, todo ello él sólo.

Se inclinó sobre Marbo y le preguntó: "¿Quieres que te la guarde, hijo? ¿Cómo el resto?".

Marbo asintió solemnemente.

"Vale, hijo, puedes retirarte". Apenas habían salido las palabras de los labios del Coronel cuando Sly Marbo ya había desaparecido de nuevo en la jungla con la misma fluidez que un pez desaparece en la corriente del río.

"¡Maldita jungla apestosa, llena de moscas y bichos! ¡La odio!"

El Teniente Cástor tiró su machete al suelo.

"Desde luego no es como los bosques de casa," asintió el soldado Raven, girándose para mirar al Teniente mientras utilizaba su bayoneta para cortar una liana tan gruesa como el brazo de un hombre.

"No puedo entender cómo nadie puede luchar en un sitio así," añadió el soldado Bren, señalando con el brazo la densa espesura que bloqueaba la luz en todas las direcciones.

Justo entonces un movimiento agitó las hojas púrpuras de un arbusto, y toda la escuadra se dio la vuelta, con los rifles láser preparados. Durante un momento fue imposible ver qué era lo que había causado el movimiento, pero después apareció una figura musculosa con el cuerpo cubierto por ramas y camuflaje pintado en sus grandes músculos. Otros cinco soldados le siguieron hasta el sendero donde se hallaba la escuadra de Cástor.

"Ya hace media hora que os oímos. Hacéis un ruido de mil demonios, –dijo su jefe– Suerte que no hay Eldars en las cercanías, se os habrían echado encima tan rápido como una avispa carroñera sobre un cadáver"

"Gracias por el aviso, Sargento..." dijo Cástor con cierto enfado.

"Capitán, Capitán Stone, Cuarta Compañía, del 23° de Catachán, –contestó el recién llegado, con sus ojos casi blancos debido al camuflaje sobre su cara– ¿Intentáis reuniros con la columna de suministros?"

"¡Sí, Señor! Parece que esta maldita selva no quiere dejarnos pasar," contestó rápidamente Cástor.

El Capitán Stone le hizo un gesto a su escuadra, quienes empezaron a cortar eficientemente las ramas que cortaban el sendero.

"¿Quién puede sobrevivir en un agujero como éste?" se preguntó Bren en voz alta. Stone se agachó al lado del arrodillado Guardia y puso su grueso brazo sobre sus hombros.

"¡Esto no es nada!" se rió Stone, y sus blancos dientes brillaron a través de la pintura en una gran sonrisa.

"Vale, es cierto. Vosotros los Catachanes venís del agujero más profundo de toda la galaxia..." dijo sarcásticamente Raven, haciendo girar sus ojos teatralmente.

"¡Exacto, chico! –exclamó Stone. Volvió la vista hacia Raven pero mantuvo el hombro de Bren bien agarrado– Somos del peor lugar que te puedas imaginar, peor que cualquier cosa que pueda haber en este jardincito."

"Vale, vale. Diablos de Catachán de sesenta metros, plantas carnívoras capaces de tragarte de un bocado, lagartos gigantescos que destruyen edificios. Ya hemos oído esas historias," gruñó Raven.

"Chico, eso es sólo lo que conocéis los de fuera. Déjame contarte algo sobre el verdadero Catachán, –le contestó Stone con una sonrisa torcida– "Lleváis aquí seis meses, pero no os doy más de tres días en Catachán. No tenéis por qué preocuparos sobre esos bichos grandes de los que habéis oído hablar. Podéis oírlos a kilómetros, y son fáciles de esquivar. El verdadero peligro son las pequeñas cosas. Las avispas carroñeras, del tamaño de un pulgar, no esperan a que estés completamente muerto para empezar a comer. Les he visto dejar a un hombre en los huesos en una hora. Y luego están esos pequeños bichos. Los llamamos hormigas-jardineras, porque van a por tus pies, ¡de hecho a por tus plantas! Una picadura y te dejan en la enfermería por un mes. Dos y te queda un día para conseguir la cura. Tres ¡y vete preparando para decirle hola al Emperador! Los gusanos venosos también son bastante malos. Segregan esta sustancia que te adormece cuando te pican, así que no sientes nada cuando se meten bajo la piel y ponen sus huevos en la corriente sanguínea. Los huevos se extienden por todo tu cuerpo, y entonces sus larvas eclosionan, devorando tu cerebro, tu corazón, tus huesos. Nada te puede salvar de los gusanos venenosos."

"Por el Emperador..." susurró Raven, meneando la cabeza.

"Eso no es lo peor" –le dijo Stone a los Guardias, mirándolos a los ojos sucesivamente– "Puedes ver incluso una hormiga-jardinera, y aplastarla. Las enfermedades son otra cosa. Hay todo tipo de enfermedades y fiebres que pueden matar a un hombre en unas pocas horas. Hay pantanos donde si respiras la neblina tienes la garganta inflamada cinco horas después, no puedes respirar y te ahogas. La podredumbre del pie te afecta después de unas cuantas semanas en la selva, los pies se te desprenden de las piernas, y el hedor hace que quieras vomitar. Tenéis que cuidar vuestros pies en la jungla, chicos."

Los hombres se miraron preocupados a las botas. Stone se rió y se puso en pie.

"Este lugar es sólo jungla, no es nada especial," les dijo.

"Apuesto a que está encantado de salir de su planeta, Capitán." sugirió Bren con una sonrisa.

"¡Qué va! –exclamó Stone– Los Catachanes amamos nuestro mundo, chico. No habría escogido otro sitio donde crecer. Catachán sólo tiene una cosa que ofrecer al Emperador: nosotros. No tenemos minerales, no podemos construir una ciudad-colmena allí. Pero si quieres hombres realmente duros para que luchen, Catachán es el lugar ideal. Si vives en Catachán, eres un superviviente nato. La mitad de los niños mueren antes de aprender a andar. La mitad de los que andan no llegan a los diez años. Pero si celebras tu décimo cumpleaños, te conviertes en un auténtico hombre. Todo el mundo trabaja en equipo. No puedes internarte en la selva sin unos cuantos compañeros que te acompañen para echarte una mano en caso de apuro. Para quitarte las letales moscas de la espalda, para cortarle la cabeza a una gran Serpiente de Catachán cuando se arrastra hacia tu brazo. Cuidamos los unos de los otros, no nos apuñalamos por la espalda. Nos preocupamos por los demás. Y los Catachanes somos independientes, procuramos no depender de los demás. De vez en cuando aparece algún funcionario por el poblado para decirnos lo que debemos hacer. No duran demasiado. Qué demonios, ¡yo mismo he matado a tres!"

Stone miró hacia donde sus hombres habían abierto un hueco entre los árboles y arbustos que obstruían el camino.

"Será mejor que os mováis, chicos –les dijo mientras señalaba al sendero ya despejado– No querréis estar por aquí cuando se haga de noche. Desde luego, no con los Eldars rodando por ahí ¡Nos vemos!"

Mientras el Teniente Cástor acomodaba la mochila en sus hombros y empezaba a caminar por el sendero, miró hacia atrás. Vió al Capitán Stone saludarle amistosamente con la mano y una sonrisa antes de desaparecer, fundiéndose con la jungla una vez más.

"El arma favorita de un Catachán es la jungla", Proverbio nativo Archivo Ref. 006/D2/Z

EMBOSCADAS

Ciertas unidades de Veteranos pueden tender emboscadas. Sólo los ejércitos de Veteranos de Mundo Letal pueden hacerlo; los Veteranos presentes en un ejército habitual de la Guardia Imperial no pueden hacerlo.

Debes decidir si una unidad desplegará emboscada antes de *empezar* a colocar tus tropas. Si así lo decides, debes informar a tu oponente de que vas a utilizar las reglas de Emboscada y dejarle leer estas reglas si quiere.

Nota del Diseñador: es importante que tu oponente conozca de antemano estas reglas, más que "presentarlas" de golpe durante la partida, ya que de otro modo no sabrá cómo utilizar sus escáners o detectores para intentar detectar una emboscada. Considera que el enemigo ya se ha encontrado con otras emboscadas y por tanto es bastante cauto.

Una vez tu oponente se ha leído estas reglas, puedes tender la emboscada. Divide la mesa de juego en recuadros de 30 cm y crea una referencia para cada uno. Después anota los recuadros donde se esconden las unidades que emboscan (ver diagrama inferior).

No puede esconderse más de una unidad en cada recuadro, y no pueden tenderse emboscadas en la zona de despliegue del enemigo. Debes anotar dónde se van a tender las emboscadas antes de que tú y tu oponente despleguéis al resto de vuestros ejércitos, pero después de decidirse las zonas de despliegue.

La unidad permanece oculta hasta que decidas revelar su posición al inicio de uno de tus turnos. Permanece así aunque una unidad enemiga atraviese el recuadro en el que está oculta. La unidad puede ser detectada por una miniatura enemiga que se halle en el mismo recuadro y esté equipada con un *auspex*, un *escáner* o un aparato similar (ver la lista de Aparatos de Detección). La miniatura efectúa la detección al inicio de la fase de disparo y cualquier emboscador detectado debe colocarse inmediatamente sobre el campo de batalla. Esta miniatura no puede disparar, ya que está ocupada detectando la emboscada. Una vez la unidad queda al descubierto, bien por voluntad propia o por haber sido detectada por el enemigo, coloca una de las miniaturas en el recuadro registrado, al menos a 3 cm de cualquier enemigo.

Esta miniatura debe colocarse en terreno selvático o bosque. Las otras miniaturas se despliegan de modo que:

a) mantengan coherencia de escuadra,

b) se hallen en jungla o bosque,

c) estén al menos a 3 cm de cualquier miniatura enemiga y

d) al menos la mitad de la unidad se halle en el recuadro.

Cualquier miniatura que no pueda ser desplegada se considerará una baja.

Las unidades no pueden moverse en el turno en que son reveladas. Si se revelan en su propio turno, pueden disparar y se considera que no se han movido a efectos de disparar armas pesadas y de fuego rápido. Si deciden no permanecer inmóviles para disparar armas pesadas, etc, la unidad que embosca puede efectuar movimientos de asalto de forma normal.

Ésta es la plantilla para una mesa de 90 por 150 cm. La orden sería: "La patrulla del Sargento Graw tiende una emboscada en el recuadro D2".

	A	B	C	D	E
1					
2				X	
3					

APARATOS DE DETECCIÓN

Las razas que no disponen de *escáners* o *auspexes* incluyen las siguientes miniaturas que poseen la habilidad de detectar emboscadas y trampas.

Raza	Miniaturas que pueden detectar emboscadas / trampas
Tiránidos	Líctor, Tirano de Enjambre
Eldars	Vidente, Exploradores
Orkos	Mekánikoz, Orkos con Garrapato Sabueso o de Ataque
Eldars Oscuros	Mandrágoras, Bestias de Disformidad
Marines del Caos	Hechicero, Escuadra de Veteranos
Necrones	Líder Necrón
Hermanas de Batalla	*Auspex*: +3 ptos por unidad.

TRAMPAS PARA BOBOS

Los ejércitos del Mundo Letal de Catachán son expertos en sembrar de trampas áreas enteras de jungla. Sólo los ejércitos compuestos exclusivamente por Veteranos pueden hacerlo. Las unidades de Veteranos en un ejército normal de la Guardia Imperial no pueden utilizar Trampas para Bobos.

Colocación de las Trampas

Las trampas se adquieren como parte de las opciones de Apoyo Pesado de la lista de ejército. Su localización se anota del mismo modo que una emboscada: divide la mesa en recuadros de 30 cm de lado y anota aquellos en los que se hayan tendido trampas. Cada opción permite tender trampas en un recuadro. Puedes *sembrar trampas* y tender una *emboscada* en el mismo recuadro.

Pueden colocarse diferentes tipos de trampa en el mismo recuadro; pero si se activa una trampa en un recuadro en el que hay varios tipos, sólo se activará uno de ellos, determinado al azar.

Activación de las Trampas

Las trampas se activan cuando una unidad enemiga se retira, persigue u obtiene un resultado de dobles en un *chequeo de terreno difícil* y atraviesa un recuadro con trampas

Las miniaturas que tiran dados adicionales en sus *chequeos de terreno difícil* activan las trampas si obtienen un resultado de dobles en cualesquiera dos de los dados que tiran. Las unidades pueden decidir tirar menos dados para disminuir las posibilidades de activar una trampa.

Tu oponente escoge qué miniatura en el recuadro activa la trampa. Si la unidad tiene miniaturas en dos o más recuadros con trampas, sólo se activa una. La miniatura que activó la trampa es la primera baja si se causan heridas. La unidad sufre los efectos de la trampa antes de que se mueva, tal como aparece en la lista de ejército.

Una trampa permanece efectiva mientras dure la batalla.

Trampas y Vehículos

Las Trampas para Bobos afectan a los vehículos que obtienen un 1 en el *chequeo de terreno difícil* en un recuadro donde hay una trampa. Esto es adicional a la inmovilización que sufre el vehículo. Aquellos vehículos que dispongan de *palas excavadoras* o *quitaobstáculos* pueden repetir la tirada para determinar si evitan quedar inmovilizados, pero el vehículo se verá igualmente afectado por la trampa. Todas las trampas impactan en el blindaje posterior del vehículo.

Detección de Trampas

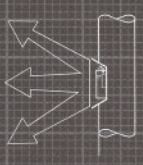
Las trampas pueden ser detectadas con un *auspex*, *escáner*, etc, del mismo modo que se detecta una *emboscada*, pero eso no impide que funcionen ¡simplemente te sirve para saber que ahí hay trampas!

Archivo: Adeptum 2.73 - EL CAMPO DE BATALLA HOSTIL - GUÍA PARA PRINCIPIANTES EL ARTE DE COLOCAR TRAMPAS, MINAS Y OTRAS SORPRESAS DESAGRADABLES

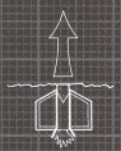
Muchos reclutas creen erróneamente que la misión de las minas y las trampas es matar o herir al enemigo. Por supuesto, esa sólo es su función secundaria; la principal es desorganizar y retrasar el avance enemigo en ciertas zonas. Después de unos cuantos encuentros con trampas, es probable que la mayoría de los enemigos se desmoralicen, se excedan en sus precauciones y extiendan sus líneas, quedando vulnerables ante una emboscada.

Existen tres tipos de minas: despedazadoras, saltadoras y de plasma.

Minas Despedazadoras: una carga de fragmentación montada en una placa vertical lanza la explosión en una dirección específica, creando un cono de destrucción repleto de fragmentos de metal al rojo vivo. Ideal para cubrir senderos, arroyos y caminos.



Minas de tipo "despedazador" más comunes: mina automática Triplex Phall tipo XII "Repudio", Arma de negación de área Amageddon "Cabezamartillo", Mina antipersonal "Creaviudas" diseño Necromunda.



Ref: M3/MkII

Minas Saltadoras: llamadas así porque estos artefactos saltan al aire antes de estallar. Son particularmente efectivas contra objetivos dispersos. Sin embargo, un jefe de escuadra precavido hará avanzar a un hombre en punta para intentar reducir la efectividad de estas minas.

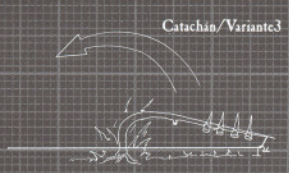
Minas de tipo "saltador" más comunes: antipersonal "Ranita" tipo Necromunda, artefacto de detonación vertical tipo XIV Gearíano, mina de fragmentación Marciana Tipo CXI.

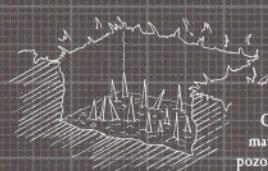
Mina de Plasma: la mayoría de las minas antipersonal emplean ondas de choque y metralla para herir o matar a sus víctimas, pero esto las hace relativamente ineficaces contra los enemigos protegidos con armaduras personales, como las servoarmaduras. Las criaturas Tiránidas más grandes y los bípodes blindados también tienen muchas posibilidades de sobrevivir incluso a la detonación en su inmediata proximidad de una mina saltadora o despedazadora. Cuando se espera combatir contra este tipo de oponentes, son más útiles las minas de plasma. Estas "disparan" un chorro de plasma sobrecalentado contra lo que las activa, infligiendo heridas horribles e invariablemente fatales. La mayor desventaja de la mina de plasma es su menor área de detonación comparada con la munición convencional.

Minas de plasma más comunes: todas las armas estándar de plasma con depósitos de combustible fotónico-hidrógeno. Esfera explosiva antiarmadura "Cíclope" tipo Necromunda. Mina de energía de 90KW tipo Gólgota.

A veces, las circunstancias impiden el uso de munición específica para las trampas. Sin embargo, es relativamente simple improvisar una variedad de trampas básicas a partir de materiales naturales y munición comúnmente disponible Abajo se muestran algunos de los ejemplos más comunes.

Rama doblada: localiza una rama flexible a la altura de la cabeza, la cintura o la rodilla . Afila las pequeñas ramas que tenga a lo largo. Dobla la rama y utiliza un cordel (cuanto más delgado mejor) para atarla con un nudo corredizo de forma que la rama se halle tensa. Tensa el cordel como un alambre debajo de donde estaba originalmente la rama. Cuando un enemigo pisa el cordel, la rama retoma su forma violentamente y lo empala.





Pozo Puntiagudo (o Mandíbula del Diablo): Cava un pequeño pozo de profundidad hasta la rodilla aproximadamente. Siembra el fondo con estacas puntiagudas y coloca más estacas en los bordes de manera que apunten hacia el fondo. Camufla el pozo con ramas, hierbas y cualesquiera materiales disponibles. Cuando un enemigo pise el pozo, el pie quedará empalado por las estacas del fondo; cuando intenten sacar el pie del pozo, las estacas que apuntan hacia abajo en los lados infligirán más heridas. Una variante muy común es colocar formas de vida peligrosas locales en el fondo del pozo, lo que hace que se intente sacar con más rapidez aún la extremidad, lo que incrementa las posibilidades de herirse (aparte de cualquier mordisco, picadura, etc. que la forma de vida pueda infligir).

Balas enterradas (revientadedos): consisten en un cartucho normal de bolter o escopeta enterrado de forma que su base descanse sobre un clavo, roca o pincho y que la punta del proyectil se halle justo debajo de la superficie del suelo. Cuando un enemigo pisa la punta de la bala, su peso la hace golpear contra el lecho puntiagudao, disparando la bala justo directamente bajo su pie.

TERRENO SELVÁTICO

La selva o un bosque denso es el terreno más común en los planetas habitables de la galaxia, y a menudo la Guardia Imperial debe combatir en ellos. Esta sección contiene las reglas para combatir en terreno selvático. Puedes usarlas en cualquier partida, y no son exclusivas de batallas donde combatan Veteranos de Mundo Letal. Con unas pocas modificaciones, estas reglas sirven en cualquier tipo de campo de batalla densamente cubierto de árboles, entornos tan alienígenas como las cúpulas forestales de un Mundo Astronave, los bosques minerales de sulfatos o el famoso Gran Bosque Petrificado de Brandon.

La mayoría de las partidas se libran en terreno abierto. En las batallas libradas en la selva, casi todo el terreno está cubierto de jungla. No es necesario cubrir toda la mesa, sólo necesitas colocar unos cuantos árboles y elementos de escenografía para representar las áreas de jungla.

Lo importante es mostrar dónde termina la jungla. Puedes hacerlo marcando con líquen, guijarros, cordel o tiza el borde del bosque. Alternativamente, puedes mostrar las áreas cubiertas de jungla poniendo trozos de trapo o papel verde. Consulta la sección **Cómo Organizar un Ejército de Catachán** si quieres más ideas.

Sea cual sea el método que escojas, debes procurar cubrir entre el 50% y el 90% de la mesa con junglas. El resto del terreno estará compuesto por claros, asentamientos, senderos, arroyos y ríos, aparte de cualquier otro elemento de escenografía más exótico que decidas incluir. Hemos incluido un Generador de Terreno Selvático que puedes utilizar si quieres; o, si lo prefieres, puedes utilizar algún otro método (menos aleatorio) descrito en la página 124 del Reglamento de **Warhammer 40,000**.

GENERADOR DE TERRENO SELVÁTICO (TIRA 2D6)

Tira una vez en esta tabla por cada 30 cm del borde más largo de la mesa. El elemento generado puede colocarse en cualquier sitio de la mesa. Tirad y colocad un elemento de escenografía por turno.

2 Terreno Peligroso

Tira 1D6 en la siguiente tabla. Consulta el Generador de Terreno de Mundo Letal de la página 128 del Reglamento de **Warhammer 40,000.** El elemento de escenografía puede tener hasta 30 cm de diámetro.

1D6	Terreno
1	Pantano
2	Lianas Termosensibles
3	Venus Atrapahombres
4	Cactus Dardo/ Lianas Estranguladoras
5	Madriguera
6	Fango Burbujeante/ Pozos de Alquitrán.

3 Asentamiento

Un pequeño grupo de 2-4 edificios, con hasta 30 cm de muros o vallas. Del asentamiento salen 1D3 senderos.

4 Arroyo

Un arroyo que sale de un extremo del tablero y sale por otro. El arroyo debe tener al menos un vado por el que se puede pasar como si fuese terreno normal y con un sendero que lo cruza.

5 Claro

Un claro de 30 cm de diámetro, del que parten 1D3 senderos. En vez del claro puedes añadir una zona de 15 cm libre de selva alrededor de un asentamiento ya existente.

6 Colina

La colina está cubierta por la jungla. Consulta las reglas en la página siguiente para saber los efectos de las colinas en las batallas libradas en la selva.

7 Claro

Un claro de 30 cm de diámetro, del que parten 1D3 senderos. En vez del claro puedes añadir una zona de 15 cm libre de selva alrededor de un asentamiento ya existente.

8 Colina Desnuda

La colina no está cubierta por vegetación alguna. Consulta las reglas en la página siguiente para saber los efectos de las colinas en las batallas libradas en la selva.

9 Claro

Un claro de 30 cm de diámetro, del que parten 1D3 senderos. En vez del claro puedes añadir una zona de 15 cm libre de selva alrededor de un asentamiento ya existente.

10 Carretera

La carretera tiene 10 cm de ancho y debe situarse de modo que entre en el campo de batalla por uno de los bordes de la mesa y salga por otro o acabe en un asentamiento o en un claro. Si pasa por una garganta o un río podrá atravesarlos mediante un puente o un vado respectivamente.

11 Garganta

La garganta debe empezar por un borde de un tablero. Puede medir entre 30 y 60 cm y entre 3 y 15 cm de ancho. La garganta se considera terreno impasable. A mitad de su recorrido hay un arbol caído que se puede utilizar como puente, y se considera terreno difícil. Tira 1D6 por cada miniatura que lo cruce: con un resultado de 1 se cae y es retirada. Un sendero parte de cada uno de los extremos.

12 Ruinas

Estas ruinas pueden ser los restos de una civilización perdida, una base Imperial abandonada o lo que quieras. El área en ruinas puede incluir hasta 30 cm de muros derruidos o vallas. Se considera terreno difícil a efectos de movimiento.

SENDEROS

Después de colocar toda la escenografía, debes conectar los distintos elementos con senderos. La tabla anterior te indica aquellos de los que parten senderos. Escoged por turnos un elemento de escenografía y colocad todos los senderos que partan de él. Los senderos tienen 5 cm de ancho y se consideran terreno abierto. Van desde el accidente de terreno hasta otro o hasta un borde de tablero. Cada sendero debe medir entre 30 y 90 cm de largo, y debe dirigirse a un punto de destino diferente al resto de los senderos.

Los senderos están cubiertos por las ramas de los árboles, por lo que no pueden ser vistos por las miniaturas en las colinas. Las miniaturas al mismo nivel que los senderos pueden ver a lo largo de ellos. Después de colocar todos los elementos de escenografía y los senderos, se considera que el resto de la mesa está cubierto por la jungla.

Señores,
Adjunto una estaticopia de un documento recuperado recientemente en las profundidades de las junglas de Catachán. El área donde fue encontrado, conocida por sus habitantes como el Valle de la Muerte, se halla a más de 500 kilómetros del asentamiento humano más próximo.

Nuestros archivos muestran que sólo se produjeron tres expediciones registradas en este territorio, de las que ninguna ha regresado. Se han producido pequeñas expediciones privadas en los últimos siglos, y nos llevó algún tiempo establecer el origen de este documento.

Es destacable que se haya recuperado alguna evidencia de esta expedición, y esta página sobrevivió sólo porque se quedó enganchada en las raíces superiores de una planta local. Se descubrió cuando un grupo de recolección estaba buscando las semillas venenosas de la planta.

Nuestros análisis nos hacen creer que el autor fue Wilhelmus Scarafus Donblair, que proclamaba ser el mejor cazador de la galaxia, y que había jurado abatir un Diablo de Catachán. Se sabe que reunió suficientes hombres en lo que se consideró un pequeño ejército, y que embarcaron en el transporte "Vagabundo Estelar", en 276.M38.

Cuando llegó a Catachán, reclutó a unos cuantos nativos como guías, aunque los únicos dispuestos a llevarle al Valle de la Muerte eran ciertos individuos descentrados, conocidos como los "Piraos de la Jungla". Otra evidencia, si era necesaria alguna otra, de que a los foráneos nunca se les debe permitir visitar los mundos letales.

Siempre Vuestro,
Adepto Skanislav Devskya

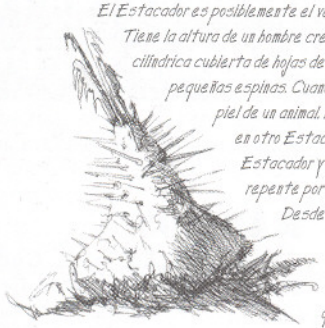
FLORA Y FAUNA DEL EXÓTICO CATACHÁN

El Diablo de Catachán es el habitante más famoso de este fétido mundo. Es el depredador más feroz que jamás he cazado. Nuestra partida de caza se encontró con una de estas bestias mientras se asoleaba en uno de los escasos claros de la jungla. Mis guías me dijeron que no era de los más grandes, aunque media unos veinte metros de largo. Cuando abrimos fuego con nuestros cañones de caza, la bestia nos atacó inmediatamente, obligándonos a huir por la jungla, donde su avance se retrasó lo bastante como para que escapáramos a salvo.

Uno de nosotros fue atacado por la planta conocida como la Hoja-Cerebro. Parece ser que este carnívoro vegetal posee una inteligencia rudimentaria que puede lanzar sus hojas a bastantes metros. La hoja se une con unos zarcillos fibrosos al cerebro y espina dorsal de su víctima, y puede controlar sus acciones, aunque de forma un poco errática. Pobre Hodges, tuve que matarle yo mismo.

He visto Groxes domesticados, ya que son muy utilizados como bestias de carga y como alimento en muchos de los mundos que he visitado. Sin embargo, en su estado salvaje son bastante agresivos; puesto que el hombro de un macho normal me llega a la cabeza, es mejor tener cuidado. Esta hembra parecía estar protegiendo a sus crías, y mis guías me recomendaron dar un rodeo.

El Estacador es posiblemente el vegetal más peligroso de la galaxia. Tiene la altura de un hombre crecido y una forma vagamente cilíndrica cubierta de hojas de las que salen innumerables pequeñas espinas. Cuando estas espinas atraviesan la piel de un animal, lo dejan aturdido y le inyectan una réplica química ¡que convierte a la víctima literalmente en otro Estacador! Uno de mis compañeros fue lo bastante desgraciado como para ser infectado por un Estacador y al principio su brazo se hinchó; poco tiempo después quedó totalmente paralizado y de repente por toda su piel aparecieron más espinas, hasta que no quedó nada del hombre que yo conocía. Desde luego, un final desagradable...



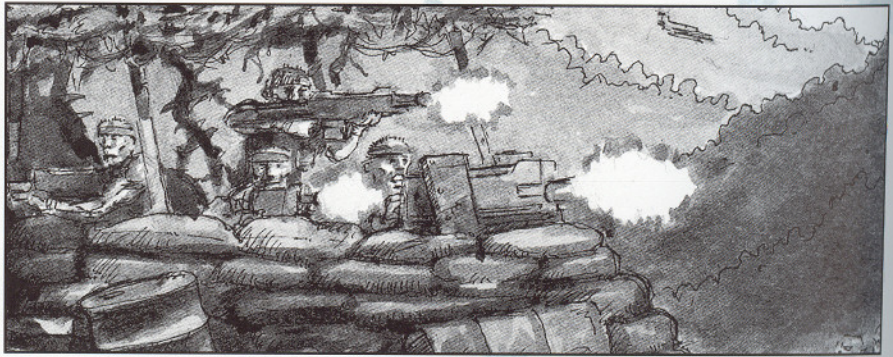
La Venus Atrapahombres no es nativa de Venus, sino que es llamada así por una planta parecida de la antigua Tierra, a la que la Venus Atrapahombres se parece, pero con un tamaño mucho mayor. En buenas condiciones de crecimiento, la Atrapahombres puede llegar a tener una altura quince veces superior a la de un hombre! Las puntiagudas hojas forman una trampa que mantiene inmóviles a las víctimas mientras las digiere lentamente al ser arrastradas hacia el interior de la planta. La Atrapahombres es capaz incluso de mover sus hojas hacia su presa y atacarlas de forma activa.

Hay muchas serpientes extremadamente peligrosas en Catachán, como la Mamba Voladora de Pantano y la Cobra Enroscada. La mayoría, como la Víbora de Lomo Negro de Catachán que he dibujado, son letales. Con un veneno capaz de abatir a los lagartos gigantes que habitualmente atacan, la Víbora de Lomo Negro puede matar a un hombre en treinta latidos, con sus huesos fundiéndose por el veneno. Mi jefe de guías decapitó a esta monstruosidad con un cuchillo especial "Mataserpientes".

Catachán XXIV, "Muerte Paciente"

El Regimiento "Muerte Paciente" se hizo famoso por su uso casi exclusivo y exitoso de las trampas para bobos. Podían pasarse días, incluso semanas, preparando una gran zona con minas, pozos de estacas improvisados, troncos que caían y otras trampas letales, antes de que sus arrojadas escuadras "Anzuelo" atrajesen al enemigo hacia las trampas que les esperaban. El más famoso de sus éxitos fue la casi completa destrucción de la horda del Señor de la Guerra Orko Krakskull, cuando cubrieron por completo los dos kilómetros del desfiladero de la Garganta Final en Arandra Cinco. La construcción de la trampa fue tan perfecta que prácticamente casi todos los pielesverdes estaban cruzando la garganta cuando el falso suelo de ramas y hojas cedió bajo su tremendo peso.

CORRECCIONES DEL CODEX CATACHÁN



página 22

Diablos de Catachán: el Segundo Regimiento de Catachán es especial porque posee una elevada proporción de Diablos de Catachán, por lo que, si incluyes a Straken en un ejército de un Mundo Letal, esas unidades se consideran Tropas de Línea en vez de Tropas de Elite y ya no se aplica la restricción de 0-1.

Compañía del Capitán Thorn, Catachán XVII "Diablos Aulladores"

Los hombres de Thorn aparecen aquí durante la pacificación de Mal Santuario. El "Gran Bill" en persona aparece al frente con su escuadra de Mando, acompañado por el Comisario Grint. El Comisario sufrió un desafortunado accidente mientras cruzaba un desfiladero. A la izquierda del Capitán está la escuadra de patrulla del Sargento Packer, y a su derecha está la patrulla del Sargento "Cuchillonegro" Wood. Detrás está la escuadra de Ogretes que se separaron del Cartigiano VII y fueron encontrados por la patrulla de Packer. Los Diablos de Catachán al lado de los Ogretes están bajo el mando de "Estaca" Albright, que reclamó nada menos que veintiocho victorias personales en combate cuerpo a cuerpo durante la campaña. El equipo de Asalto detrás de los Diablos es conocido afectuosamente por el resto de la Compañía como los Lunáticos de Lorenzo. A la derecha se halla el pelotón "A" del teniente Tucker, con el Comisario Brant, mientras que el Teniente Bole y el Comisario Keaton mandan el pelotón "B", a la izquierda. Más atrás se encuentra la escuadra de Apoyo Pesado, todos ellos hermanos y primos de la familia Hunter, que se alistaron al mismo tiempo. La escuadra de Morteros a la izquierda de los Hunters son conocidos como la "Lluvia del Emperador". El único Sentinel de la Compañía, accidentalmente enviado a Thorn en vez de al Capitán Brier, está pilotado por "Gato Loco" Armstrong, hijo del famoso Capitán Armstrong del Catachán XIV. Detrás de Armstrong se puede ver al Francotirador Dell, cuya puntería le valió la Bala de Plata durante siete años seguidos en las pruebas de combate del Regimiento.

CODEX™ CATACHAN™

"Esos bosques de helechos cubren ocho millones de kilómetros cuadrados y están repletos de gusanos de sangre, plantas venenosas, lobos selváticos y suficientes enfermedades terminales y plagas para pudrir a un hombre en un día. Si queremos librarnos de la escoria Orka que ocupa los bosques altos; sólo existe una fuerza en la galaxia que puede asegurarnos la victoria. Necesitamos a los mejores combatientes de selva del Imperio; necesitamos a las tropas de jungla de Catachán."

Señor General Krivonor - Cruzada Troyana

Catachán es el mundo letal más famoso de la galaxia, y sus habitantes son los combatientes de jungla más feroces al servicio del Emperador. Luchar contra los guerreros de Catachán es luchar contra las propias fuerzas de la naturaleza.

Este libro contiene:

- **LISTA DE EJÉRCITO:** reglas e información para las fuerzas y tácticas de los ejércitos de Catachán: Veteranos de Mundo Letal, Grupo de Asalto, emboscadas, Francotiradores y trampas. Estas reglas te permiten desplegar unidades especiales en tu ejército de la Guardia Imperial o crear un ejército completo de Veteranos de un Mundo Letal. También se incluyen los vehículos y el equipo especial utilizado por las Tropas de Jungla.
- **SECCIÓN DEL HOBBY:** ocho páginas a todo color con consejos de pintura, ideas y trucos para organizar, pintar y jugar con un ejército de Catachán, además de cómo modelar escenografía para selva.
- **CAMPOS DE BATALLA SELVÁTICOS:** reglas para crear y luchar en un campo de batalla cubierto por la selva.
- **PERSONAJES ESPECIALES:** trasfondo y reglas completas de dos personajes especiales de Catachán: Sly Marbo y el Coronel "Manohierro" Straken.

Éste es un suplemento del Codex: Guardia Imperial. Debes disponer de una copia del Codex: Guardia Imperial para poder utilizar el contenido de este libro.

ISBN 84-88879-57-1
CÓDIGO DE PRODUCTO **03 03 01 05 002**
5 011921 965533

ESPAÑA
Games Workshop S.L.
Polígono Gran Vía Sur
C/Motores 300-304
08908 L'Hospitalet de Llobregat
(Barcelona)

P.V.P. recomendado
975 Pta/ 5,86 €

UN PRODUCTO GAMES WORKSHOP®

Reino Unido
Games Workshop Ltd
Willow Road,
Lenton,
Nottingham,
NG7 2WS.

Impreso en España

Citadel y el castillo de Citadel, Games Workshop, el logotipo de Games Workshop y Warhammer son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd en el Reino Unido y Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd en otros países del mundo. Guardia Imperial es una Marca Comercial de Games Workshop Ltd. El Copyright exclusivo del contenido de este producto es propiedad de Games Workshop Ltd © 2.000. Todos los Derechos Reservados.

MINIATURAS® CITADEL