

WARHAMMER[®] 40,000

LOBOS ESPACIALES[™]



WARHAMMER
40,000
CODEX

GAMES
WORKSHOP[®]



La Guardia del Lobo lidera la carga contra los Eldars y su semidiós viviente.



El Señor Lobo Logan Grimnar se enfrenta a las enormes criaturas de la horda tiránida.

LOBOS ESPACIALES



Por Phil Kelly



CONTENIDO

Introducción	3	Los Guerreros del Colmillo	continúa
Los guerreros del cielo	5	Land Raider	44
El mundo letal de Fenris	6	Land Speeder	46
La historia de los Lobos Espaciales	8	Cápsula de desembarco	47
Ritos de iniciación	10	Dreadnought	48
Los Hijos de Russ	12	Bjorn Garra Implacable	49
Las Grandes Compañías	14	Ulrik el Matador	50
Señores del Colmillo	16	Arjac Puñoroca	51
Guerra en el Mar de Estrellas	18	Lukas el Tramoso	52
La Primera Guerra por Armageddon	22	Njal Stormcaller	53
Los Guerreros del Colmillo	24	Canis Nacido Lobo	54
Garras Sangrientas	25	Ragnar Blackmane	55
Cazadores Grises	26	Logan Grimnar, el Gran Lobo	56
Exploradores Lobo	27	Equipo de los Lobos Espaciales	57
Colmillos Largos	28	Armas	57
Lobos Solitarios	29	Armadura	61
Guardia del Lobo	30	Mejoras y otro equipo	62
Lobos de Fenris	31	Armería de los vehículos	63
Manadas de ataque Garra del Cielo	32	Sagas	64
Escuadrón de motoristas Garra Veloz	33	En compañía de Lobos	65
Caballería Lobo de Trueno	34	Lista de ejército de Lobos Espaciales	81
Sacerdotes Lobo	35	C.G.	82
Sacerdotes Rúnicos	36	Tropas de elite	86
<i>Poderes psíquicos de los Sacerdotes Rúnicos</i>	37	Tropas de línea	89
Sacerdotes de Hierro	38	Ataque rápido	90
Señor de los Lobos	39	Apoyo pesado	92
Rhino y Razorback	40	Transportes asignados	94
Predator	41	Sumario	96
Whirlwind	42		
Vindicator	43		



Escrito por: Phil Kelly

Ilustraciones: John Blanche, Alex Boyd, Rob Carey, Paul Dainton, Dave Gallagher, Neil Hodgson, Nuala Kinrade, Adrian Smith. **Diseño gráfico:** Carl Dafforn, Emma Parrington, Mark Raynor. **Fotografía:** Christian Byrne, Glenn More, Jim Sowter. **Eavy Metal:** Fil Dunn, Neil Green, Kornel Kozak, Darren Latham, Keith Robertson, Joe Tomaszewski, Anja Wettergren, Kirsten Williams, Tom Winstone. **Desarrollo de juegos:** Alessio Cavatore, Robin Cruddace, Graham Davey, Andy Hoare, Jervis Johnson, Phil Kelly, Andrew Kenrick, Jeremy Vetock, Matthew Ward. **Material de hobby:** Dave Andrews, Nick Bayton, Mark Jones, Chad Mierzwa, Chris Peach. **Diseñadores de miniaturas:** Mike Anderson, Giorgio Bassani, Trish Carden, Juan Diaz, Martin Footitt, Jes Goodwin, Colin Grayson, Mark Harrison, Alex Hedström, Matt Holland, Neil Langdown, Aly Morrison, Brian Nelson, Seb Perbet, Alan Perry, Michael Perry, Dale Stringer, Dave Thomas, Tom Walton. **Producción y Reprografía:** Simon Burton, Chris Eggar, Marc Elliott, Zaff Haydn-Davies, Kris Jagers, John Michelbach, Melissa Roberts, Rachel Ryan, James Shardlow, Kris Shields, Ian Strickland, Madeleine Tighe. **Nuestro agradecimiento a:** Rick Priestley, Alan Merrett, Jervis Johnson, Andy Chambers, Gavin Thorpe, Peter Gosling, Bob "la máquina" Mair, Paul Gayner, Jon Twemlow, Jimmy Murphy, Matt Plonski, Dominic Murray y Adam Troke.

Traducción: Elvira Navarro. Revisión: Jon Hart y David Esbrí. Maquetación: David Esbrí.

Producido por Games Workshop

© Games Workshop Limited 2009. Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, GW, 40K, Citadel, el castillo de Citadel, el símbolo del águila bicéfala, 'Eavy Metal, Warhammer, el logotipo de Warhammer, White Dwarf, Arjac Puñoroca, Bjorn Garra Implacable, Garra Sangrienta, Canis Nacido Lobo, Caos, Lobo cibernético, Dreadnought, Cápsula de desembarco, Lobo de Fenris, Cazador Gris, Sacerdote Lobo, Land Raider, Land Speeder, Logan Grimnar, Lobo Solitario, Colmillo Largo, Lukas el Tramoso, Njal Stormcaller, Ragnar Blackmane, Razorback, Rhino, Sacerdote Rúnic, Predator, Servidor, Garra del Cielo, Lobo Espacial, Lobos Espaciales, Garra Veloz, Caballería Lobo de Trueno, Ulrik el Matador, Vindicator, Whirlwind, Cazador Blanco, Guardia del Lobo, Señor de los Lobos, Sacerdote Lobo, Explorador Lobo y todas las marcas, logos, nombres, lugares, personajes, criaturas, razas e insignias asociadas, vehículos, ilustraciones e imágenes del universo Warhammer 40,000 son ®, TM y/o © Games Workshop Ltd 2000-2009, registradas de distintas formas en el Reino Unido y otros países del mundo. Todos los derechos reservados. Las imágenes se utilizan únicamente a efecto ilustrativo.

Algunos productos Citadel pueden ser peligrosos si se utilizan incorrectamente. Games Workshop no los recomienda para niños menores de 16 años sin la supervisión de un adulto. Sea cual sea tu edad, utiliza con cuidado los pegamentos, las herramientas afiladas y los sprays, y asegúrate de leer y seguir las instrucciones de uso incluidas.

UK
Games Workshop Ltd.,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham,
NG7 2WS

España
Games Workshop S.L.,
C/Samontà nº 25
08970 Sant Joan Despí
Barcelona

INTRODUCCIÓN

¡Bienvenido a la hermandad de Fenris! Los Lobos Espaciales representan la fusión ideal de potencia pura y supremacía tecnológica, enfrentándose con la espada, la garra y el bólter a los ejércitos horrendos que amenazan la supervivencia de la humanidad.

WARHAMMER 40,000

El reglamento de Warhammer 40,000 contiene las reglas que necesitas para jugar batallas con tus miniaturas Citadel en el universo desgarrado por la guerra del 41º Milenio. Cada ejército tiene su propio codex, que actúa en combinación con estas reglas, convirtiendo tu colección en una fuerza organizada, lista para tus batallas de Warhammer 40,000. Este codex en particular contiene todo lo que debes saber acerca de los heroicos Lobos Espaciales.

¿POR QUÉ COLECCIONAR LOBOS ESPACIALES?

Los Marines Espaciales son los mejores héroes del Imperio. Nobles, orgullosos y fuertes más allá del entendimiento, han renunciado a sus vidas mortales para convertirse en los guerreros definitivos. Sin la defensa de los Marines Espaciales, los dispares reinos de la humanidad caerían rápidamente.

Igual que su legendario progenitor, el Primarca Leman Russ, los Lobos Espaciales son guerreros fieros y agresivos. Y, aunque no son fanáticos o dementes (bueno, de acuerdo, puede que algunos estén un poco locos), sus personalidades obstinadas y su sentido de la justicia inherente hace que los Lobos Espaciales libren una lucha constante contra el mal en la galaxia, combatiendo con la astucia de una jauría de caza en lugar del frenesí de un perro rabioso. A los Lobos Espaciales les gusta la carne roja, la cerveza fuerte, las canciones subidas de tono y los aullidos a la vieja usanza pero, por encima de todo, buscan conseguir la gloria en el campo de batalla. Creen que morir en batalla es un fin digno para un verdadero guerrero y si, tras su muerte, dejan una saga larga y emocionante llena de acciones heroicas, mejor que mejor.

Los Lobos Espaciales son un ejército Marine Espacial realmente único y diferente, basado en un grupo de líderes carismáticos. Cada Lobo Espacial es un héroe por derecho propio y, aunque esto significa que los Lobos Espaciales suelen ser escasos, lo compensan con una gran habilidad individual en combate. Estos marines son maestros del asalto feroz y sus magníficos líderes se cuentan entre los guerreros más temidos y respetados del 41º milenio.

CONTENIDOS DE ESTE CODEX

El Codex Lobos Espaciales contiene las siguientes secciones:

Los Lobos Espaciales: la primera sección de este libro nos presenta a los Lobos Espaciales, sus orígenes y el lugar que ocupan en el universo de Warhammer 40,000. En ella, desentrañamos la historia de su helado planeta natal, el mundo de Fenris, su amado Primarca, la ardua transformación de hombre en un Marine Espacial sobrehumano y las Grandes Compañías de los Señores de los Lobos. Y además, incluye más historias bélicas que las cartucheras de un bólter.

Los Guerreros del Colmillo: en esta sección agrupamos todos los tipos de tropas, vehículos y héroes que luchan en nombre de los señores de la guerra de Fenris. En cada página hay una descripción completa de la unidad, desde las manadas de jóvenes y feroces Garras Sangrientas hasta el Señor Lobo Logan Grimnar. También encontrarás las reglas completas de cada unidad y el equipo y las reglas especiales, en caso de tenerlas.

La sección acaba con un desglose de las armas, bestias de compañía y equipo que los Lobos Espaciales utilizan para matar a sus enemigos.

En compañía de Lobos: esta sección incluye fotografías a color de la extensa gama de miniaturas Citadel disponible para los Lobos Espaciales. Nuestros compañeros del equipo 'Eavy Metal las han pintado tan bien que tienen que verse para creerse. También hemos incluido la iconografía de los Lobos Espaciales y los símbolos de cada manada para ayudarte a coleccionar y pintar tu Gran Compañía.

Lista de ejército de los Lobos Espaciales: la lista de ejército ordena todas las unidades y héroes descritos en la sección *Guerreros del Colmillo* de forma que puedas elegir una fuerza para tus batallas. Cada tipo de unidad tiene un determinado valor en puntos para ayudarte a organizar junto a tu adversario una batalla equilibrada, justo como prefieren los Lobos Espaciales.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Aunque el Codex Lobos Espaciales contiene toda la información que necesitas para coleccionar y librar una batalla con una fuerza de los mejores de Fenris, siempre quedan cosas por aprender. La revista mensual *White Dwarf* contiene artículos sobre todos los aspectos del juego y hobby de Warhammer 40,000, y también podrás encontrar artículos específicos sobre los Lobos Espaciales en nuestra página web:

www.games-workshop.com





LOS GUERREROS DEL CIELO

EN LAS NOCHES MÁS OSCURAS VIENEN
LOS GUERREROS DEL CIELO DE FENRIS,
MONTADOS EN CORCELES DE FUEGO ESTELAR Y LLAMAS,
ATACANDO CON TODA LA FURIA DE LA TORMENTA.

LARGOS Y ANCHOS COMO LOS DEL OSO SON SUS COLMILLOS,
Y ES QUE SON CUCHILLOS DE HUESO.
EN SUS BRAZOS RESIDE LA FUERZA DEL KRAKEN
EN SUS VENAS LATE LA SANGRE DE LOS DIOS.

REVESTIDA DE ACERO QUE VIVE Y RESPIRA,
LA HERMANDAD NO CONOCE EL MIEDO,
LA PIEL DE LOBO, EL CRÁNEO DEL DEMONIO,
LA RUNA, EL COLMILLO Y LA ESPADA.

ARMAS FORJADAS EN EL INFIERNO, UN CENTENAR DE MUERTOS.
EL ACERO QUE BUSCA EL CORAZÓN.
EL ALIENTO DE DRAGÓN CONVIERTE HOMBRES EN CENIZA.
EL ACERO CANTA UNA ELEGÍA.

EL CUERVO Y LA CORNEJA CENAN BIEN A SU PASO.
EL DRAGÓN TEME SU AULLIDO Y EL TROLL SE ESCABULLE.
LA HERMANDAD DEL GRAN LOBO CORRE A SU LADO.
EL LOBO DE TRUENO DESCUBRE SU GARGANTA.

EL ALIENTO HELADO DEL INVIERNO
NO SIGNIFICA NADA PARA ELLOS.
LAS MAREAS CÁLIDAS DEL VERANO TAMPOCO.
CELEBRAN EL COMBATE CON ALEGRÍA Y PROVECHO,
YA QUE LA CARICIA DE LA MUERTE NO LES CONCEDE TREGUA.

VIENEN DEL HELADO ASAHEIM, EN LO ALTO DE LAS NUBES.
VIENEN CON ALAS DE LLAMAS.
LOS SEÑORES DEL ACERO FORJAN BESTIAS DE GUERRA,
LAS TORMENTAS DE HIELO RONDAN A SU PASO.

GOLPEAN A NUESTROS ENEMIGOS, LES QUITAN LAS PIELS.
MATAN A LAS BESTIAS DEL VACÍO.
LOS QUE ELIGEN LUCHAR A SU LADO,
RENACEN EN EL REINO DE LOS DIOS.

- LA LEYENDA DE LOS GUERREROS DEL CIELO,
NARRADA POR HAGAR EL MANCO, SKJALD DE LA TRIBU DIENTE DE LOBO



EL MUNDO LETAL DE FENRIS

El planeta natal de los Lobos Espaciales es Fenris. Se halla en el norte galáctico de Segmentum Solar, al borde de la región del espacio denominada el Ojo del Terror, que es el lugar de donde proceden los incursores y saqueadores de los inmundos Dioses del Caos. Por ello, Fenris está situado en la primera línea defensiva contra el Caos. Los Lobos Espaciales vigilan constantemente esta zona, una vigilancia que comenzó hace miles de años, al término de la Herejía de Horus, y que abarca más de un centenar de mundos. Su dominio se extiende a lo largo y ancho de las estrellas que componen el sistema de Fenris, aunque los Lobos Espaciales consideran su planeta natal al mundo letal que se halla en su núcleo.

Fenris es un mundo de fuego y hielo, dominado por un clima realmente extremo. En el Apócrifo de Skaros está considerado como uno de los tres mundos más letales y turbulentos de los habitados por el hombre. La mayor parte de su superficie está cubierta de agua y la masa que compone la tierra tan solo son islas dispersas en medio de un mar turbulento. El único continente destacable por su tamaño es Asaheim, ubicado en el polo norte.

Fenris describe una órbita elíptica alrededor de su pálido sol. Durante la mayor parte del año, el mundo está muy alejado de su débil estrella y su superficie está increíblemente fría. Los océanos se hielan a medida que Fenris se aleja de su sol, y cuando alcanza su punto más distante, incluso los mares ecuatoriales quedan cubiertos por el hielo. Las montañas afiladas que salpican las aguas están tan inmóviles que en pleno invierno un hombre puede atravesar a pie las muchas islas existentes en las

que habitan los fenrisianos. Se comenta que Sigurd el Alto escaló desde el centro del planeta hasta los picos de Asaheim al norte, y su extraordinaria hazaña le hizo ganarse un lugar en las salas de los dioses. A finales de año, el planeta vuelve a acercarse al sol, el Ojo del Lobo brilla en el cielo y una corta primavera calienta su superficie. Durante este período el hielo se retira a los polos y los gigantes habitantes que habitan en sus aguas oscuras, emergen para disfrutar del plancton generado por el sol, así como los peces sable y de otras formas de vida oceánicas de corta duración.

Cuando Fenris alcanza el punto más próximo al sol, el camino del planeta se rompe y deforma la corteza suboceánica, exponiendo su núcleo fundido a las aguas heladas. Es entonces cuando se produce la época del fuego y el agua. Con una violencia explosiva, el mundo se desgarran y unas islas llameantes emergen del mar escupiendo llamas y lava por sus laderas. Bajo la superficie, las aguas hierven hasta convertirse en vapor que acaba por devorar a Fenris con sus humos sulfurosos. Entonces, los maremotos azotan las costas de Asaheim. Las islas surgidas durante la agitación de años precedentes, son arrojadas al torbellino de esta metamorfosis global. Algunas sobreviven, otras se deshacen o son devoradas por el mar, acabando sepultadas bajo los agitados océanos y arrojando a sus habitantes a un abismo despiadado. Pero la roca poderosa a las que las tribus denominan Asaheim no cede, erigiéndose en medio de un mundo devastado por la ruina y el tormento.

ASAHEIM

Los nativos de Fenris están habituados a la pauta anual de destrucción y han aprendido a valorar los interminables cambios que ocurren en sus tierras con el orgullo de un guerrero fiero. Los habitantes de Fenris solo pueden protegerse un poco del clima extremo de Fenris en el continente polar de Asaheim. Allí habitan muchas criaturas únicas que no podrían vivir en ningún otro lugar de Fenris; entre otras hay osos enormes, alces gigantes y mastodontes peludos, así como criaturas como los trolls de nieve, bestias errantes y grandes serpientes blancas que cavan en los glaciares y fiordos. Pero los más peligrosos de todos son los propios lobos de Fenris, porque su ingenio es tan afilado como sus dientes, y los más grandes igualan la fuerza de cualquiera de los grandes depredadores que reptan o acechan en esta tundra helada.

Pero Asaheim es un lugar remoto, rodeado por acantilados de miles de metros de altura que se erigen sobre las aguas, separando los océanos de un mundo de otro. Su legendaria superficie no proporciona refugio a los que viven más allá de sus confines rocosos. Los hombres de las tribus la consideran la tierra de los dioses.

LOS MARES SALVAJES

La mayoría de las criaturas de Fenris viven en la profundidad del mar, y es en esos inmensos océanos grises donde los fenrisianos deben vivir y luchar para que su raza pueda sobrevivir. No es una vida fácil. Muchas de las criaturas monstruosas que habitan en la profundidad de sus océanos, son bestias ancestrales y escamosas que luchan por la supremacía contra otros de su especie. Algunos de estos gigantes acuáticos son grandes como islas y pueden devorar un barco de un solo trago. Otros son largos y sinuosos, con vapor rojo hirviendo por sangre y escamas que les sirven de escudos destellantes al sol como espejos. Estas bestias marinas a





veces atrapan a un marinero en la cubierta de un barco y lo ahogan arrastrándolo a lo más profundo de sus frías aguas. Aún así a la mayoría de ellos les resulta muy difícil describirlos y suelen referirse a ellos como unas bestias con muchos tentáculos, de pico afilado y ojos fríos como faros que brillan en el fondo del mar. Los guerreros de Fenris han de medir sus fuerzas contra estas criaturas, y los que consiguen emerger triunfantes, perduran para siempre en el folklore de su tribu.

Para sobrevivir en una tierra tan inhóspita, los fenrisianos deben convertirse en guerreros desde que nacen hasta que mueren. Por este motivo, a todos los recién nacidos se les regala un hacha y los que no son capaces de agarrarla, son desterrados para que mueran rápidamente en sus heladas aguas. Su supervivencia depende de su ingenio y determinación, así como de su habilidad en el manejo de la espada y la lanza.

Como su mundo está prácticamente cubierto de agua, los habitantes de Fenris deben dominar las olas y ser capaces de luchar, navegar y soportar las tormentas de hielo y las tropicales. Durante una gran parte del año, las tribus han de sobrevivir una existencia en lucha incesante contra las turbulentas aguas que suele acabar con la muerte en el océano o en batallas contra las criaturas monstruosas que habitan en las profundidades. La competencia por los alimentos es grande, y las tribus suelen verse abocadas al conflicto a causa de los valiosos recursos del planeta.



LAS TRIBUS EN GUERRA

De todos los recursos, el más preciado es la tierra. Ningún hombre sabe cuánto cambiará la tierra a lo largo del año. A veces, las islas más antiguas sobreviven al cambio de estaciones y solo la suerte preserva intacto el territorio de una tribu durante muchos años, aunque lo más probable es que los archipiélagos se rompan y destruyan, hundiéndose bajo el océano debido a los levantamientos de la frágil corteza de Fenris. Muchas islas quedan reducidas o devastadas y solo unos pocos de sus habitantes sobreviven. Cuando esto ocurre, se desatan guerras encarnizadas entre las tribus y las que logran imponerse buscan una tierra nueva donde asentarse.

Cuando termina la estación de fuego y agua, los fenrisianos deben asentarse en las nuevas tierras recién formadas porque sus suministros duran poco tiempo. Si no consiguen encontrar una tierra nueva, deben reanudar sus guerras por los territorios contra otras tribus. La vida de los habitantes de Fenris se caracteriza por la migración continua y por las guerras constantes.

“SE DICE QUE EN LA ÉPOCA DE LA CREACIÓN, EL TODOPODEROSO LANZÓ LA ESFERA DE FENRIS AL MAR DE ESTRELLAS, CONSIDERANDO QUE NO ERA UN LUGAR APROPIADO PARA LA VIDA. PERO ENTONCES FENRIS SENTIÓ EL FRÍO DE LA OSCURIDAD Y BUSCÓ LA CALIDEZ DEL SOL, DENOMINÁNDOLA EL OJO DEL LOBO. EL CALOR QUE IRRADIABA EL OJO RESULTÓ TAN FUERTE QUE FENRIS TUVO QUE HUIR DE NUEVO A LA OSCURIDAD. POR ELLO, CADA GRAN AÑO, FENRIS SE DIRIGE AL SOL EN VERANO Y VUELVE A HUIR, PARA VOLVER A ADENTRARSE EN EL ABRAZO FRÍO DEL INVIERNO.”

– La historia de Haakon Ojo Amarillo

LOS HABITANTES SOBRE LAS NUBES

A pesar de las penurias, los fenrisianos se consideran a sí mismo bendecidos, porque solo guerreros forjados por una vida tan dura se convierten en los mayores defensores del Emperador. Y de estas tribus tan formidables y tenaces surgen los guerreros que después son reclutados por los Lobos Espaciales.

Aunque Fenris es el mundo de los Lobos Espaciales, el Capítulo solo ocupa la isla continente de Asaheim, que se erige como una columna enorme, escarpada y amenazadora, envuelta de los ojos mortales por espesas nubes blancas. El resto de Fenris es una tierra abandonada y primitiva, cuya gente sobrevive como puede en un ciclo interminable de estaciones de hielo y fuego.

Los Lobos Espaciales mantienen una vigilancia cuidadosa de los habitantes de las tribus, pero nunca aparecen abiertamente entre los clanes de guerreros. Los habitantes de Fenris no iniciados denominan a los Lobos Espaciales los guerreros del cielo, ya que solo los alcanzan a ver fugazmente desde lejos, para ellos tienen poderes mágicos y son sagrados. Los guerreros del cielo son guerreros mitológicos, los compañeros de Russ que lucharán junto al Primarca en la batalla final al término del universo. Para ellos, las tierras de Asaheim son los reinos prohibidos de lo divino, donde la tradición nativa prohíbe a los hombres marcharse. Solo un guerrero elegido por los dioses puede entrar en la fortaleza de Russ en el pico de Asaheim. Los fenrisianos se han acostumbrado a que los más valerosos de entre sus jóvenes guerreros ganarán un puesto junto a los dioses, abandonando su mundo diario para vivir en el reino de las alturas de Asaheim. Así ha sido siempre y así seguirá siéndolo.





LA HISTORIA DE LOS LOBOS ESPACIALES

Existen más de un millar de Capítulos de Marines Espaciales que mantienen una vigilia constante contra los enemigos de la humanidad. Los Lobos Espaciales son uno de los capítulos más famosos y su nombre y honores se conocen en toda la galaxia. Los Lobos Espaciales son una de las veinte Legiones de Marines Espaciales originales fundada por el Emperador hace más de diez mil años.

Las Legiones de Marines Espaciales fueron creadas para participar en la Gran Cruzada, la reconquista de la galaxia en la que el Emperador estableció las bases del Imperio tal y como lo conocemos hoy. Antes de la Gran Cruzada, Terra había soportado miles de años de aislamiento, en los que tormentas de disformidad impenetrables sacudían y bullían en la zona oeste de la galaxia. El Emperador se vio atrapado en Terra a causa de estas tormentas disformes y lo único que pudo hacer entonces fue disponer a sus ejércitos y preparar planes de reconquista.

LOS PRIMARCAS

Los primeros esfuerzos del Emperador se centraron en la creación de un grupo de seres sobrehumanos que denominó los Primarcas. Estos eran criaturas manipuladas genéticamente, humanoides artificiales con habilidades sorprendentes. Cada uno de ellos fue creado de manera diferente y, por tanto, con poderes únicos. Algunos eran asombrosamente parecidos a seres humanos, pero muchos de ellos tenían unas proporciones titánicas y una apariencia extraña. El experimento Primarca nunca llegó a acabarse, ya que una fuerza terrible dispersó a las

criaturas por la galaxia. El Emperador consiguió usar sus poderes psíquicos para salvar a los Primarcas, pero fue incapaz de devolverlos a la Tierra. Los Primarcas quedaron atrapados por los vientos del espacio disforme y se perdieron.

El Emperador no consiguió duplicar el largo y arduo trabajo que había supuesto la creación de los Primarcas. Pero el material genético puro desarrollado durante el proyecto Primarca lo utilizó para crear a los Marines Espaciales. Después, empleó una serie de órganos cultivados artificialmente y modificados genéticamente a partir de las semillas genéticas de los Primarcas. Estos órganos fueron diseñados para implantarse en el cuerpo de un humano adolescente ordinario. Una vez implantados, arraigarían y se desarrollarían en los tejidos de su huésped humano, convirtiéndose en una parte integral de su cuerpo. Muchos de estos órganos se diseñaron para interactuar con los tejidos corporales humanos cuando se hicieran funcionales, estimulando el crecimiento de los músculos, los procesos de estimulación mental y alterando sutilmente el recipiente hasta convertirlo en un guerrero sobrehumano. Los Marines Espaciales eran tan solo una sombra pálida comparados con los Primarcas modificados genéticamente con los poderes que heredaron, pero aún así son los guerreros más poderosos y los guerreros más leales del Emperador.

LA GRAN CRUZADA

El Emperador creó veinte legiones de Marines Espaciales a partir del residuo genético de los Primarcas y en cada una usó el material genético derivado de uno de ellos. La mayoría de los implantados eran comunes en tipo y funciones a las veinte legiones, pero tenían diferencias sutiles en la estructura genética debido a su origen diferente. Los guerreros de las veinte legiones de Marines Espaciales duplicaban hasta cierto punto las fuerzas y poderes particulares del Primarca cuyos genes usaban para desarrollar sus propios implantes. Los implantes de los Lobos Espaciales se desarrollaron a partir de la semilla genética del Primarca Leman Russ.

En este momento, el Emperador solo sabía que sus Primarcas habían sido alejados por fuerzas caóticas; no tenía idea de dónde estaban ni de si habían sobrevivido. Solo después, durante la Gran Cruzada, el Emperador consiguió recuperar a los Primarcas. Para entonces, se habían convertido en adultos rodeados de las civilizaciones de los planetas en los que se habían desarrollado. No todos los Primarcas crecieron en mundos avanzados y, muchos de ellos se hallaron en medio de mundos letales o planetas inhóspitos. Leman Russ fue encontrado y educado por las tribus de Fenris. Fue llevado a la corte del Rey Thengir, y mientras alcanzaba la madurez, cosechó un millar de victorias hasta llegar al trono, convirtiéndose en el Rey Lobo y una leyenda viva.



“NINGÚN HOMBRE O BESTIA PODÍA IGUALAR AL REY LOBO, NINGUNA TRIBU PODÍA SUBLEVARSE CONTRA SUS EJÉRCITOS. EN EL REINO DE RUSS EXISTÍA UNA TREGUA ENTRE EL HOMBRE Y EL LOBO, Y EN SU CORTE SERVÍAN LOS SEÑORES DE LA GUERRA MÁS FIEROS Y LAS DONCELLAS MÁS HERMOSAS.”

—La Saga del Rey Lobo



Durante la Gran Cruzada, las legiones de Marines Espaciales del Emperador liberaron miles de mundos humanos. A lo largo y ancho de la galaxia, la humanidad se agrupó bajo un poderoso imperio. El mundo de Fenris fue descubierto relativamente pronto, ya que se halla en la zona noroeste de la galaxia. La leyenda fenrisiana del Rey Lobo se identificó como la que aludía al joven Leman Russ, de modo que el Emperador descendió al planeta para reunirse con él. Russ era un gigante, con la misma facilidad para reír o comer que para luchar, pero cuando empuñaba su espada era como si el tiempo se detuviese para observar su habilidad. La leyenda cuenta que el propio Emperador se enfrentó al Primarca y ganó su lealtad derrotándolo en combate singular. Leman Russ aceptó su primera derrota con una sonrisa y un apretón de manos y, tras el duelo, el Emperador legó a Russ el liderazgo de la Legión Marine Espacial que lleva su semilla genética.

En las décadas siguientes, Leman Russ estuvo al mando de los Lobos Espaciales en muchas guerras por toda la galaxia, demostrando ser uno de los generales más audaces y triunfadores del Emperador. El mundo de Fenris fue reconocido como planeta natal de los Lobos Espaciales y se construyó una fortaleza enorme en las montañas del continente polar de Asaheim. A la fortaleza se la denominó el Colmillo y aún hoy sigue considerándose una de las mayores ciudadelas de la galaxia.

LA HEREJÍA DE HORUS

Los Lobos Espaciales no fueron la única Legión Marine Espacial que se reconcilió con su antepasado genético. Gradualmente, los veinte Primarcas se reunieron con el Emperador y se pusieron al mando de sus propias legiones de Marines Espaciales. Uno de estos Primarcas era Horus. Horus era el primarca más poderoso de todos y también el más cercano al Emperador. De hecho, era el comandante más fiel y su mayor amigo, pero resultó que Horus traicionó al Emperador del modo más abyecto y vil.

La rebelión de Horus desgarró el Imperio hasta sus cimientos y enfrentó a los Marines Espaciales entre sí, ya que estos se dividieron entre los partidarios y los detractores de Horus. Al principio, pocos sospecharon del demonio atroz que había dominado a Horus, y algunas legiones se mantuvieron apartadas del conflicto, porque no sabían qué hacer. Algunas de las legiones que respaldaron a Horus lo hicieron basándose en un sentimiento de camaradería con su antiguo Señor de la Guerra. Fue después cuando lamentaron su decisión, pero ya era demasiado tarde. Horus se había corrompido en espíritu y había jurado fidelidad a los Dioses del Caos a cambio de poderes inimaginables para los mortales, incluso para mortales tan poderosos como los Primarcas.

Los Lobos Espaciales permanecieron leales al Emperador durante la Herejía y participaron en sus acciones más renombradas. De esta época, hace diez mil años, se tienen pocos detalles. Era una época de leyendas, una época de guerra. No se han conservado registros y, solo mucho tiempo después, los cronistas del Administratum han descrito los acontecimientos sangrientos que acaecieron aquellos días. Según su propia doctrina, los Lobos Espaciales eran fundamentales en una de las primeras campañas de la guerra, cuando toda la Legión atacó y devastó a los Marines Espaciales de los Mil Hijos en su planeta natal de Prospero. Al parecer, el Primarca de los Mil Hijos, el gigante ciclópeo Magnus el Rojo, se enfrentó a Leman Russ mientras el resto de Marines Espaciales tanto leales como traidores, luchaban a su alrededor tratando de imponerse. Al final, los Mil Hijos flaquearon y Magnus el Rojo huyó con lo que quedaba de sus

fuerzas. Cuando perseguían a los Mil Hijos, los Lobos Espaciales perdieron a la 13ª Compañía denominada Wulfen. Desde entonces, los Lobos Espaciales nunca han vuelto a tener decimotercera Compañía y ningún Señor Lobo ha llevado la insignia del Wulfen.

EL CODEx ASTARTES

Los Lobos Espaciales no participaron en la batalla final por la tierra, que acabó con la Herejía de Horus y condenó al Emperador como un cadáver viviente en el campo de estasis conocido como el Trono Dorado. Poco después, Leman Russ se enfurecería al conocer los hechos que le habían mantenido apartado de su querido Emperador. Dirigió a los Lobos Espaciales hasta el interior del Ojo del Terror persiguiendo a unas Legiones de Marines Espaciales renegados. Al final, Russ desapareció junto a su escolta personal. Aunque los Señores Lobo han liderado muchas cruzadas (que ellos denominan grandes cacerías) con la esperanza de poder reunirse finalmente con su Primarca perdido, pero hasta el día de hoy el destino de Russ sigue siendo un misterio.

“DE TODOS LOS PRIMARCAS, EL FIN DE LEMAN RUSS ES EL MÁS MISTERIOSO, PUES DESAPARECIÓ HACE DIEZ MIL AÑOS. UNO DE LOS PRINCIPIOS FUNDAMENTALES DE LOS LOBOS ESPACIALES ES LA CREENCIA DE QUE SU PRIMARCA REGRESARÁ PARA LA BATALLA FINAL EN EL FIN DEL UNIVERSO.”

– Balthazar von Heppel, Adeptus Ministerum

Debido al postramiento eterno del Emperador, el Imperio conoció una nueva era en la que su gobierno pasó a estar en manos de los Altos Señores de Terra. Tanto los Altos Señores como los Primarcas supervivientes temían el resurgimiento del Caos. Muchos mundos fueron purgados y por toda la galaxia, sus seguidores eran buscados y destruidos. El Imperio no podía volver a tolerar la posibilidad de que los ejércitos de Marines Espaciales cayeran bajo la influencia de un enemigo. Las Legiones Marines Espaciales originales quedaron divididas en Capítulos más pequeños y se elaboró un código para redefinir su papel y jurisdicción dentro del Imperio. Este código se denominó el Codex Astartes. Antes de la Herejía, una Legión de Marines Espaciales solía estar formada por diez mil guerreros o más, pero bajo la nueva orden el tamaño de cada capítulo se limitó a unos mil. La Legión original sobrevivió como un capítulo más pequeño y continuó manteniendo su antiguo nombre, pero el resto de guerreros Marines Espaciales se reorganizó en nuevos capítulos.

Los nuevos Capítulos se conocieron como Segunda Fundación. Todos los Capítulos de la Segunda Fundación reclaman ser hermanos genéticos de los Marines Espaciales originales y de los Primarcas. Los Lobos Espaciales solo fueron divididos una vez, creando el infortunado Capítulo de los Hermanos de Manada. Quizás los Altos Señores reconocieron los problemas de inestabilidad genética que contaminaría el legado de Leman Russ, y que después surgió como la terrible maldición de Wulfen. Quizás Leman Russ no tuviera intención de deshacer su poderosa Legión, para que pudiera dividirse y ser conquistada de ser necesario. Lo que se sabe es que los Lobos Espaciales tenían y tienen una escasa consideración por la doctrina y tradición militar del Codex Astartes, e incluso en nuestros días prefieren mantener las enseñanzas de Russ, que los Sacerdotes Lobo transmiten a los cachorros Garras Sangrientas.



RITOS DE INICIACIÓN

En Fenris, los extraños acechan en las tierras de los hombres. En sus grandes salas se cuentan historias de vagabundos misteriosos que llegan en medio del invierno y desafían a los guerreros más fuertes y fanfarrones de las tribus a combates de fuerza y de resistencia bebiendo alcohol. La verdad es que resulta una visión aterradora: guerreros enormes y fornidos con la mirada encendida, ataviados con las pieles de los lobos de Fenris. Los extraños solo luchan contra los guerreros más fuertes y desafían a beber solo a los más resistentes. Después de luchar contra los guerreros a los que retan, eligen a los más fuertes y desaparecen en la oscuridad para no volver jamás.

A veces, cuando los veleros llegan a las costas de Fenris y la sangre tiñe toda la nieve de los alrededores, estos mismos extraños se quedan observándolos. Si un guerrero muestra señales de grandeza durante la batalla, los extraños descienden y se le aproximan, ante el horror de los presentes. A menudo el elegido suele estar agonizando, pero a los extraños no parece preocuparles. Se llevan al ganador del combate en medio de la ventisca y el joven nunca vuelve a ser visto. Algunos dicen que desaparecen en medio de la tormenta, otros que un gran barco volador los recoge y se los lleva, pero se trata de simples conjeturas.

En realidad, estos misteriosos extraños son los Sacerdotes Lobo de los Lobos Espaciales: los que eligen a los valientes. Los jóvenes a los que llaman tendrán que superar un gran número de duras pruebas. Si sus almas son fuertes como el acero, el legado de Lemán Russ les será implantado en sus cuerpos y finalmente se convertirán en Marines Espaciales.



LA PRUEBA DE MORKAI

Muchas son las pruebas que tiene que superar un joven guerrero de Fenris antes de que le esté permitido incorporarse a las filas de los Lobos Espaciales. Todas ellas pondrán a prueba el ingenio del guerrero así como su fuerza, por lo que deberán someterse a un buen número de peligros mortales de los que deben salir vivos e ilesos. Aunque la naturaleza de estas pruebas es variada, la prueba final es siempre la misma. Se trata de la prueba de Morkai, llamada así por el legendario lobo de dos cabezas que guarda las puertas de la muerte.

Algunos de los guerreros no superan la última prueba, por lo que resultan reclamados por Morkai y quedan olvidados. La prueba es larga, porque el guerrero debe atravesar unos mil seiscientos kilómetros de estepa baldía que se extienden más allá de la Fortaleza del Colmillo. El guerrero bebe de la Copa de los Wulfen y su cuerpo absorbe por primera vez la semilla genética de los Lobos Espaciales, la semilla genética denominada Canis Helix.

La potencia del Canis es legendaria, y se ha cobrado las vidas de millones de aspirantes mientras sus cuerpos se retuercen y queman en medio de dolores horribles. Los que no mueren, se transforman en monstruos babeantes. Pero el Canis Helix es necesario ya que sin esta parte esencial de la herencia de Lemán Russ, el resto de semillas genéticas no pueden implantarse después. En medio de los espasmos agónicos de la transformación, el aspirante es expulsado para que atraviese el desierto nuevamente hasta el Colmillo. Los genes realizan cambios horribles en la mente y en el cuerpo del guerrero; su cuerpo se transforma hasta un estado primario en el que sus huesos se rompen y doblan, y unas matas de pelo espeso brotan de todo su cuerpo; entonces les invade el instinto de atiborrarse de carne fresca y de beber sangre hasta saciarse. La masa de su cuerpo aumenta hasta en un ochenta por ciento, muchos de sus huesos se fusionan y le salen colmillos en las encías mientras la transformación progresa. Su cuerpo se ve sacudido por el dolor y el guerrero debe superar la sombra antes de que ésta le posea totalmente. Si no lo hace, se convertirá en una criatura fiera y enorme, denominada Wulfen, que no ha conseguido dominar la maldición. Convertirse en un Wulfen es sinónimo de caer en desgracia, porque están condenados a deambular por la estepa para siempre convertidos en criaturas de la noche.

Si el aspirante consigue encontrar el camino de vuelta al Colmillo a través de la estepa de Asaheim plagada de depredadores, le será implantada el resto de la semilla genética de los Lobos Espaciales, estabilizando el Canis Helix y completando su transformación. Una minoría de estos guerreros no consigue superar los efectos originales de la semilla genética y en un momento de gran tensión, vuelven a convertirse en unas bestias enormes sedientas de sangre que persigue sus alma como una sombra fantasmal. Se trata de la Maldición de los Wulfen y es temida con razón por los Lobos Espaciales.

Pero algunos consiguen superarlo, a pesar de todos los estragos que sufren en sus cuerpos y a pesar de las multitud de bestias salvajes y los peligros naturales que se interponen entre ellos y su objetivo. El Capitulo da la bienvenida a estos aspirantes que entonces pasan a ocupar su lugar entre los Lobos Espaciales. Como Marines Espaciales vivirán durante cientos de años y, si no mueren en batalla, recorrerán las estrellas para luchar en nombre del Emperador. Se enfrentarán a monstruosos Orkos y a los abyectos Demonios del Caos. Combatirán a los horrores de los misteriosos Tiránidos y soportarán los peligros indescriptibles del espacio disforme. Para un hombre nacido y educado entre el hielo y el fuego de Fenris, se trata sin duda de una vida entre dioses.





LOS HIJOS DE RUSS

Para los que los contemplan en batalla, los Lobos Espaciales representan la elite de la humanidad, el pináculo del artificio humano. Las adversas condiciones de Fenris crían a los hombres más fuertes y resistentes, una materia prima excelente para los nuevos reclutas Marines Espaciales. La cultura de cada tribu exalta la lealtad para con sus compañeros y, por encima de todo, con el rey guerrero, un modelo que casa perfectamente con los ideales jerárquicos del Adeptus Astartes. Solo los mejores guerreros fenrisianos consiguen alcanzar las salas aclamadas de los guerreros del cielo, a pesar de que estos nobles bárbaros pasan todas sus vidas luchando para alcanzar ese ascenso sagrado. Pero, su viaje no ha hecho más que empezar.

LA FORJA DE UNA LEYENDA

Un guerrero de Fenris tiene la fuerza de una docena de hombres y un Marine Espacial puede vencer a docenas de guerreros de las tribus fenrisianas sin sufrir daño alguno. Esta es la escala de los cambios que sufre cada aspirante durante su transformación para convertirse en uno de los Hijos de Russ.

Los aspirantes sufren los procesos complejos tanto físicos como mentales necesarios para llegar a ser un Marine Espacial sin quejarse. Saben que, a pesar de las agonías que sufran, el dolor es tan solo temporal, mientras que el poder que obtendrán a cambio de su transformación, será eterno. Después de todo, los fenrisianos saben que solo se consiguen las cosas derramando sangre y sudor en el proceso.



Cuando la cirugía aumentadora se ha completado, donde antes había un hombre musculoso pero humano, ahora se erige un asesino enorme, alterado genéticamente, a medio camino de convertirse en la herramienta perfecta de guerra. La semilla genética implantada en su cuerpo la integran una serie de órganos extraordinarios que le garantizan habilidades sobrehumanas. Independientemente de cuál sea su capítulo, todos los Marines Espaciales tienen un corazón secundario y un multipulmón auxiliar, órganos que les permiten soportar daños graves en su torso y seguir combatiendo. Además, pueden sufrir y sanar más rápidamente de heridas que dejarían malherido o matarían a un simple mortal. Pueden hibernar durante décadas, respirar agua o veneno sin sufrir efectos perniciosos, escupir ácido a sus enemigos e incluso absorber los recuerdos y pensamientos de un enemigo cuando comen su carne. Los Marines Espaciales son las creaciones del propio Emperador y por ello comparten algo de su poder.

Por increíble que pueda sonar, los Lobos Espaciales poseen habilidades extraordinarias que van más allá de las de los Marines Espaciales de otros Capítulos. Debido a las peculiaridades de la herencia de Russ, cada Lobo Espacial posee unos sentidos increíblemente agudizados que le sirven para detectar el olor de una presa en medio de una tormenta de nieve o para identificar el aliento de su oponente en medio de una batalla. En el transcurso de su vida, se le alargarán los dientes hasta transformarse en colmillos con los que serán capaces incluso de abollar el plásticero, y su piel se hará tan resistente como el cuero curtido. Algunos llevan la herencia genética del *Canis Helix* profundamente enraizada y circulan muchas historias de las transformaciones horribles que sufren estos guerreros cuando la furia de la batalla los invade.

LAS HERRAMIENTAS DEL GUERRERO

A pesar de ser muy poderoso, un Marine Espacial desprovisto de su armadura no es nada comparado al guerrero en que se convierte cuando marcha a la guerra. Cada Marine Espacial lleva sobre las capas superficiales de su torso una interfaz compleja denominada caparazón negro, que le permite equiparse con una servoarmadura, un milagro de la tecnología imperial y que es un rasgo distintivo de los Marines Espaciales. La servoarmadura está hecha de adamantio y ceramita, dos de las sustancias más duras de la galaxia, y su sistema interno aumenta la fuerza de su portador hasta tal extremo que un Marine Espacial puede romper un cráneo de un solo golpe y es capaz de desgarrar gargantas de un revés con el dorso de su mano. Ataviado con su servoarmadura, un Marine Espacial podrá atravesar una ráfaga de fuego enemigo, saltar por encima de grietas, resistir la presión del fondo del océano o incluso luchar en las profundidades del vacío estelar. Cada servoarmadura es mantenida laboriosamente por los sacerdotes de hierro y los artesanos de los Lobos Espaciales porque es un artefacto casi tan ancestral como el propio Capítulo.

Pero la servoarmadura no es la única arma confiada a los guerreros de los Lobos Espaciales. Como son muy hábiles en el manejo de la espada, cada nuevo recluta recibe una espada sierra con la que puede atravesar un bloque de hielo con la misma facilidad que amputa miembros, y también dispone de un hacha finamente equilibrada para cortar a un hombre por la mitad de un solo golpe. Además de éstas, suelen equiparse con pistolas bólter, versión más compacta pero igual de letal que el sagrado bólter. El bólter es el arma más eficaz que un guerrero podría desear, capaz de desatar una tormenta de proyectiles explosivos sobre el enemi-



go de un solo disparo, por lo que solo se confía a los Lobos Espaciales que han demostrado su valía en batalla. Estas y otras muchas son las armas de los Lobos Espaciales, el epitome de la habilidad del Adeptus Mechanicus empuñado por los guerreros más feroces y agresivos del Imperio. Se trata de una fusión perfecta de ciencia y habilidad natural que ha demostrado ser prácticamente imparable en millones de campos de batalla.

Pero lo que los Lobos Espaciales consideran su arma más potente y digna de confianza es su espíritu indomable. Los Lobos Espaciales son inmunes a los tentáculos insidiosos de la desesperación, la apatía o el descontento, porque ellos viven el sueño de todo guerrero; una existencia en la que solo hay cabida para los combates diarios junto a sus hermanos, interrumpido por algún banquete o competición de bebida. Pocas cosas pueden corromperlos o influirlos, porque ya tienen todo lo que un verdadero guerrero puede necesitar, y además cuentan con la lealtad absoluta de sus hermanos de Capítulo. Los Lobos Espaciales no depositan su fe en una deidad distante y silenciosa, sino en ellos mismos y sus compañeros. Saben que el verdadero camino hacia la gloria está en sus corazones y también tienen la certeza de que tendrán una muerte valerosa en batalla. Por esta razón, los Lobos Espaciales son guerreros infatigables, porque no temen ni dudan, solo mantienen sus cabezas bien en alto mientras afrontan su destino.



EL COLMILLO

En el centro de la inmensa altiplanicie de Asaheim, hay una cadena montañosa cuyos picos parecen tocar el firmamento. El mayor de ellos se encuentra en medio de la cordillera, empujándose a los que le rodean y erigiéndose como un colmillo retorcido sobre el resto. A este pico y a la fortaleza del capítulo que hay construida en su cima, se le denominan el Colmillo. Como una daga que se clava en el vientre del cielo, el Colmillo atraviesa la atmósfera de Fenris.

La fortaleza ciudadela de los Lobos Espaciales es uno de los grandes bastiones del Imperio, y está considerada la más grande fuera de Terra. Muchas veces durante su larga historia ha resistido inviolable mientras las fuerzas del desorden trataban de asaltarla. El Colmillo está protegido por un muro blindado de gran espesor y resistencia, y además le rodean escudos de vacío más potentes que los encontrados en las naves de guerra más poderosas del Emperador. Unos huecos profundos excavados a kilómetros de profundidad ocultan láseres de defensa capaces de destruir incluso a la nave espacial más potentemente armada. Estas armas enormes son tan antiguas como el propio capítulo, y los reactores termales que las mantienen en funcionamiento son el legado de una valiosa tecnología del pasado.

Los túneles oscuros que se doblan y serpentean hasta el núcleo de la montaña están protegidos por innumerables servidores y aliados de los Lobos Espaciales. Estos servidores pueden ser hombres, lobos, máquinas o una fusión horrible de los tres; pero aunque resulten una visión terrible a la vista, todas son criaturas nobles. Se dice que hay más túneles en el Colmillo que pelos tiene un Troll en su espalda, y al parecer abarcan miles de kilómetros de Fenris, igual que las raíces del árbol del mundo se extienden a través del espacio y el tiempo.

Existen una serie de salas abovedadas en lo más profundo del Colmillo. Estas cámaras ancestrales son una construcción laberíntica que engloba muchos kilómetros bajo tierra. Allí no llega la luz y son pocos los Lobos Espaciales que se aventuran en su oscuridad, porque se trata del lugar donde descansan los guerreros caídos. En este lugar reposan los Dreadnoughts del capítulo, a la espera que el Gran Lobo los llame para luchar. Los Dreadnoughts de los Lobos Espaciales pasan la mayor parte del tiempo reposando bajo el Colmillo y solo se les despierta cuando sus hermanos los necesitan en batalla. Como el proceso para conseguir una consciencia total es muy difícil, solo es posible despertar a un Dreadnought cada diez años más o menos. Cuanto más antiguo es un Dreadnought, más difícil es despertarlo, y más tiempo necesita para recuperarse antes de estar preparado para la siguiente batalla. Y aunque hay más de un centenar de Dreadnoughts bajo el Colmillo, el Gran Lobo debe tener cuidado al utilizarlos. Emplear más de unos cuantos a la vez en una batalla suele ser muy raro y solo sucede en circunstancias verdaderamente excepcionales.

En la punta del Colmillo se encuentra el muelle de la flota de los Lobos Espaciales, en el que centenares de naves se mantienen en hangares ocultos en el interior de la montaña. Cada nave puede transportar a suficientes Lobos Espaciales para alterar el curso de una guerra en cuestión de un día, o de dejar totalmente inoperativa una ciudad efectuando un bombardeo orbital. Si un viajero penetra de algún modo la espesa tormenta de nubes que rodea el Colmillo y logra ocultar su presencia, podría contemplar a estas naves dispuestas en el borde del Colmillo, que a esa distancia parecen cuervos posados. Desde este lugar, los Lobos Espaciales parten hacia lejanos campos de batalla de la galaxia.





LAS GRANDES COMPAÑÍAS

La organización de los Lobos Espaciales debe más a la personalidad de su Primarca y a las costumbres de estos guerreros de las tribus de Fenris que a los dictados formales del Codex Astartes. Como resultado, el Capítulo de los Lobos Espaciales está dividido en doce "Grandes Compañías", cada una comparable a una tribu, dirigida por un rey-guerrero y contando con las indicaciones de un consejo de sabios.

El Comandante de una Gran Compañía se denomina Señor Lobo, y se trata de un guerrero cuya habilidad es solo comparable a la del mismísimo Señor Lobo Logan Grimnar. Cada Gran Compañía dispone de sus propios cuarteles generales y territorio en el interior de la enorme fortaleza del Capítulo; además, cuenta con sus propias naves, armería, forjas y otras instalaciones. En casi todos los aspectos se trata de una hermandad de guerreros separada y autosuficiente. Cada Gran Compañía tiene sus propias costumbres ancestrales, sus héroes renombrados y las tradiciones de los guerreros que honran hasta el día de hoy.

Cada Gran Compañía lleva el nombre de su Señor Lobo; por ejemplo, la Gran Compañía de Bjorn Tormentoso, es famosa por su enfoque despiadado de la invasión planetaria. Cuando matan a un Señor Lobo, la escolta de la Guardia del Lobo elige a su sucesor y la Gran Compañía entonces adopta su nombre. Se trata de un honor incomparable y cada Señor Lobo se esfuerza al máximo por estar a la altura de sus predecesores. En este sentido, las Grandes Compañías no son tan fijas como los Capítulos de Marines Espaciales, sino que cambian cuando un líder sucede

a otro. Cuando un guerrero alcanza el rango de Señor Lobo, como nuevo comandante adoptará como emblema un símbolo o insignia de las leyendas ancestrales de Fenris. Este símbolo aparece en el estandarte de la Gran Compañía y se repite comúnmente en la armadura de los miembros de la compañía. Por esto no resulta raro que un Señor Lobo cambie su nombre por el del símbolo que ha elegido; por ejemplo, Egil Mano de Plata, cambió su nombre por el de Egil Hierro y eligió la bestia mítica que se halla bajo las montañas como su tótem.

Aunque en el transcurso de la larga historia de los Lobos Espaciales han existido miles de Señores Lobo, muchos han elegido repetir insignias o figuras legendarias usadas por precursores famosos. Por ejemplo, entre los emblemas más utilizados está el de Drekan el Lobo de Trueno, que en la leyenda fenrisiana fue derrotado por Leman Russ. En la actualidad, la Gran Compañía de Bjorn Tormentoso lleva esta insignia, aunque probablemente lleve este nombre después de que Bjorn se haya convertido en leyenda.

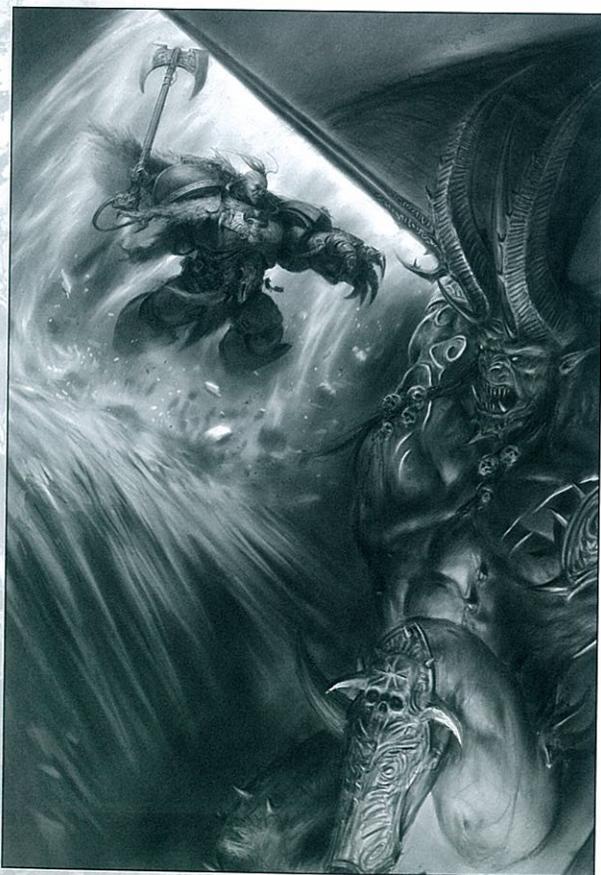


LA COMPAÑÍA DEL GRAN LOBO

Además de las once Grandes Compañías, también está la Compañía del Gran Lobo. Cuando el Gran Lobo muere, todo el Capítulo elige a su sucesor de entre los Señores Lobo que están al mando de las Grandes Compañías en este momento. Este proceso requiere el lanzamiento de piedras en el cráneo del dragón del núcleo del Colmillo. Cada piedra lleva grabado un nombre. A medianoche, el Señor Lobo que tenga más piedras rúnicas con su nombre, será elegido el nuevo Gran Lobo. Aunque estos votos suelen ser ganados por un gran margen en favor de un aspirante u otro, hay ocasiones extremadamente raras en las que dos Señores Lobo obtienen el mismo número de piedras, en cuyo caso deben batirse en duelo sobre la mesa del festín de la Gran Sala; se trata de un duelo que imita en cierto modo al que libraron Leman Russ y el Emperador hace miles de años. El vencedor, ayuda a su oponente a ponerse en pie con una sonrisa en los labios y los hermanos lo aclaman como el nuevo Gran Lobo.

La Compañía del Gran Lobo es otra compañía más, pero difiere del resto en algunos aspectos importantes. Esta compañía acoge a los sacerdotes del capítulo: los Sacerdotes Lobo, los Sacerdotes de Hierro y los Sacerdotes Rúnicos. Además, aquí es donde todos los Dreadnoughts del Capítulo se mantienen en estasis para ampliar sus ya de por sí prolongadas vidas. Estos elementos auxiliares, los consejeros y otras figuras de leyenda pasan a formar parte de otras Grandes Compañías cuando el Gran Lobo lo estima necesario.

A diferencia de los emblemas de las Grandes Compañías, el emblema del Gran Lobo es siempre el mismo. Se trata del Lobo que acecha en las estrellas; es el símbolo ancestral de Leman Russ el que el Capítulo exhibe orgullosamente.



EL GRAN ANULAR

El Gran Anular de los Lobos Espaciales se encuentra en el centro del Salón del Gran Lobo, en lo alto del Colmillo. Representa la organización del Capítulo de los Lobos Espaciales. Cada segmento exterior es una losa de piedra individual en la que se ha inscrito el sello y las runas del Señor Lobo que representa. Durante los festejos celebrados en la sala, es costumbre que los Señores Lobo presentes y sus Guardias del Lobo se sienten en la zona de la sala señalada con su "losa del nombre". El artefacto central indica el cargo del Gran Lobo, y se gira para indicar cuál de los Señores Lobo posee ese honorable rango en la actualidad.



En cada losa de piedra cabe un tanque de batalla y hace falta una docena de los Lobos Espaciales más fuertes para levantarla. Su construcción e instalación en el Gran Anular se hace con el mayor cuidado, pues se dice que romper una losa del nombre equivale a condenar a su Gran Compañía a un fin ignominioso.

Cuando un Señor Lobo muere, su losa es retirada de la sala del Gran Lobo y es llevada a la Arboleda de los Héroes, donde está la del propio Russ. En este lugar descansan durante toda la eternidad en enormes anillos concéntricos, como recordatorio de los líderes heroicos de los Lobos Espaciales a lo largo del tiempo.



SEÑORES DEL COLMILLO



Compañía de Bran Faucesrojas

Bran Faucesrojas, cuyo icono personal es el cazador ensangrentado, disfruta cazando a la luz de la luna llena. Bran es instintivamente astuto, capaz de reflexionar detenidamente sobre sus enemigos para asegurarse que sus

Cazadores Grises ataquen al enemigo tras la furia de sus fuerzas de primera línea, esperando el momento en que se retiren. El salvajismo de esta compañía es legendario y es que una fuerza enemiga atrapada por la Gran Compañía de Bran será despedazada literalmente. El icono del cazador ensangrentado está asociado a los que llevan la Marca del Wulfen y muchos marines de la Gran Compañía de Bran llevan esta maldición peculiar; algunos incluso susurran que han visto a Bran adoptando otra forma diferente cuando caza.



Engir Kraken

Engir Kraken es digno heredero de una estirpe gloriosa de Señores de la guerra que gobernó las islas más sureñas de Fenris. Los habitantes del sur tienen la piel oscura y mucho temperamento, además de tratarse de

exploradores y remeros expertos. Navegan por los océanos infestados de Fenris en busca de monstruos marinos con sus arpones y lanzas largas en ristre. Al parecer, Engir recibió el nombre de Kraken tras enfrentarse bajo las olas a un gigante marino con muchos tentáculos. Cuando el hombre y el monstruo finalmente salieron a la superficie, fue Engir el que rugió triunfal, tras haber ahogado a la bestia con sus propios tentáculos. El símbolo de Kraken es el lobo marino. La compañía de Engir suele dirigirse a la guerra en transportes blindados e incluye muchos motoristas Garra Veloz que actúan como escoltas del grueso de la fuerza. Los hombres de Engir son expertos en los conflictos entre naves y en las acciones de abordaje; cuando los Lobos Espaciales navegan por el Mar de Estrellas, la Compañía de Engir Kraken suele encabezarlos.



Erik Morkai

Si los otros Señores Lobo sintieran miedo alguna vez, con toda seguridad temerían a Erik Morkai. Su nombre viene de Morkai, el lobo de la muerte, y por eso el símbolo de la compañía es un lobo de dos cabezas, y Erik siem-

pre ha tenido un carácter adusto y parco en general. Su compañía incluye muchos Exploradores Lobo, pues estos veteranos saben valorar el comportamiento taciturno y sin afectación de Erik. El Señor Lobo resuelve normalmente los problemas que surgen rápida y violentamente. De hecho fue elegido Señor Lobo por sus métodos terroríficamente eficaces y no por su personalidad. Tiene un hermano gemelo, Irnist el Sabio, que abandonó a Erik para convertirse en sacerdote rúnico del Gran Lobo, una acción por la que Erik aún no le ha perdonado.

“SE CREEN DEMASIADO BUENOS PARA EL CODEX ASTARTES. ESTOS... ¿LOBOS? ¿SON DEMASIADO BUENOS TRAS DIEZ SIGLOS REFINANDO NUESTRA SABIDURÍA EN BATALLA? ENTONCES, DEJÉMOSLOS LUCHAR COMO SALVAJES. QUE LUCHEN Y MUERAN.”

– Capitán Nico Trevellias de los Cónsules Blancos



Gunnar Luna Roja

El Lobo de la Luna Roja representa al dios de la venganza en la sociedad fenrisiana. Se trata de una bestia esquelética que merodea los siete infiernos, devorando eternamente los cuerpos de los indignos sin engordar. El

Señor Lobo que lo lleva como símbolo personal es tan ancho como un menhir. Gunnar es un hombre ruidoso, risueño y grandullón que considera a los Colmillos Largos sus tropas favoritas porque estos veteranos son los mejores compañeros en la sala de banquetes y en el campo de batalla. También es un gran narrador de historias inventadas, como cuando se apoderó de la Luna Roja tras la invasión del Orbe de Bal'yth, vanagloriándose de matar a tantos Eldars que su sangre tiñó toda la superficie del planeta de color carmesí.



Logan Grimnar

La Gran Compañía de Logan Grimnar es leal a su carismático y astuto líder hasta el fanatismo. Cada guerrero está extremadamente orgulloso del vínculo que le une al Señor Supremo del Capítulo y compite con sus

compañero por el favor del Viejo Lobo. Logan Grimnar cree firmemente que una batalla pueden ganarla unos pocos héroes si están en el lugar y momento adecuados y, por este motivo, existe tanta competencia por formar parte de la Guardia del Lobo. Después de todo, ¿qué hijo de Russ no daría su vida por la gloria de luchar junto al Gran Lobo?



Harald Lobomuerto

Harald Lobomuerto ha adoptado el símbolo de la Mandíbula Feroz que simboliza la era del lobo y el fin de todas las cosas, será cuando Morkai devore el sol y la noche eterna empañe el brillo de las estrellas. Harald se

dirige a la batalla a lomos de un gran lobo gris, Colmillo de Hielo. Se dice que los sentidos de Harald están tan agudizados que es capaz de oler a su presa a varios kilómetros de distancia. Su Gran Compañía entabla batalla acompañada de una manada de bestias lupinas, de carne y sangre, construcciones cibernéticas, o incluso los espíritus de sus fieles compañeros.



Bjorn Tormentoso

Las acciones bélicas de la Gran Compañía de Bjorn Tormentoso se caracterizan por el ruido, la intimidación y el esplendor. Bjorn es una montaña de músculos, cabellos rojizos y cara enrojecida, para quien la calma y la

introspección solo son conceptos externos. Su Gran Compañía ha elegido el símbolo del Lobo Atronador porque también es una criatura muy poderosa y su ferocidad prima sobre su sigilo. Bjorn impone el silencio con su voz atronadora que resuena en su armadura de exterminador. Se sabe que ha interrumpido a dignatarios imperiales con un fuerte eructo (o algo peor) si le aburrían sus discursos. Los ataques espectaculares de Bjorn reflejan su naturaleza impaciente y agresiva, e incluyen invariablemente un montón de armas pesadas, motos y Vindicators, esenciales si quieres hacer mucho ruido. El Gran Lobo emplea a Bjorn en los asaltos frontales y a Erik Morkai en las misiones que requieren sigilo, a las que el Gran Lobo denomina despectivamente “tarea de cachorros”.



Egil Lobo de Hierro

En la mitología fenrisiana, el Lobo de Hierro duerme bajo Asaheim, una bestia tan grande que las montañas forman el pelaje de su lomo y los filones de metal son sus venas. De ser así, Egil Lobo de Hierro tendría una gran deuda con su tótem ya que su Gran Compañía la integran un gran número de bestias de guerra. Los ataques blindados de la Compañía de Egil son famosos en el sistema de Fenris y se caracterizan por los rugidos que acompañan los grupos de vehículos de transporte que cortan las rutas de escape a sus presas, mientras sus tanques pesados destrozan al ejército enemigo. El propio Egil, un bruto feo y desdentado y con más metal que carne, dirige el ataque en un Land Raider personalizado que luce los escudos de su propia casa.

“¿CÓMO OSÁIS LLAMAROS GUERREROS VERDADEROS CON VUESTRAS MEDALLAS Y DESFILES? YO EMPUÑÉ MI PRIMERA HACHA RECIÉN NACIDO. GANÉ MI PRIMER RA PIEL DE LOBO SIENDO UN CACHORRO. LLEVO LUCHANDO TODA MI VIDA, HIJO. QUIZÁS TÚ SEAS MI DESAFÍO DE HOY, ¿EH?”

– Vorek Puñonudoso de los Lobos de Hierro



Krom Ojodragón

Krom Ojodragón, también conocido como “Ojo fiero” tiene una presencia y fuerza que aterroriza a los simples mortales. Krom no soporta a los tontos y le ha cortado la garganta a más de un insensato que se ha atrevido a desafiar sus decisiones. Altamente competitivo, disfruta participando en todo tipo de pruebas con sus compañeros Señores Lobo sobre todo las relativas a comer, beber, enfrentarse en duelo, cazar o seguir el Rastro del Ojo Afilado, en la que destaca especialmente. Pero, al igual que todos los Lobos Espaciales, Krom anhela probar su valía en batalla. Dispone de muchos Guardianes del Lobo en su Compañía, porque cree que el valor debe recompensarse allí donde se encuentra. El símbolo de Krom es el Lobo Solar, que hace del sol su guarida y ataca a Fenris a cada nuevo amanecer.



Ragnar Blackmane

La Gran Compañía de Ragnar Blackmane es la segunda después de la de Logan Grimnar, ya que incluye casi doscientos guerreros veteranos liderados por el que probablemente sea el Señor Lobo con más talento de todos.

Aunque a Blackmane se le suele comparar con el corpulento Bjorn Garra Implacable, su ferocidad es legendaria. Normalmente es Ragnar quien gana los duelos anuales que se celebran entre los Señores Lobo en el lugar más alto del Colmillo. La Gran Compañía de Ragnar Blackmane suele tener el honor de liderar las invasiones planetarias de los Lobos Espaciales, y con razón, porque Ragnar y sus guerreros son maestros de los ataques con cápsulas de desembarco, denominados las Garras de Russ.



Sven Aullador

Los guerreros de la Gran Compañía de Sven Aullador se tatúan runas, diseños entrelazados y escenas de sus propias sagas. La propia saga de Sven es tan extensa que el Señor Lobo tiene tatuado cada centímetro de su cuerpo. De hecho, ha tenido que despellejar a algunas de sus víctimas para utilizar su piel de lienzo en el que poder relatar sus últimas hazañas.

Sven lleva el sello del Aliento de Fuego, un volcán que se halla a unas cien leguas al norte del Colmillo. En los festines, Sven y sus hombres realizan todo tipo de prácticas peligrosas como escupir fuego y los infames paseos sobre el fuego con los que Sven “hace entrar en calor a sus hombres”. Después lo que más les gusta es aderezar la carne con licor llameante. Sven Aullador va a la batalla en medio de una gran horda de especialistas en combate cuerpo a cuerpo y, según la leyenda, su vanguardia escupe fuego sobre las filas enemigas y ríe diabólicamente mientras se acerca para matarlos.



Kjarl Ceñosangre

Kjarl Ceñosangre es un rival fiero de Sven Aullador y su Gran Compañía hace gala del símbolo del Lobo Ígneo. Según la mitología fenrisiana, el Lobo Ígneo arde sin consumirse, y su voz de fuego derrite las nieves y deshiela

los glaciares antes de la llegada de cada estación de fuego. La previsión de Kjarl es tan precisa que se dice que tiene el Don, y que ve el futuro en las llamas, aunque nadie se atreve a decirlo en su presencia. Su Gran Compañía favorece el uso de muchas armas de fuego, e incluye al menos una docena de Land Raiders Redentores. Sus Cazadores Grises han de superar un rito especial que consiste en matar a su presa con llamas, tras el cuál pueden pintarse el rostro con sangre antes de cada batalla; las llamas pintadas les sirven para que todos los reconozcan como Cazadores Rojos.

“GUARDA TU LENGUA, CACHORRO, A MENOS QUE QUIERAS QUE TE LA CORTE. NO ME IMPORTAN TUS DIVAGACIONES INFLUIDAS POR LA LUNA, NI LAS HISTORIAS DE TU ABUELA. GRÁBATE ESTO BIEN: EN LA 13ª COMPAÑÍA NO HABLAMOS.”

– Ulfric Garracubierta



La 13ª Compañía

La losa de obsidiana negra del Gran Anular fue antaño la de la Gran Compañía de Jorin Colmillosangre, conocida también como la del Wulfen; fue esta Compañía la que persiguió a Magnus el Rojo hasta la disformidad en la época de la Herejía. En la actualidad, representa a todas las Grandes Compañías de la historia de los Lobos Espaciales que han sido destruidas en combate, se han perdido en una campaña o han renegado de su juramento de fidelidad, de ahí que sean objeto de muchos comentarios velados y supersticiosos. Solo un puñado de forasteros han oído hablar de la piedra, y sugerir que una compañía “camina por la 13ª piedra” es una grave acusación.



GUERRA EN EL MAR DE ESTRELLAS

Durante los últimos días del 41º milenio, los Lobos Espaciales se han visto envueltos en una guerra tras otra sin tregua o respiro. Algunos sacerdotes del Capitulo creen que la Era del Lobo se aproxima a toda velocidad. Han visto presagios oscuros y señales del Fin de los Tiempos, momento en el que Morkai, el Lobo de la Muerte, devorará el sol de Fenris y todas las criaturas lucharán hasta que la muerte y la oscuridad gobiernen las estrellas. Si es cierto, algo es seguro: los Lobos Espaciales resplandecerán desafiantes para evitar que las luces de la galaxia se apaguen definitivamente.

La purga del Aplaztaeztrellaz

739.M41

La nave insignia del ¡Waaagh! Pizoteadioez irrumpie desde las profundidades de la disformidad en una nebulosa localizada de ectoplasma verde. El Señor Lobo Finn Goresson, famoso por su obstinación y ferocidad, cambia el rumbo de su flota para salir al encuentro del pecio. Finn sale victorioso de sus primeros enfrentamientos y en uno de ellos consigue embestir con la proa blindada de su crucero de asalto en el punto más débil del súpercrucero orko Kolmillo Largo, partiéndolo en dos. Después, sus naves se ven reducidas por el Aplaztaeztrellaz, sufriendo graves daños en su potencia de fuego. Finn se estrella contra la nube ectoplásmica hasta que el flanco del Aplaztaeztrellaz surge de entre las tinieblas justo delante. Finn estrella su crucero de asalto contra los hangares de lanzamiento del pecio y lidera el ataque al frente de su Gran Compañía en un abordaje contra la horda orka de su interior. La batalla resultante en las bodegas del Aplaztaeztrellaz dura al menos seis meses, pero en última instancia Finn emerge triunfante con la cabeza cortada del Pizoteadioez colgando de su cinturón.

La contención de las Sagas

741.M41

El Inquisidor Bastalek Grim acude al gran festín de Gerrod Barbarroja, asignando a las sagas allí reunidas implantes eidéticos para más tarde acceder a ellos y consignar todos los datos en los registros imperiales en el infame tratado "La guerra de los Gigantes".

La batalla de las Fauces del Torbellino

781.M41

La Gran Cacería del Señor Lobo famoso por su fealdad, Osric Tres Puños acaba cuando rodea el torbellino y su fuerza de ataque sufre la emboscada de una flota del Caos mucho más grande. La enorme nave insignia Tormenta de Odio, deja inoperativa la nave de Osric, el Colmillo del Vacío, de un solo disparo en el costado. Como solo dispone de unos minutos para actuar, Osric y sus hombres bajan los escudos y aumentan la potencia de las esclusas de aire una a una. Flotan por el espacio en dirección al Tormenta de Odio entre oleadas que los arrastra hasta el vacío. Solo treinta de los hombres de Osric lograron salir con vida de la tormenta de fuego de la nave insignia para saltar a la nave del Caos con sus botas magnetizadas y romper su casco con repetidos golpes de sus puños de combate y martillos de trueno. Después de colarse en su interior y abrirse camino hasta el puente, Osric y su Guardia del Lobo volcaron toda la potencia de fuego del Tormenta de Odio sobre sus aliados, ganando el combate.

La muerte de Ur-Bolg

818.M41

Ur-Bolg, padre de los gigantes, causa estragos en los fiordos de Aesheim. El montañoso Ur-Bolg es finalmente derrotado cuando Throth Media Cabeza deja cegado al gigante con una espada de plasma, enviándolo de vuelta al océano.





Los cazadores cazados

822.M41

La Cábala pirata de la Mano Destrozada se oculta tras las redes de defensa de la Necrópolis Luetin. Apenas iniciado su sangriento trabajo, la Gran Compañía de Erik Morkai les tiende una emboscada arrojándose desde las ventanas superiores y abordando los transportes de los incursores xenos.

El Fin del Honor

837.M41

Durante las Guerras Eclipse, los Lobos Espaciales luchan junto a los Capítulos de los Ángeles Vindicantes y los Desgarradores en el mundo santuario Lucid Prima. Debido a la ferocidad del contraataque de los Desgarradores, las fuerzas imperiales consiguieron expulsar a las fuerzas de los Marines Espaciales del Caos que aterrorizaban la Colmena Ratspire. Sin embargo, los Desgarradores continuaron su matanza indiscriminada, deshaciéndose incluso de los renegados del Caos que habían sido expulsados. A pesar de la insistencia del Señor del Capítulo de que sus hombres purgaban a los que habían sido corrompidos por la presencia del Caos, los Lobos Espaciales estaban indignados, de modo que atacaron de inmediato a los Desgarradores. En la batalla resultante se enfrentaron hermano contra hermano, pereciendo a centenares por ambos bandos. A este evento terrible se le conoce con el nombre del Fin del Honor.

La guerra maldita de los demonios

853.M41

El Inquisidor radical Querrían combate a las fuerzas del Caos en el mundo Yaogeddon, infestado de demonios. La Gran Compañía de Sven Aullido de Sangre se enfrenta a las hordas demoníacas en el núcleo fundido de Yaogeddon y queda asombrada cuando, de repente, las legiones de Khorne y Slaanesh empiezan a luchar entre sí, relegando a los marines. Sven, atónito, ordena a sus hombres que mantengan la distancia, de forma que cuando el polvo se despeja, Sven y Querrían unen sus fuerzas para destruir a lo que queda de la horda demoníaca.

Unos días más tarde, los Inquisidores puritanos del Ordo Malleus llegan para ejecutar a Querrían por sus métodos herejes y carentes de ortodoxia. Sven Aullido de Sangre interviene, indignado por lo que considera una grave injusticia. El Ordo Malleus no cede y se declara la guerra bajo la luz de la luna llena. Aunque los Lobos Espaciales finalmente desisten, la maniobra de Sven ha hecho ganar el tiempo suficiente para que Querrían escape.

Llegaron de la disformidad

877.M41

La Gran Compañía de Lobos Espaciales de Engir Kraken se halla próxima a una anomalía clase USM detectada en el portal de disformidad de Sloth. Con un tamaño de doce mil millas de carne retorcida, la entidad desafía toda clasificación hasta que una xenobióloga se da cuenta de que la anomalía había sido una ballena del vacío. Desde entonces, la navegación por las mareas de la disformidad se ha convertido en algo mucho más aterrador. Mientras la monstruosidad se dispone a devorar la fortaleza astral de Perillia, los Lobos Espaciales le disparan sus torpedos de abordaje. No sirve de nada ya que el depredador del tamaño de un planeta tiene su propio ecosistema y además uno hostil; Engir y sus hombres sufren el asedio de Rémoras, una raza vampírica de bípedos resbaladizos de la disformidad con ventosas por bocas y dientes como agujas. Tras una batalla cruel y desesperada en los bosques frondosos y en los abismos branquiales de la ballena mutante del vacío, Engir y sus hombres se abren camino por el sistema circulatorio de la bestia y plantan cargas térmicas para atacar los órganos vitales del gigante. Consiguen escapar unos segundos antes de que la bestia se parta en dos, en medio de una gran nube de sangre corrupta. El cinturón de gas de Perillian se forma con sus restos.

La Eclesiarquía llega a Fenris

886.M41

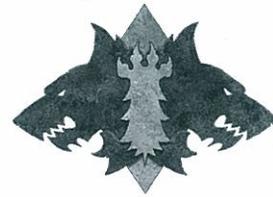
Un quórum de oficiales de la Eclesiarquía se aproxima a Fenris para tratar de inspeccionar y evaluar a los Lobos Espaciales después de escuchar los rumores de culto a dioses paganos. Sin previo aviso, los Lobos Espaciales abren fuego sobre la Eclesiarquía en cuanto entra a distancia de alcance de los cañones del Colmillo. Un año después, la Eclesiarquía y tres órdenes del Adepta Sororitas tratan de entrar en el espacio fenrisiano. La guerra resultante dura tres semanas hasta que la Eclesiarquía decide no avivar más el fuego y retira sus fuerzas.

Una alianza rota

895.M41

Cuando el ¡Waaagh! de Kolmillo Hiervezangre trata de destruir todo el sector de Athelaq, la Gran Compañía de Egil Lobo de Hierro se interpone en su camino. Poco después, una hueste de Guerreros de la Senda trata de contener la invasión de los pieles verdes en el cuadrante noroeste de la zona bélica, evitando finalmente que los Lobos Espaciales queden rodeados. Los tanques de Egil se llevan la peor parte al sufrir el ataque de la vanguardia orka y, tras unas semanas de combates intensos, matan al Señor de la Guerra Kolmillo Hiervezangre y su desbaratado ¡Waaagh!.

Poco después, el Autarca Elenduil visita la sala del trono de Egil Lobo de Hierro con gran ceremonia, y su escolta de Escorpiones Asesinos lleva con respeto los cadáveres recuperados de los Lobos Espaciales caídos. Por desgracia, lo que se supone iba a ser una conversación sobre un intercambio de regalos se convierte en una situación tensa por una malinterpretación. Intercambian insultos y las espadas se alzan. La violencia repentina del combate es solo un atisbo de la destrucción que sigue a continuación cuando todo el sector se sumerge en una guerra entre tres facciones.



La batalla del espaciopuerto Montberg

897.M41

Cuando la Flota Enjambre Colossus desciende al mundo civilizado de Thressiax, las guarniciones de fuerzas imperiales allí destacadas no consiguen detener el flujo constante de los invasores tiránidos. El mando imperial ordena a todas las fuerzas imperiales que se retiren y abandonan a los colonos de Thressiax a su suerte para que los Tiránidos puedan ser exterminados en el espacio. Bran Faucesrojas, que estaba reabasteciéndose en Thressiax en aquel momento, se opone a esta orden. Aunque no puede abandonar la línea de combate, envía a dos escuadras completas de Cazadores Grises para reforzar el espaciopuerto vital de Montberg y ayudar en la evacuación de los habitantes de Thressiax. A escasos días del ataque alienígena, los Cazadores Grises empiezan a entrenar de modo intensivo a los habitantes de Montberg para tratar de frenar el ataque tiránido, asegurándose que los que se plantean huir teman todavía más a los de Fenris. Contra todo pronóstico, los Cazadores Grises y sus nuevos reclutas consiguen defender los muros del espaciopuerto del enjambre de alienígenas invasores, ganando tiempo para que las familias de los colonos consiguieran escapar. Cuando los seis Cazadores Grises supervivientes finalmente abandonaron el espaciopuerto, el Alto Mando Imperial ordenó que les despojasen de todo honor por desobedecer una orden directa. Pero, Bran Faucesrojas los ascendió, nombrándolos su Guardia del Lobo personal en reconocimiento a sus acciones llenas de valor.



La compañía perdida de Svengar el Rojo 912.M41

Navegando a través de un agujero de gusano en busca de su primarca, Svengar el Rojo y sus hombres se ven transportados más allá del borde de la galaxia, dejando atrás incluso a las Estrellas Fantasma. El vacío está hueco como el alma de un hereje. Los hombres de Svengar empiezan a comentar que escuchan susurros por la noche que les prometen un refugio seguro. Dudando de las coordenadas, Svengar continúa y, los días se convierten en meses. A punto de regresar, divisan un planeta oscuro en la distancia. Los Lobos Espaciales se dirigen hacia su órbita distante, esperando encontrar problemas. Pero, en lugar de ello se encuentran una civilización de gente alta y rubia que vive en la opulencia, lejos de la guerra y la confusión del núcleo galáctico. Aliviado por haber encontrado una base de operaciones, Svengar y sus hombres empiezan a relajarse y a disfrutar, organizando festines y relatando sus hazañas a los habitantes de esta civilización. Pero cuando Svengar flirtea con una mujer, el Lobo Espacial se da cuenta de que sus anfitriones no son personas. A pesar de que luchan con valentía, Svengar y sus hombres no vuelven a ser vistos con vida.

La abominación de Cyriax 954.M41

La leyenda se convierte en realidad en el submundo cuando, algo terrible acecha en las entrañas tétricas de la Colmena Necros. Tras varios meses de pesadilla, ha aniquilado a centenares de habitantes, aunque las autoridades solo solicitan ayuda cuando descubren que un miembro de la aristocracia de la colmena ha sido devorado. Logan Grimnar reúne a su Caballería Lobo de Trueno y acude a cazar a la abominación de Cyriath. El mito de guerreros gigantes montados a lomos de lobos de piel de metal se extiende por todo el planeta.

“CUIDA DE TI MISMO HOY: TODAVÍA ME DEBES DOS JARRAS DE NUESTRO ÚLTIMO PULSO COMBATE. ES COMO SI QUISIERAS QUE TE MATARAN PARA EVITAR PAGAR TUS DEUDAS.”

- Un intercambio de palabras típico de los Guardianes del Lobo de la compañía de Ragnar Blackmane

Thorgir y el Dragón 963.M41

Cuando la cañonera Thunderhawk Maldición de Dragones detecta una señal de ayuda del alto magister del planeta feudal Isolda, los Lobos espaciales parten rápidamente a dar caza a la monstruosidad que está aterrorizando la fortaleza y mantiene atrapada a sus gentes. Pero, los Lobos Espaciales no contaban con su aliento letal y tras recibir el impacto de unas llamas ácidas en el sensorium de la Thunderhawk, la nave se estrella espectacularmente.

Thorgir Manorroja consigue trepar por los escombros, ya que su armadura de exterminador ha absorbido la mayor parte de los daños. Sigue el rastro de la bestia y se enfrenta a ella golpeándola con su martillo en su viscosa parte inferior y la conduce hasta la gran catedral de piedra. La fuerza de la bestia es enorme ya que sus golpes abren brechas en los muros de la catedral, aunque es Thorgir el que provoca el derrumbamiento del edificio tras asestar un martillazo fortísimo a la columna central. Poco a poco, la catedral se desmorona y el alud de piedras rompe el cuello de la bestia, que muere instantáneamente. Thorgir queda enterrado bajo cientos de toneladas de rocas, pero cuando el pueblo agradecido logra desenterrarlo, el fuego de la venganza aún arde en su mirada.

La guerra bajo el océano 966.M41

El imperio Tau se extiende cada vez más por espacio imperial, excavando en el lecho del mundo océano de Kvariam Alfa. Oculto de los ojos del Imperio, lleva una década descubriendo su existencia en las cúpulas y corredores que se extienden por el fondo del océano, pero finalmente su presencia es captada por una sonda de largo alcance. Como la Guardia Imperial no puede combatir a las fuerzas tau por hallarse a muchos kilómetros bajo el mar, se solicita la ayuda de los Lobos Espaciales.

LA CAZA DE LA BESTIA

Durante un invierno particularmente duro, un Señor Lobo puede liderar a sus hombres en la caza de la bestia, una prueba en la que tienen que ir desarmados y contar únicamente con su ingenio para sobrevivir. La tradición establece que un guerrero no puede regresar al Colmillo sin el cadáver de la gran bestia a la que ha cazado.

Normalmente, el primero en regresar es el propio Señor Lobo, que tomará asiento presidiendo la mesa del banquete que seguirá, en el que comerán carne roja y beberán cerveza cubierta de sangre. El último en regresar se denomina la Cola, y tendrá que encargarse de servir la comida a sus hermanos de batalla en lugar de comer. Esto asegura que el festín acaba en pelea rápidamente, que es justo lo que les gusta a los Lobos Espaciales.

La Gran Compañía de Gunnar Luna Roja efectúa un desembarco planetario en la escasa superficie de Kvariam y combate a los Guerreros de la Casta de Fuego allí apostados. Tras establecer una cabeza de playa, Gunnar y sus hombres abandonan el grueso de la fuerza y lanzan un ataque en las profundidades a bordo de sus Land Raiders. Consiguen alcanzar el lecho del océano gracias a los cascos de adamantio de los Land Raiders que resisten las altísimas presiones del océano.

Cuando los tanques están próximos a las bóvedas y cúpulas de las ciudades Tau, desembarcan sus pasajeros equipados con armadura de exterminador. Entonces, los portales circulares de cada sección empiezan a abrirse y guerreros ataviados con armaduras submarinas se dirigen a interceptar a la columna de exterminadores. Se desata un combate silencioso y desesperado y, a pesar de que sus enemigos están equipados con torpedos, los Lobos Espaciales consiguen destruir las cúpulas de las minas excavadas por los Tau. El mar queda abarrotado de cadáveres y, finalmente, los Tau deciden huir.

La batalla de Parenxes 981.M41

Durante la Guerra de Badab, los piratas de los Corsarios Rojos atacan el crucero de asalto de los Lobos Espaciales apodado el Lobo de Fenris, tendiéndole una emboscada cerca de Parenxes. Tras abrir una brecha en el casco de acero gris de la nave, los Corsarios Rojos abordan la nave y se enfrentan en combate a los hijos de Russ. En el puente, Gnyrll Colmilloazul se enfrenta a Huron Blackheart en combate singular, pero éste último es desgarrado por la garra de combate del Tirano de Badab. El Lobo de Fenris ha sido capturado. Se trata de la mayor recompensa conseguida hasta la fecha.

La venganza del Señor Puñotrueno 983.M41

Ragnar Blackmane mata en combate singular al señor feudal asesino, Ghorox Puñosangre. El vengativo Blackmane y su fuerza de ataque cuidadosamente seleccionada derrota a los aliados de Ghorox, los Portadores de la Palabra, en la Masacre de Gravespite. Ragnar es elegido sucesor de Berek Puñotrueno como reconocimiento a sus grandes hazañas.

El Gran Devorador llega a Shadrac 998.M41

Una flota incursora tiránida ataca el mundo aislado y gélido de Shadrac. Las tropas congeladas de la Guardia Imperial necesitan un milagro para sobrevivir y así ocurre cuando de la nada surge una manada de Lobos Espaciales. Liderada por Skold Pellejogris, los Lobos Espaciales se unen a las fuerzas de la Guardia Imperial en una defensa que acaba con la explosión devastadora del enjambre. Solo un puñado de guerreros escapa y los Tiránidos aún tratan de apoderarse de Shadrac, aunque la Mente Enjambre ha aprendido a ser cauta con los Hijos de Russ.

Los Wulfen desatados 999.M41

Cuando el grupo de combate de Cadia "Los Cuchillos de Creed" se presentó voluntario para frenar una invasión controvertida en el Ojo del Terror que trataba de desestabilizar los ejércitos demoniacos reunidos en el mundo infernal de Alma vacía, muchos estrategas de alto rango consideraron que los Cadianos estaban condenados a sufrir una muerte fútil y horrible. Por desgracia, sus cálculos fueron correctos y miles de Guardias Imperiales murieron presos del terror y el dolor pocas horas después de la invasión. Justo cuando la hueste de guerra demoniaca empezaba a rodear a los invasores de Cadia, ocurrió algo increíble. Unas siluetas alargadas aparecieron entre las hogueras verdosas de Alma Vacía. Eran manadas de lobos con fauces afiladas y garras empañadas de sangre. Bipedas en el sentido más amplio del término, estas bestias con restos de armaduras rotas cubriendo sus músculos y sus peludos cuerpos se lanzó con una furia brutal sobre la legión demoniaca. De pie, las figuras orgullosas que acechaban entre ellos resultaban una visión difícil de soportar. Los pocos Guardias Imperiales que escaparon con vida de la masacre, regresaron a la Puerta de Cadia para relatar la aparición de sus rescatadores entre murmullos; se trataba de los hermanos perdidos de la 13ª Compañía y eran tan aterradoros como los demonios a los que combatían.

Los lobos de invierno 999.M41

La mejor actuación de Lukas el Tramposo ocurrió cuando él y sus Garras Sangrientas fueron expulsados del sistema Elixir por el

implacable Señor Lobo Dvorjac. El mundo agrícola verde Elixir antes también era productor de hierro, pero los pieles verdes que lo infestan actualmente lo han explotado hasta el agotamiento. Y lo que es peor, el genio autoproclamado que los gobierna, Megamekániko, no ha estado parado sino construyendo Dreadnoughts blindados, Pizoteaderez y Gargantes de todo tamaño y tipo que ahora se amontonan en la superficie del planeta. El ¡Waaagh! Megamekániko está listo para invadir la galaxia.

Tras reunir todos los datos disponibles de Elixir, Lukas descubre que en la cima más alta del planeta hay un Climátropo, una construcción antigua de PCE que mantiene la temperatura del planeta dentro de unos parámetros. Lukas lidera a sus hombres en un ataque con retroreactores a vida o muerte en el complejo atestado de pieles verdes que alberga el artilugio de PCE. Los jóvenes guerreros se abren camino hasta la sala de control donde se halla el climátropo y lo destruyen lanzándole granadas perforantes para después romper el techo de vidrio y escapar a la seguridad de una cañonera Thunderhawk.

"FENRIS ENGENDRA HÉROES IGUAL QUE LOS BORRACHOS DE UNA TABERNA; FUERTES, ORGULLOSOS Y EN BUSCA DE UNA BUENA PELEA."

Belial, Señor del Ala de Muerte de los Ángeles Oscuros

Las siguientes semanas, la temperatura de Elixir baja y no pasa mucho tiempo hasta que el planeta entero queda cubierto por ventiscas de nieve y lluvias glaciares. Los monstruos de Megamekániko empiezan a oxidarse y a caerse a pedazos, algunos se detienen congelados en medio de chirridos o se convierten en un bloque de hielo tras disparar una sola vez. Cuando Dvorjac y su Gran Compañía llegaron al planeta para enfrentarse a las fuerzas del Megamekániko, el planeta estaba sujeto a unas condiciones árticas que conocían muy bien, todo lo contrario que ocurría con los guerreros Orkos.

LA DESAPARICIÓN DE RUSS

Nadie sabe lo que le ocurrió a Leman Russ. Algunos afirman que desapareció en el Ojo del Terror mientras buscaba a su viejo amigo y rival, el Primarca León El'Jonson. Otros sostienen que se hallaba en una misión secreta del Emperador cuando lo mató en combate un Rey Demonio y su espíritu se perdió en la disformidad. Otros consideran que se ha disfrazado y vive con la humanidad, vigilando al pueblo del Emperador y protegiéndolo de los poderes del Caos.

Lo único que sabemos con seguridad es que Leman Russ desapareció en el Banquete de la Ascensión del Emperador en el año 197 después de que el Emperador quedase postrado en el Trono Dorado. Se dice que sus ojos se le pusieron vidriosos y por la mirada, parecía haber tenido una visión. A continuación, se levantó de la gran mesa, dejó el cuerno del que bebía y reunió a sus seguidores más fieles. De estos, solo Bjorn Garra Implacable, el más joven, se quedó allí.

Nadie sabía dónde había ido Russ. Los Lobos Espaciales esperaron su regreso, pero los años pasaron y no regresó. Después de siete años, los Señores Lobo supervivientes se reunieron y eligieron a Bjorn como su líder, nombrándolo

Gran Lobo. Bjorn reunió a todos sus guerreros en la Sala del Colmillo y anunció la primera Gran Cacería. El pueblo de Russ buscaría a su maestro aunque le llevara el resto de su vida hacerlo.

La historia de sus hazañas es demasiado larga para que pueda contarse durante la víspera de todos los inviernos, cuando los Sacerdotes Rúnicos se reúnen para salmodiar las sagas. Especialmente, las compañías montaron en sus naves y navegaron en direcciones opuestas a través del Mar de Estrellas. Libraron batallas intensas contra alienígenas y vencieron al engendro del vacío y al Demonio enfurecido. Los Lobos Espaciales cazaron en esta dimensión y en la siguiente, pero no encontraron ni rastro de Russ y, finalmente regresaron a Fenris únicamente con la satisfacción de haber logrado tales hazañas. Pero la primera Gran Cacería acabó en fracaso y tristeza.

Desde aquel día se han organizado otras muchas Grandes Cacerías. A veces, Russ se le aparece a un Gran Lobo o a un Sacerdote Rúnico en una visión y les dice que ha llegado la hora. Los días siguientes realizan grandes hazañas y emprenden aventuras pero, hasta la fecha, no han tenido éxito en su búsqueda aunque han conseguido hazañas de gran valía.



LA PRIMERA GUERRA POR ARMAGEDDON

En el transcurso de los últimos siglos, los Lobos Espaciales han participado activamente en más conflictos que en cualquier otro período de su historia. De todas, quizás sea la Primera Guerra por Armageddon su campaña más titánica, una lucha que arrasó uno de los principales mundos del Imperio y que en la actualidad ha desaparecido de todos los registros oficiales.

Armageddon es un mundo factoría de gran tamaño y productor clave en el sector imperial. Como ocurre con todos los mundos industrializados, estaba habitado por billones de almas que malvivían en un planeta infectado de grasa y podrido por el acero de las colmenas, donde cada hombre, mujer y niño luchaba por respirar el mismo aire tóxico. El descanso es bastante raro en este tipo de mundos. Los demagogos se sublevaron contra el sistema establecido, mientras los mutantes y herejes conspiraban en la sombra. Durante el tercer siglo del 41º Milenio, las semillas de la rebelión habían arraigado tan fuertemente en Armageddon que todo el planeta estaba prácticamente listo para ser devorado por las fuerzas del Caos. Si los ciudadanos de Armageddon hubieran sabido lo que se avecinaba, habrían aprovechado bien hasta la última horda de sus miserables existencias.

EL AUJE DEL CAOS

La flota bélica de Angron, el Primarca Demonio de los Devoradores de Mundos y el primero entre los favoritos del Dios de la Sangre, apareció procedente del Ojo del Terror. Al frente de la flota iba el Devorador de Estrellas, un pecio espacial de tamaño colosal que los cruceros de asalto parecían pirañas que nadaban al paso del gigante. Cada fisura y grieta del inmenso pecio estaba abarrotada de mutantes, Marines Espaciales renegados y de servidores de los Demonios de Khorne ansiosos por derramar la sangre.

A pesar de los esfuerzos de las tropas imperiales, este juggernaut imparable cayó sobre Armageddon. Angron inició sus desembarcos en masa y una oleada tras otra de naves empezó a invadir el planeta hasta el punto que parecía que el cielo se derrumbaba. Para completar el caos, la traición asomó su fea cara, pues más de la mitad de las tropas que componían el ejército de la Guardia Imperial eran herejes y cultistas. En cuestión de una semana se desató una guerra que alcanzó a cada colmena existente en el continente de Armageddon Primus. Los demonios chillaban mientras diezmaban a la aterrorizada población y los Titanes traidores sacudían la tierra con su ira. La única esperanza de las fuerzas leales era retirarse hasta las junglas ecuatoriales de Armageddon Secundus y buscar ayuda. A sus espaldas solo quedó un paisaje demoníaco y arrasado, un erial cubierto de huesos y los ríos ahora teñidos de sangre venenosa.

LAS FAUCES DEL GRAN LOBO

Los guerreros enfebrecidos de Angron se abrieron camino por Armageddon Primus con una facilidad pasmosa, deteniendo la matanza únicamente para erigir monumentos consagrados a mayor gloria del Dios de la Sangre. A menudo, las pilas de cadáveres de sus víctimas eran tan altas que alcanzaban las cúpulas de las colmenas. Este pequeño pero vital retraso en la conquista de Angron fue aprovechado por las fuerzas del Imperio. Cuando los invasores del Caos surgieron de las junglas en dirección a Armageddon Secundus, no tenían ni idea de lo

que les aguardaba. Los Lobos Espaciales habían respondido a la llamada de ayuda de Armageddon. El mismísimo Gran Lobo Logan Grimnar, con su presencia arrolladora y su oratoria conmovedora había acudido en ayuda del planeta para hacer frente a los horrores que estaban padeciendo. Lo que desconocía la horda de Angron era que en la orilla más lejana del río Chaeron había millones de tropas de refuerzos imperiales a la espera de que las fuerzas del Caos presionaran el ataque.

A pesar de que los superaban en número en una proporción de mil a uno, los Lobos Espaciales entablaron combate con la horda del Caos. Grimnar lideró un asalto blindado hasta el río desde su punto más inferior y atacó a los Marines Espaciales del Caos Devoradores de Mundos que estaban en la jungla; después de cargarlos y sufrir un gran número de bajas, volvieron a retirarse ordenadamente. Con un gran rugido que estremeció incluso a los árboles de la jungla, la horda del Caos enfebrecida se lanzó en pos de los Lobos Espaciales, alcanzándolos cuando llegaban a las orillas del Río Chaeron. Tan pronto como los hombres de Grimnar se pusieron a salvo en la otra orilla del río, desembarcaron de sus transportes y el Viejo Lobo emitió un gran aullido que traspasó a los ejércitos del Caos.

La masacre que siguió a continuación fue espectacular. El río se vio sacudido por explosiones devastadoras mientras los tanques de la Guardia Imperial retumbaban y rugían su descontento. Los grupos de tropas abrieron fuego con sus armas láser sobre la escoria del Caos que avanzaba por las aguas envenenadas del Chaeron, y filas disciplinadas de Guardias Imperiales tomaron posiciones de ataque. En las orillas, un centenar de Cazadores Grises avanzaba con el semblante serio disparando con sus bólteres a los renegados de la otra orilla. En el lugar en el que las líneas del Caos eran más gruesas y la concentración de monstruosidades mayor, los Lobos Espaciales los atacaron con toda la furia del hacha gélida y el martillo de trueno. Pasó una hora de combate frenético, después otra, y una tercera, hasta que el río quedó cubierto de los cadáveres de los invasores. Los restos de la enfebrecida horda vacilaron, dieron media vuelta y huyeron.

FE CONTRA FURIA

Pero las celebraciones de las tropas de Armageddon duraron poco. Al oeste, Angron en persona lideró un ataque contra las Colmenas Helsreach e Infernus. Compañías enteras de Bersérkeres de los Devoradores de Mundos destrozaron las líneas defensivas y, junto a Angron, se erigían doce gigantes Devoradores de Almas sedientos de sangre. Y, junto a ellos, el más terrible de todos los servidores de Khorne, el propio Demonio Primarca. Nada podía detener su ira, porque a pesar de la determinación y habilidad de los Lobos Espaciales, sus efectivos eran escasos. No podían vencer solos a los Elegidos de Khorne.

Pero la astucia del Viejo Lobo Grimnar, bien versado en la guerra eterna contra el Caos, guardaba un as en la manga. Unos días atrás, al comprobar la magnitud de las hordas demoníacas reunidas en Armageddon, Grimnar había solicitado ayuda a la Cámara Militante Cazademonios del Ordo Malleus. Los Lobos Espaciales lanzaron su último ataque, una compañía formada por un centenar de Exterminadores Caballeros Grises que se habían teleportado al centro del ejército del Caos.



La batalla que siguió fue verdaderamente épica. De un lado se erigían las manifestaciones físicas de la rabia y el odio de la humanidad, y del otro los embajadores de la Gracia del Emperador. La lucha eterna del alma del hombre se libraba en los campos de batalla de Armageddon como la que se batallara en las puertas del Palacio del Emperador hace miles de años. Los únicos supervivientes que emergieron de entre el polvo de este legendario conflicto fueron un puñado de Caballeros Grises en los que aún brillaba la fe en la mirada a pesar de toda la muerte que los rodeaba. Dieron un apretón de manos a Grimnar y a su Guardia del Lobo y desaparecieron en medio de una tormenta de luz.



SECUELAS

Después de que Angron y sus lugartenientes desaparecieran en la disformidad, los ejércitos del Caos se vinieron abajo. La horda anárquica resultó una presa fácil para las Grandes Compañías de Lobos Espaciales que persiguieron al grueso de la horda a través de los desiertos con una ferocidad implacable, hasta que todo el planeta quedó convertido en un campo de cadáveres gigantesco.

Sin embargo, los aliados de los Lobos Espaciales no obtuvieron todos los honores de la victoria. El Administratum y la Inquisición se mantuvieron firmes para que la corrupción de la incursión

demoníaca se pusiese en cuarentena, ya que sería un gran desastre si la fe de la humanidad en el Imperio se veía debilitada. Por una vez, la solución propuesta no fue el Exterminatus, porque Armageddon era un mundo demasiado importante como para perderlo. De modo que los Señores del Adeptus decretaron que se purgaran todos los registros de la invasión, y que se reuniera a los ciudadanos conocedores de la corrupción demoníaca de Armageddon para esterilizarlos y enviarlos a los inmensos campamentos de trabajo que se hallaban del lejano sur. Millones de guerreros que lucharon junto a los Lobos Espaciales se vieron obligados a vivir el resto de sus vidas como esclavos. Las colmenas quedaron vacías salvo por los habitantes más opulentos e influyentes y el Administratum importó nuevo personal para que sustituyese al que se había enfrentado al Caos y habían vivido para contarlos. A los que se les ocurría mencionar la gran guerra sufrían un fin ignominioso a manos de las autoridades de las colmenas, de modo que en cuestión de un mes la productividad del planeta había vuelto a alcanzar niveles óptimos.

Los Lobos Espaciales no emplean unos métodos expeditivos tan crueles y cuando Logan Grimnar supo el tratamiento que habían recibido sus aliados de Armageddon se enfureció y de su boca salieron insultos y juramentos contra los Señores Adeptus del Administratum que harían enrojecer a un Orko. El incidente no alcanzó niveles violentos por un escaso margen gracias a que el consejero del Sacerdote Lobo Ulrik lo agarró firmemente de la mano; evitando que una guerra civil consumiera el resto del planeta. Desde entonces, Grimnar ha manifestado un odio profundo por el Adeptus Administratum y espera que algún día pueda cumplir sus juramentos de venganza por los héroes de Armageddon.



LOS GUERREROS DEL COLMILLO

Esta sección del libro describe las fuerzas usadas por los Lobos Espaciales, sus armas, sus unidades y algunos personajes especiales famosos como el Señor Lobo Ragnar Blackmane y Arjac Puñoroca, el Campeón de Fenris. Cada sección describe a la unidad y te proporciona las reglas específicas para poder usarlas en tus partidas. La lista de ejército remite al número de página donde se encuentra ese tipo de tropa, para que puedas consultarla cuando organices una fuerza o libres una partida.

La sección *Guerreros del Colmillo* está subdividida en dos partes; la primera describe todas las tropas y vehículos de los Lobos Espaciales, incluidos los personajes especiales, mientras que la segunda parte detalla la armería y el equipo de los Lobos Espaciales.

EQUIPO

La lista de ejército que aparece al final del libro incluye el equipo estándar y opcional disponible para una miniatura particular. Comprobarás que algunos objetos de equipo son únicos y solo pueden llevarlos personajes o unidades particulares, mientras que otros pueden usarlos más de una unidad. Cuando un objeto es único, se especifica en el perfil respectivo de su propietario y, si no lo es, aparece detallado en la sección de equipo.

Un buen ejemplo sería el Hacha de Morkai, un arma de combate cuerpo a cuerpo legendaria empuñada por Logan Grimnar. Por este motivo, sus reglas aparecen descritas en el apartado de Logan Grimnar. Además, Grimnar también está equipado con un bólter de asalto cuyas reglas, al tratarse de un arma común hallarás en la sección de equipo de los Lobos Espaciales.



SAGAS

Muchos personajes de los Lobos Espaciales tendrán la opción de poder incluir una saga. Las Sagas representan la larga y distinguida carrera militar de un verdadero héroe que se ha hecho famoso por un estilo de combate particular. Los personajes pueden adquirir sagas como un tipo especial de equipo, tal y como se describe en la página 64.

REGLAS ESPECIALES DE LOS LOBOS ESPACIALES

Contraataque

La ferocidad de los nativos de Fenris es legendaria. En caso de recibir la carga, se lanzarán hacia delante y contraatacarán al enemigo. Para representarla, todos los Lobos Espaciales están sujetos a la regla especial *contraataque*.

Sentidos agudos

La agudeza natural de un sensorium fenrisiano se mejora una docena de veces mediante la implantación del Canis Helix. Todos los Lobos Espaciales están sujetos a la regla especial de *sentidos agudos*.

Y no conocerán el miedo

Los Lobos Espaciales pueden parecer bastante más anárquicos que otros capítulos más tradicionales, pero aún así pertenecen al Adeptus Astartes. Los Lobos Espaciales superan automáticamente los chequeos de reagrupamiento y pueden efectuarlos incluso si los efectivos originales de la unidad han quedado reducidos a menos de la mitad de sus fuerzas a causa de las bajas, aunque se aplican todos los demás criterios. Normalmente, las tropas que se reagrupan no pueden moverse normalmente y siempre se consideran en movimiento, lo estén o no; pero estas restricciones no se aplican a los Lobos Espaciales. Si los Lobos Espaciales se ven atrapados en una persecución arrolladora, no son destruidos, sino que continuarán luchando normalmente. Si esto ocurre, a la unidad se le deberá aplicar la regla *¡Manteneos firmes!* en esta ronda de combate y, por tanto, puede sufrir bajas adicionales.

Las unidades que incluyen servidores, lobos de Fenris y lobos cibernéticos también están sujetas a esta regla, siempre que la unidad incluya al menos un marine espacial.

“SU PALABRA ERA EL RUGIDO DEL TRUENO,
SU MIRADA ERA LA DEL ÁGUILA,
SU PODER ERA LA FUERZA DEL KRAKEN,
SU ASTUCIA ERA LA DEL LOBO,
SU TEMPERAMENTO PROVOCABA LA MUERTE DE
HOMBRES.”

De la saga del Sacerdote Lobo Voltar el Sangriento

Nota del diseñador: como se especifica en la página 81, los Lobos Espaciales son muy individualistas y sus personajes no llevarán la misma combinación de equipo al combate. De hecho, animamos a los jugadores de Lobos Espaciales que procuren que sus personajes sean verdaderamente únicos.

GARRAS SANGRIENTAS

Los Garras Sangrientas son las tropas más jóvenes e inexpertas de los Lobos Espaciales, de ahí que estén siempre ansiosos por demostrar su valía. Estos guerreros son salvajes y fuertemente agresivos sin excepción y, como no ha pasado mucho tiempo desde que dejaron sus tribus en las que salían a cazar en pos de la gloria, se lanzarán a combatir a maníacos y monstruos sin pensarlo dos veces. Las cargas asesinas de los Garras Sangrientas son famosas en el espacio imperial ya que creen que son invencibles y continuamente desafían a la galaxia para que pruebe que están equivocados.

Fuertes y seguros de sí mismos, los Garras Sangrientas golpean con el entusiasmo beligerante de la juventud y la emoción que supone haber ascendido a las filas de los famosos Guerreros del Cielo. Saben que siguen los pasos de gigantes pero que además tienen la oportunidad de convertirse en verdaderos héroes. El efecto embriagador que este conocimiento produce sobre los Garras Sangrientas, a menudo agravado por un barril o dos de aguamiel, hace que sea una línea muy fina la que separa los actos dementes de heroísmo de una conducta temeraria. Un Garra Sangrienta no vacilará en lanzarse a los colmillos de un Garrapato mamut a la carga para atacarlo, o correrá bajo una monstruosidad biológica tiránida para abrirle el vientre aunque de corra el peligro de ser aplastado. Después de todo, si la apuesta sale bien, conseguirá labrarse un nombre, llamará la atención del Señor Lobo e iniciará su propia saga personal.

Los Lobos Espaciales más mayores que vigilan el desarrollo de los Garras Sangrientas están convencidos de que el mejor campo de entrenamiento es la furia candente del campo de batalla. A los Hijos de Russ no les agrada la lógica predecible de la jaula de prácticas o un corredor de asalto porque piensan que es muy improbable que sean atacados por sistemas automáticos semiinteligentes. Por esta razón, se concentran en luchar contra enemigos de carne y hueso. Después de todo, a los Lobos Espaciales nunca les asusta iniciar el combate y ¿qué mejor modo de aprender el arte de la batalla si no es con la experiencia directa? Los Garras Sangrientas no se desaniman cuando tienen que tomar su posición en la vanguardia de las Grandes Compañías, mientras sus hermanos mayores vigilan especialmente a los que demuestran más talento y astucia.

Por desgracia, los Garras Sangrientas carecen de la habilidad y experiencia de sus hermanos Cazadores Grises y su ética de cazar en busca de la gloria a veces les hace abarcar más de lo que pueden conseguir. No resulta raro que una manada de Garras Sangrientas se lance a toda carrera para atacar a los comandantes o campeones del ejército enemigo, a veces con resultados desastrosos. Por ello, los Garras Sangrientas suelen ser dirigidos por un Guardián del Lobo mucho más sabio y experimentado cuya misión consiste en refrenar el ansia de batalla de estos jóvenes mediante órdenes concisas o un ocasional puñetazo en la cara.

Las manadas de Garras Sangrientas son siempre lo bastante grandes para poder sufrir algunas bajas y seguir luchando. Desde la óptica fenrisiana, las primeras bajas sufridas por una manada de Garras Sangrientas son parte de un proceso vital que ayuda a convertir a los niños en hombres. El mentor de la manada de Garras Sangrientas suele ignorar los deslices en la disciplina marcial hasta después de la batalla, porque sabe que con la guía adecuada, la carga salvaje de los Garras Sangrientas puede cambiar el devenir de la batalla en cuestión de minutos.



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Garra Sangrienta	3	3	4	4	1	4	1	8	3+

REGLAS ESPECIALES

Sentidos agudos, Y no conocerán el miedo, contraataque.

Carga asesina: los Garras Sangrientas son famosos por su sangrienta ferocidad en las cargas. Por ello, se benefician de un modificador de +2 Ataques cuando cargan (en lugar del habitual +1). Recuerda que esta regla especial no se aplica a otras miniaturas que se hayan unido a la manada y tampoco puede utilizarse al efectuar un contraataque. ¡Ni siquiera los Garras Sangrientas son tan rápidos!

Temerarios: los Garras Sangrientas correrán muchos riesgos en su búsqueda de gloria personal. Si una manada de Garras Sangrientas se halla a una distancia de hasta 15 cm de una miniatura enemiga al inicio de su fase de Disparo, la manada olvidará que es su fase de Disparo y se preparará para efectuar una carga devastadora (¡se han dejado llevar por la furia y no pueden apuntar!). La manada debe intentar atacar en la fase de asalto siguiente si es posible, beneficiándose de la regla especial *carga asesina* detallada anteriormente. Si un Guardián del Lobo o un personaje independiente acompaña a los Garras Sangrientas, no se aplica la regla temerarios, ya que la presencia de su mentor les hace actuar con más sentido común.

CAZADORES GRISES

Solo cuando un Garra Sangrienta ha salido victorioso de las conflagraciones bélicas más salvajes, la Guardia del Lobo considera su ascenso a las filas de los Cazadores Grises, ya que estas tropas componen el grueso de toda Gran Compañía. Aunque su ansia de honor es la misma que la de sus hermanos más jóvenes, su agresividad está mucho más templada por su experiencia. Todo Marine Espacial sabe que la astucia entrenada es un arma más eficaz que la hoja más afilada, y los juramentos de hermandad les unen más rápido frente a las circunstancias más desfavorables; en este sentido, cada manada de Cazadores Grises es un pequeño ejército por derecho propio.

A medida que un Lobo Espacial se hace mayor y más experimentado en el arte de la batalla, la semilla genética implantada denominada Canis Helix empieza a manifestarse tanto física como mentalmente. La transición de aspirante a Cazador Gris hecho y derecho puede llevar décadas o incluso siglos, pero si el Garra Sangrienta no encuentra su muerte en el campo de batalla, esa transición es prácticamente segura. El pelo se encanece, los colmillos se alargan, la piel se vuelve más curtida y correosa y, en casos extremos, los ojos amarillean y se transforman hasta convertirse en los de un lobo. Todos estos cambios que experimenta el guerrero son señales de su herencia y una muestra de que ha alcanzado el cenit de su fuerza y madurez en el campo de batalla como Cazador Gris. El resto del Imperio suele aborrecer esta mutación, pero los Lobos Espaciales saben que el pelo gris es la marca del verdadero guerrero.



Los Cazadores Grises son seguros, pacientes y astutos, capaces de mantener sus objetivos frente a hordas de atacantes hasta que tienen que defenderse a culatazos con sus bólteres. Cargan con sus pistolas y espadas si el enemigo logra atravesar su tormenta de fuego o si los Cazadores han acribillado a tantos enemigos que se han quedado sin munición.

Pero la fuerza de estos guerreros veteranos reside en el ataque. Los Cazadores Grises llevan este nombre por una razón y es que son capaces de cazar a su presa con la astucia y paciencia del lobo. Cada manada avanza por turnos con los bólteres en ristre, disparando en patrones que exigen que el enemigo busque cobertura. Solo cuando todos sus hermanos están situados, la trampa estará tendida. Cuando se escucha un aullido profundo en medio de la ráfaga de fuego de bólter, los Cazadores Grises lo rodean y se adjudican una nueva victoria en nombre de Russ.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Cazador Gris	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

REGLAS ESPECIALES

Sentidos agudos, Y no conocerán el miedo, contraataque.

EL SAGRADO BÓLTER DEL ADEPTUS ASTARTES

Libres del peso del liderazgo que soportan los Lobos Espaciales más veteranos, los Cazadores Grises son libres de concentrarse en la destrucción del enemigo. Para mejorar, se especializan en el uso del arma más sagrada del Adeptus Astartes, el bólter. El bólter es un arma de gran alcance y fiabilidad, con la que se puede aniquilar al monstruo más espantoso con la detonación de un solo disparo.

Es habitual que los Cazadores Grises personalicen sus bólteres con talismanes, runas y cráncos para poder unir su espíritu al del arma. Por la misma razón, los Lobos Espaciales a veces ungen sus armas con la sangre de sus enemigos muertos. A pesar de esta práctica supersticiosa, cada guerrero considera su bólter como la obra magistral de un herrero, porque sabe muy bien que su instrumento de venganza servirá al Capitulo mucho tiempo después de que él haya pasado a la leyenda.



COLMILLOS LARGOS

Algunos Lobos Espaciales son lo bastante astutos para sobrevivir durante siglos de servicio activo en nombre del Emperador. Aunque sus sagas son largas y están llenas de hechos sangrientos, cada uno ha adquirido la sabiduría y experiencia después de luchar en innumerables campos de batalla y sus habilidades colectivas son demasiado valiosas para desperdiciarlas en un ataque muy sangriento o en una búsqueda desesperada de venganza. Estas manadas de Lobos Espaciales veteranos se convierten en Colmillos Largos, con mano y temperamento firme, a los que se confía no solo la protección de sus hermanos sino también las armas pesadas más valiosas utilizadas por los Hijos de Russ.

Los Colmillos Largos son individuos adustos y curtidos que han sobrevivido el tiempo suficiente para que la herencia genética del Canis Helix se manifieste totalmente. Se caracterizan por tener unos colmillos largos, pues a medida que envejecen los caninos de los Lobos Espaciales no dejan de crecer, y su pelo y sus barbas se vuelven grises y se espesan paulatinamente. En su juventud ansiaban alcanzar el honor, igual que sus hermanos más jóvenes, para ganarse un lugar en las sagas. Ahora, después de innumerables guerras, su estima es tan alta como una montaña, e inspiran miedo y respeto entre los hermanos con menos años. Su saga es larga y gloriosa. El acero caliente de la juventud ha sido templado por el honor y el pragmatismo, convirtiéndolos en guerreros tan equilibrados como la espada más afilada.

La mayoría de Garras Sangrientas y Cazadores Grises mueren en batalla y solo una minoría sobrevive para alcanzar una edad vene-

table, aunque se cuentan entre los guerreros más formidables de la galaxia. Tras emerger victoriosos de las guerras más cruentas tanto en el universo material como más allá del velo de la realidad, los Colmillos Largos siguen luchando implacables en las condiciones más adversas. Lo que antaño fuera su manada numerosa, ha quedado reducida a un puñado de veteranos que se conoce tan bien que lucha como si se tratara de uno solo, y a menudo charlan con indiferencia o juegan a apostar entre sí mientras disparan al enemigo con salvas de potencia de fuego devastadora.

Este comportamiento sólido y seguro hace que los Colmillos Largos sean tan buenos como unidad de apoyo. De no ser por los Colmillos Largos, las bestias monstruosas y los tanques de batalla enemigos causarían estragos entre las manadas de sus hermanos más jóvenes, aunque estos guerreros veteranos morirían antes que permitir que esto ocurriera. El Colmillo Largo más veterano de la manada es el encargado de elegir el objetivo y dirige el fuego de sus hermanos donde más se necesita. Estos líderes de escuadra pueden anticipar el devenir de la batalla por anticipado, lo que permite que sus hombres funcionen con mucha más eficacia que una escuadra de Devastadores convencional. Cuando los Lobos Espaciales se ven superados en número por una marea viva de Tiránidos o una horda atronadora de Orkos, los Colmillos Largos equilibran el combate. Cuando los comandantes enemigos envían sus tanques de batalla, estos veteranos son los encargados de silenciarlos. Los Colmillos Largos conocen el alma de cada arma de las armerías de los sacerdotes de hierro y aprovecharán cualquier oportunidad para demostrarlo.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Colmillo Largo	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Líder de escuadra	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

REGLAS ESPECIALES

Sentidos agudos, Y no conocerán el miedo, contraataque.

Control del fuego: los líderes de los Colmillos Largos se han entrenado y luchado con los otros miembros de su manada durante décadas o incluso siglos de servicio activo. Esto les permite dirigir la potencia de fuego de su escuadra rápida y eficazmente. Mientras el líder de escuadra siga vivo y no dispare en la fase de Disparo, la unidad puede dividir su fuego y disparar a dos objetivos diferentes en lugar de a uno. Solo has de declarar qué miniaturas dispararán sobre cada objetivo y después continuar sujetos a las reglas habituales.

“ESCUCHAD ATENTAMENTE HERMANOS, PORQUE AÚN ME QUEDA ALIENTO DE VIDA. LLEGARÁ UN TIEMPO EN QUE NUESTRO CAPÍTULO AGONICE, IGUAL QUE YO AHORA, Y NUESTROS ENEMIGOS SE APRESTARÁN A DESTRUIRLOS. ENTONCES, HIJOS MÍOS, ESCUCHARÉ VUESTRA LLAMADA EN EL REINO DE MUERTE Y VENDRÉ DESAFIANDO A LAS LEYES DE LA VIDA Y LA MUERTE. AL FINAL, ESTARÉ ALLÍ PARA LA BATALLA FINAL. PARA LA ÉPOCA DEL LOBO.”

Últimas palabras de Leman Russ,
Prímarca de los Lobos Espaciales





LOBOS SOLITARIOS

A pesar de su valor, los Lobos Espaciales no siempre consiguen la victoria. No resulta raro que cada manada pierda unos cuantos hombres en cada nueva campaña, e incluso los reclutas más novatos saben que se trata del orden natural de las cosas; un proceso que ayuda a separar a los guerreros excepcionales de los que son simplemente fuertes. Con el paso de los siglos, la mayoría de las manadas quedan reducidas a un puñado de guerreros, aunque continuarán luchando en unidades más pequeñas como Cazadores Grises o Colmillos Largos. Algunas veces, una manada sufre tantas bajas que queda reducida a un solo superviviente; un guerrero que ha perdido a sus hermanos, pero que aún no se ha ganado un puesto en la Guardia del Lobo. Un guerrero sin manada. Un guerrero al que solo le queda un deseo de venganza.

A estos guerreros se les denomina Lobos Solitarios, y son Lobos Espaciales que buscan vengar el honor de sus compañeros caídos. Sobre los cuerpos de sus hermanos de manada, el Lobo Solitario jura vengarse y graba los nombres de los suyos en la hoja de su espada o incluso en su propia carne. Cuando está a punto de completar su tarea, jura cazar al enemigo más monstruoso que pueda encontrar. Matará en nombre de sus hermanos o morirá en el intento. De este modo, el Lobo Solitario recuperará el honor perdido y podrá reunirse con sus hermanos en la vida eterna y contarles el relato de sus hazañas. Por este motivo, el avance de los Lobos Espaciales siempre va precedido de figuras solitarias que acechan en la niebla y que intentan conseguir una muerte gloriosa en batalla.

Cuando un Lobo Solitario ha cumplido su juramento, rehuye la compañía de sus compañeros. Evita la hermandad alegre de los festines o la pureza limpiadora de los cielos abiertos, porque desde ese momento dedicará cada momento de su vida a prepararse física y mentalmente para la batalla final. Ni siquiera el Gran Lobo se interpone o revoca el destino que un Lobo Solitario ha elegido para sí mismo, porque los Lobos Espaciales consideran los asuntos de honor y de hermandad muy seriamente. Mientras se dispone en su celda para la batalla, el último superviviente de una manada empuñará su hacha y su escudo para prepararse a afrontar su muerte con un gruñido en sus labios y un arma en su mano.

A menudo las sagas de los Lobos Solitarios acaban en la guarida de un monstruo o bajo el talón de un señor de la guerra alienígena. En ocasiones, el Lobo Solitario regresará ensangrentado pero triunfante y con la cabeza de su enemigo en la mano para presentarla a su Gran Compañía con una sonrisa seca en los labios. En estos casos, los Lobos Solitarios son reclutados para incorporarse a la Guardia del Lobo y son recibidos por sus nuevos camaradas en la mesa de festines con gran júbilo y un plato enorme de asado de alce y suficiente cerveza como para matar a un mamut.

“ESTABA OSCURO Y TENÍA UN ASPECTO HORRIBLE
LA BESTIA QUE YACÍA EN EL SUELO BAJO
LA HOJA AFILADA DE HROTHGAR
TRAS RECIBIR SU GOLPE FATAL.
LA ACECHÓ Y PERSIGUIÓ DÍA Y NOCHE
HASTA ALCANZARLA EN SU GUARIDA.
HROTHGAR LUCHÓ CON ESPADA Y ESCUDO
Y SE GANÓ EL NOMBRE DE MATADOR.”

La Saga de Hrothgar el Matabestias,
relatada por Jaegar Colmillo Roto



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Lobo Solitario	5	4	4	4	2	4	2	8	3+

REGLAS ESPECIALES

Sentidos agudos, coraje, contraataque.

Una muerte gloriosa: los Lobos Solitarios han hecho un juramento solemne para morir en batalla y concentran todas sus fuerzas en cumplir su juramento. ¡No pueden permitirse morir hasta que hayan luchado contra el enemigo! Un Lobo Solitario está sujeto a las reglas especiales *guerrero eterno* y *¡No hay dolor!* Además, en misiones que usen puntos, un Lobo Solitario no proporciona puntos si muere en batalla. Y para representar el hecho de que sobreviva a la batalla y sin lograr una muerte gloriosa en combate, proporcionará un punto si sobrevive al final de la partida.

Manada de uno: los Lobos Espaciales reconocen el derecho de sus hermanos a buscar una muerte gloriosa a su saga en el campo de batalla. Cada Lobo Solitario es una unidad de un solo hombre que nunca puede incorporarse o ser incorporado a otras unidades.

Matabestias: los Lobos Solitarios suelen buscar a los enemigos más grandes y peligrosos para tratar de recuperar el honor perdido de su manada. Un Lobo Solitario puede repetir las tiradas para impactar no superadas contra bípedos, criaturas monstruosas y miniaturas con un atributo de Resistencia de 5 o superior.



GUARDIA DEL LOBO

La Guardia del Lobo está formada por los hermanos de batalla que han sido elegidos para luchar junto al Señor Lobo de la Gran Compañía. Cada Guardián del Lobo se ha ganado su puesto después de haber realizado alguna gran hazaña en batalla. Son sus acciones heroicas y no la edad lo que influye a la hora de incorporarse a la Guardia del Lobo y, por este motivo, sus filas están formadas tanto por guerreros jóvenes de gran temperamento como por veteranos curtidos. Cada guerrero de los Lobos Espaciales sueña con pasar a formar parte de la Guardia del Lobo y luchará con mucha más fiereza si el Señor Lobo está cerca con la esperanza de conseguir el derecho a unirse a esta hermandad legendaria.

Además de ganarse el respeto del señor de una Gran Compañía, no existe un criterio específico para que un guerrero ascienda a las filas de la Guardia del Lobo. La promoción en el campo de batalla es muy común, porque los Señores Lobo son hombres que se guían por su convicción e instinto. Un guerrero malherido rodeado de los cuerpos destrozados de muchos terrores alienígenas que le superan en tamaño ampliamente puede ver a un Señor Lobo haciéndole un gesto con la cabeza, o el único superviviente de una batalla librada en el Ojo del Terror puede abrirse paso por las estrellas hasta encontrar una nueva misión que lo lleve de regreso a Fenris. Quizás el modo más seguro de unirse a la Guardia del Lobo sea salvádole la vida a un Señor Lobo en el fragor de la batalla. Después de todo, el deber sagrado de la Guardia del Lobo es convertirse en la espada y el escudo de su señor, y muchos ya han demostrado su habilidad en este aspecto más allá de toda duda.



Cada Señor Lobo favorece a sus hermanos elegidos con las mejores armas a su disposición: armas antiguas de gran potencia y artefactos decorativos de origen ancestral. Como contrapartida, se espera que cada Guardián del Lobo luche en el estilo de combate que se le da mejor, ya que al Señor Lobo no le preocupa el protocolo. Algunos fomentarán el uso del equipo que utilizaban antes, como Garras Sangrientas, Cazadores Grises y Colmillos Largos, aunque algunos prefieren cambiarlo por la potencia de la armadura táctica Dreadnought. Un Señor del Lobo suele ir acompañado a la batalla por una hermandad de campeones enormes y prácticamente invulnerables, dispuestos a repartir su propia ración de muerte.

JEFES DE BATALLA DE LA GUARDIA DEL LOBO

Los señores de las Grandes Compañías de Guardia del Lobo no destacan únicamente como escoltas del Señor Lobo, sino también como mentores de Lobos Espaciales más jóvenes. En este sentido, su experiencia en el campo de batalla unida al talento que les ha llevado a su posición actual los convierten en líderes excelentes. Un Guardián del Lobo con gran carisma o una personalidad muy dominante suele liderar manadas de hermanos de batalla para que los guíe en el arte de la guerra. El Guardián del Lobo más heroico suele ser asignado por su Señor al mando, a veces incluso de toda una fuerza de choque como Jefe de batalla de la Guardia del Lobo. Si un jefe demuestra su valía por encima de las expectativas de su señor, tiene posibilidades de convertirse en el siguiente Señor Lobo y que su nombre pase a formar parte de la leyenda.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Guardia del Lobo	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Jefe de batalla	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

REGLAS ESPECIALES

Sentidos agudos, Y no conocerán el miedo, contraataque, personaje independiente (solo Jefe de Batalla de la Guardia del Lobo).

EQUIPO

Lanzamisiles ciclón: se trata de una batería de misiles instalados sobre el hombro de un exterminador, que le permiten atacar tanto vehículos blindados como infantería enemiga. Un Exterminador puede disparar su lanzamisiles ciclón además de su bólder de asalto. Cada vez que un lanzamisiles ciclón dispara, el jugador que lo controla puede elegir el tipo de misil que utiliza.

	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Perforante	120 cm	8	3	Pesada 2
Fragmentación	120 cm	4	6	Pesada 2, área

“LOS LOBOS ESPACIALES YA HAN DEMOSTRADO SU HABILIDAD PARA RECHAZAR LOS ATAQUES MÁS ACÉRRIMOS SOBRE SU REINO, DE MODO QUE UNA ACCIÓN ABIERTA ESTÁ FUERA DE LUGAR. SIN EMBARGO, CREO QUE DEBEN CONTROLARSE DE CERCA EN BUSCA DE SEÑALES DE ABOMINACIÓN...”

Balthazar von Heppel

LOBOS DE FENRIS

Los lobos de Fenris son bestias legendarias cuyas vidas se hallan unidas intrínsecamente a las de las tribus humanas con las que comparten su helado planeta. Con el paso de los milenios, estos lupinos gigantescos se han convertido en una parte integral de la hermandad de los Lobos Espaciales.

Muy pocos conocen la diversidad de lobos que existen en Fenris y que abarca desde los más comunes Lobos de Fenris a los gigantescos Lobos de Melena Negra, hasta el infame Lobo de Trueno que aúlla en las tundras heladas del norte.

Los lobos de Fenris se cuentan entre los depredadores más crueles del universo conocido. Vagan por la tundra de Fenris y son numerosos en las llanuras inmensas de Asaheim al pie de las montañas de Fangard. Estas bestias obedecen el orden natural de su especie, cazando en grupos y obedeciendo instintivamente a los líderes, ya que el lobo más grande y fuerte de la manada funciona como el macho alfa. Se trata del lobo que toma las decisiones del grupo, afronta las amenazas externas y a los que desafían su posición, disfruta de la primera pieza que cazan y de la compañía de las hembras de la manada. Es una posición muy respetada por los habitantes de las tribus de Fenris, muchas de las cuáles tratan de emular al macho alfa de sus propios grupos sociales.

Los Lobos de Fenris alcanzan el tamaño de un hombre y hasta el de un león de las nieves y, normalmente su pelaje es gris o blanco. Tienen melenas peludas, hombros fuertes y superdesarrollados y dientes de acero. Se considera una gran hazaña que un hermano de batalla del Capítulo de los Lobos Espaciales cace a una manada de estas bestias feroces y de fuerza sobrenatural utilizando solamente su ingenio. Este ritual se denomina la Caza en solitario y en caso de que el hermano de batalla se las apañe para matar al macho alfa de la manada, el resto de los lobos lo considerarán de inmediato el nuevo macho alfa y cuando regrese victorioso al Colmillo, lo hará en compañía de sus lobos. Muchos de estos nuevos compañeros de manada forman un vínculo duradero, demostrarán un gran respeto por su nuevo líder y desde el preciso momento en que luchan a su lado, darán su vida por él en batalla. El vínculo que se establece entre los Lobos Espaciales y sus bestias es tan profundo que si un lobo de Fenris resulta herido de gravedad, los sacerdotes de hierro le colocarán algún implante mecánico para que siga luchando.

REGLAS ESPECIALES

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Lobo de Fenris	4	0	4	4	1	4	2	5	6+
Lobo cibernético	4	0	4	5	1	4	3	6	4+

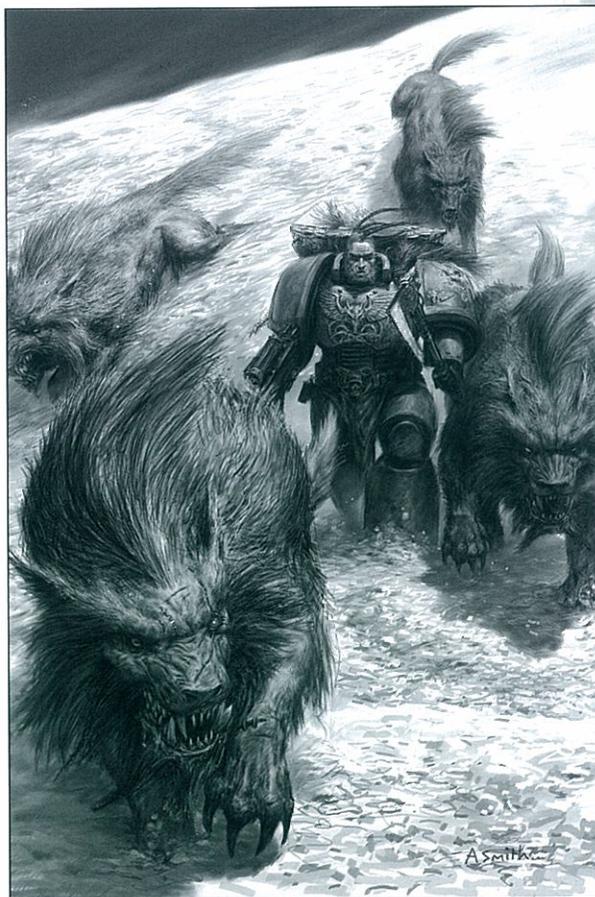
Contraataque: los Lobos de Fenris son depredadores tenaces cuya respuesta natural a las agresiones es lanzarse a la garganta de su presa. Los Lobos de Fenris están sujetos a la regla especial de *contraataque*.

Compañeros leales: los Lobos de Fenris elegidos como parte del equipo del personaje deben permanecer siempre a una distancia de hasta 5 cm de su líder; pueden entrar en vehículos de transporte, aunque contarán como dos miniaturas.

LOBOS DE MELENA NEGRA

El lobo de Fenris de melena negra es tan alto y musculoso como un caballo de guerra. Los Melenas Negras tienen una anatomía similar a la del lobo de Fenris común, aunque sus cabezas son proporcionalmente más grandes y tienen los colmillos aún más pronunciados. Sus mandíbulas babean continuamente y pueden ejercer la misma presión que un tiburón de hielo, y pueden atrapar a sus presas incluso en medio de una fuerte ventisca. Los Lobos de Melena Negra solo suelen verse al término del invierno, cuando las manadas bajan de las montañas hasta las tierras de Fenris para alimentarse, dejando a su paso tan solo montones de huesos ensangrentados. Se sabe que los Señores Lobo más famosos han llevado a estas nobles bestias para que luchasen junto a ellos en batalla, aunque al parecer son intratables; los fenrisianos a menudo comparan la acción de acometer una tarea imposible a "domesticar un Melena Negra". El propio Lemman Russ fue a la guerra con un par de estas bestias gigantescas a su lado, unas verdaderas fieras de inteligencia casi humana llamadas Freki y Geri, que en el idioma fenrisiano significan "Fiero" y "Astuto".

Entre las leyendas de las tribus fenrisianas hay una que sostiene que los Melenas Negras sirven al lobo Morkai en el más allá, el lobo guardián de dos cabezas que protege las Puertas de la Muerte y según ésta, el que cruza hasta la vida eterna con un Melena Negra a su lado nunca morirá.



MANADAS DE ATAQUE GARRA DEL CIELO



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Garra del Cielo	3	3	4	4	1	4	1	8	3+

REGLAS ESPECIALES

Sentidos agudos, Y no conocerán el miedo, contraataque.

Carga asesina: consulta los Garras Sangrientas en la página 25.

Temerarios: consulta los Garras Sangrientas en la página 25.



“SI ESTÁN TAN DISPUESTOS A MORIR Y NO PRESTAN ATENCIÓN A LOS CONSEJOS DE SUS SUPERIORES, DEJÉMOS QUE SE LANCIEN SOBRE LAS FAUCES DEL LEÓN. SOLO PODEMOS ESPERAR QUE ALGUNO SE LE ATRAGANTE EN LA GARGANTA.”

Comandante General Solar Macharius

A los Lobos Espaciales más alborotadores de cada manada de Garras Sangrientas suelen “recompensarlos” asignándolos a una Manada de Ataque Garra del Cielo y se les confía un retroreactor para que puedan dar rienda suelta a su deseo de lanzarse en picado a la batalla. Dejemos que los más jóvenes sacien su sed de batalla, bromean los Lobos Espaciales más viejos, y si mueren en el proceso, aprenderán una lección muy valiosa.

La promoción a Garra del Cielo se considera un honor dudoso entre los hermanos más maduros no solo por que se arriesgan a morir de forma rápida y violenta, sino porque si luchar a pie era lo bastante bueno para su Primarca, también es lo bastante bueno para ellos. Esta desaprobación solo consigue que los Garras del Cielo estén mucho más resueltos a probar su valía ante los ojos de los Lobos más mayores. Los Garras del Cielo planean en grandes saltos y aterrizan pulverizando las piedras del suelo para lanzarse rápidamente sobre las filas enemigas. Con sus colmillos rechinando, sus espadas sierra rugiendo y sus pistolas bólter matando a los que no están al alcance de sus espadas, los Garras del Cielo se divierten machacando al enemigo bajo la furia implacable de su ataque aéreo.

La verdad es que los Garras del Cielo son las tropas más rebeldes y menos conformistas de todos los Lobos Espaciales. Los concursos de habilidad atlética son comunes entre las Manadas de Garras Sangrientas y Garras del Cielo, así como las pruebas de resistencia comiendo y bebiendo que los guerreros llevan a límites increíbles gracias a sus constituciones físicas mejoradas. Estas pruebas acaban inevitablemente cuando algunos de los participantes tiene que buscar la absolución de un Sacerdote Lobo o cirugía de emergencia. Aficionados a las bromas prácticas, estos presumidos incorregibles han llegado a robar una cañonera Thunderhawk para correr rápidamente con ella por los fiordos de Fenris en carreras suicidas en las que compiten por dejar atrás una avalancha, o una victoria en combate, como ofrecer literalmente la cabeza del comandante enemigo a su Señor Lobo.

Aunque las infracciones que cuestan la vida a sus compañeros se castigan con severidad, incluso los Señores Lobo más curtidos fueron jóvenes una vez, de modo que los Garras del Cielo en raras ocasiones son exiliados a causa de sus acciones temerarias. Después de todo, nadie puede negar que las travesuras de cada manada de Garras del Cielo alimentan entretenidas historias junto a las hogueras, en las que se brinda por los pocos participantes que siguen vivos.

Sin embargo, existe un lado oscuro de la frivolidad rebelde asociado a los Garras del Cielo. Como ocurre con todos los transgresores serios de las leyes tácitas de Russ, los que tientan demasiado su suerte y cometen una ofensa contra su Capítulo, reciben un castigo acorde con el crimen. Si un Lobo Espacial es causante de la muerte de un miembro mayor, a la mañana siguiente despierta convertido en servidor. No todas las sagas de los Hijos de Russ acaban consiguiendo la gloria.

Los Garras del Cielo afirman que pueden derrotar a cualquier enemigo de la galaxia conocida, y debido a este autoconvencimiento es bastante posible que sea verdad. Fenris los ha criado con ferocidad e independencia y el Capítulo les ha proporcionado una fuerza que va más allá de los sueños de un mortal. Y lo que es mejor, según los Garras Sangrientas, los Sacerdotes de Hierro les han confiado un arsenal de armas y además el poder de volar, ¿y qué presa puede escapar de un depredador con un don como este?

ESCUADRÓN DE MOTORISTAS GARRA VELOZ

Los escuadrones de Motoristas Garra Veloz se forman cuando el Capítulo necesita una fuerza de choque rápida y móvil, capaz de clavarse como una lanza en una parte vital del ejército enemigo, y el temperamento sediento de batalla de un Garra Sangrienta es perfecto para desempeñar esta función. Rara vez suele haber objeciones cuando un Garra Sangrienta es asignado a un escuadrón de motoristas Garra Veloz.

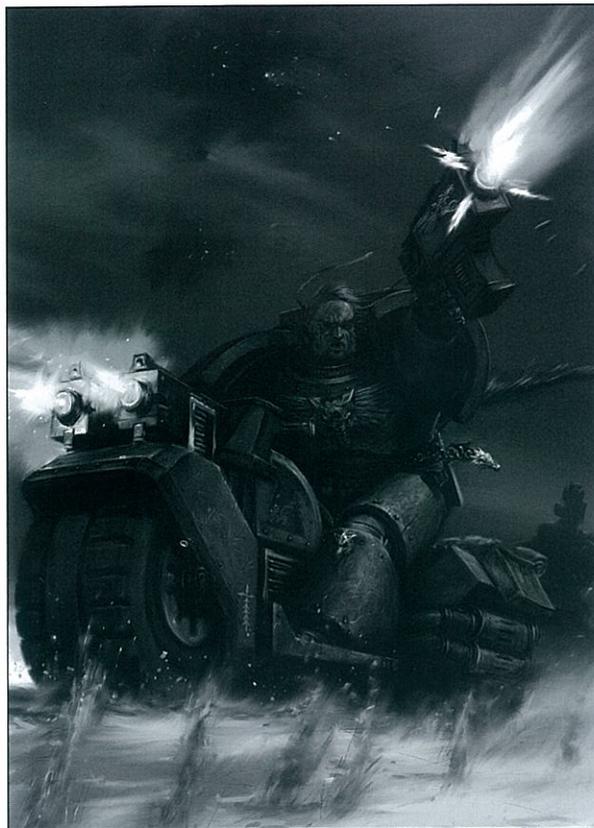
Los Garras Veloces saben tan bien como su comandante que el cometido de un motorista es provocar toda la masacre y destrucción posibles, una tarea en la que los jóvenes Lobos Espaciales se aplican con gran esmero. Algunos reclutas nuevos se sienten atraídos por la libertad inherente a estas tropas y la oportunidad de hacer estragos, así que solicitan una posición permanente como Garra Veloz. Hay algo embriagador en la velocidad y el poder que implica conducir una moto de Marine Espacial.

Aunque otros Capítulos usan sus unidades de motoristas para el reconocimiento en unidades de exploradores, en el caso de los Lobos Espaciales esta tarea la desempeñan los Exploradores Lobo, y el ejército utiliza a sus motoristas en misiones de demolición y de ataque. No es nada emocionante ver a una manada de Lobos Espaciales jóvenes en combate, pero si quieres volar algo o matar a alguien de un modo muy espectacular, los Garra Veloz son de las mejores tropas del Adeptus Astartes.

A veces, un escuadrón de Garras Veloces emprende una misión tan peligrosa como navegar por los abismos serpenteantes de un mundo muerto en persecución de un odiado traidor, para rescatar una reliquia perdida del Capítulo de un nido de Tiránidos o para vengar la muerte horrorosa de un viejo mentor.

Gracias a sus sentidos agudos sobrenaturales, un escuadrón de motoristas Garra Veloz rastrea a un oponente a través de terreno hostil durante meses para terminar si fuera necesario, oliendo el aroma inconfundible del miedo mezclado con el de la brisa. Sus vidas anteriores como nómadas y cazadores capacitan incluso al recluta con menos experiencia a ser un experto en la supervivencia; estos guerreros se alimentan de la tierra cuando se funde el hielo, de las raíces y de la carne de los animales que cazan. Una manada de Garras Veloces puede sobrevivir durante meses sin necesidad de reabastecerse. Igual que los Lobos de Fenris que los acompañan en sus incursiones, las manadas de Garras Veloces tienen una resistencia prácticamente infinita y prefieren morir antes que renunciar a la caza. Además, siempre disfrutan de una buena comida cuando la cacería ha terminado.

Cuando un escuadrón de motoristas Garra Veloz encuentra finalmente a su enemigo, desplegará toda su furia contenida en un ataque pirotécnico lleno de violencia y destrucción. Para ello, usan bombas de fusión, puñados de granadas perforantes o una tormenta de bólter de fuego sincronizada; a los Garras Veloces solo les importa que la matanza sea vistosa y espectacular. Una de sus tácticas favoritas es prender fuego al refugio del enemigo e irrumpir por los muros en llamas al santuario interior, con los bólteres llameando y emitiendo gritos de guerra. Después de todo, nada abre más el apetito que una buena masacre después de pasar semanas acorralando al enemigo. Los escuadrones de motoristas Garra Veloz están siempre pre-



parados para lanzarse al ataque en medio del enemigo, escupiéndole a la muerte mientras se labran su reputación frente al odiado enemigo.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Motorista Garra Veloz	3	3	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Motorista Garra Veloz en moto de ataque	3	3	4	4(5)	2	4	2	8	3+

REGLAS ESPECIALES

Sentidos agudos, Y no conocerán el miedo, contraataque.

Carga asesina: consulta los Garras Sangrientas en la página 25.

Temerarios: consulta los Garras Sangrientas en la página 25.

“A LOS FENRISIANOS SE LES ENSEÑA A VALORAR LA CAMARADERÍA Y LA LEALTAD A SUS TRIBUS DESDE EL NACIMIENTO. LA LEALTAD DE LOS LOBOS ESPACIALES ES PARA CON SU SEÑOR LOBO Y LA COMPAÑÍA. COMO GUERREROS BÁRBAROS QUE SON, VALORAN ENORMEMENTE LA VALENTÍA PERSONAL Y LAS GRANDES HAZAÑAS Y DESPRECIAN LA AUTORIDAD, EN LUGAR DE GANARLA MEDIANTE VIRTUDES DEL COMBATE PROBADAS.”

Coronel Hassar del 7º de Cadia



CABALLERÍA LOBO DE TRUENO

Los legendarios Lobos de Trueno habitan en las zonas más al norte de Fenris, construyendo sus guaridas en las famosas Montañas del Torbellino. Muchos fenrisianos veneran al lobo de trueno como un tótem espiritual, porque esta bestia es indudablemente el depredador cumbre de los reinos gélidos de Fenris.

Los Lobos de Trueno son criaturas solitarias que normalmente se atacan entre sí cuando se encuentran, ya que cada Lobo de Trueno lucha por convertirse en el macho alfa del planeta. Estas bestias inmensas llevan una vida solitaria con un ciclo eterno consistente en cazar, comer y dormir. Los animales son su alimento primario, ya que el Lobo de Trueno se alimenta de osos gigantes, trolls del hielo y mastodontes fenrisianos, aunque devorarán sin vacilar a toda criatura que se atreva a invadir su reino gélido. Se dice que el mejor método para encontrar a un Lobo de Trueno es atraerlo desde su guarida con una de sus presas favoritas, y alejarse del lugar en cuanto la bestia asome por allí.

Físicamente, los Lobos de Trueno son unas criaturas monstruosas ya que sus anatomías tienen más en común con un rinoceronte de Terra que con un canino normal. Suelen alcanzar una altura de casi dos metros y medio; están cubiertos por un pelaje espeso tan fuerte como el alambre de acero y tienen unas mandíbulas con las que pueden atravesar el acero. Los cráneos de Lobo de Trueno hallados muestran evidencias de varias hileras de dientes en crecimiento continuo, los que pierden durante sus violentas matanzas los sustituyen rápidamente. Los guerreros de



Fenris consideran los dientes de los Lobos de Trueno como un tótem de su cultura. Si el rumor es cierto, los dientes de Lobo de Trueno son muy valorados en la sociedad orka por su gran tamaño y sus bordes serrados.

Los Lobos de Trueno no localizan a su presa como sus primos menores, sino que se lanzan sobre sus víctimas en una carga aterradora. La atrapan con su fuerte mandíbula y le arrancan la cabeza de un movimiento violento.



Solo los Lobos Espaciales tienen la constitución necesaria para cazar a los Lobos de Trueno que rondan las Montañas del Torbellino, en las que las tormentas de hielo perpetuo despejarían a una criatura inferior en solo un día. Hay varios ejemplos conocidos de Lobos Espaciales mayores tratando de cazar y atrapar a los Lobos de Trueno en una versión extrema de la Caza Solitaria. Esta práctica, aunque sea un ritual de iniciación para entrar en las filas de la Guardia del Lobo, ha servido para crear la legendaria Caballería Lobo de Trueno, una unidad de tropas pequeña pero de elite que se mantiene al margen de los registros imperiales oficiales.

A pesar de su naturaleza casi mítica, existen evidencias videográficas que prueban que al menos hay un trío de una unidad de caballería de los Lobos Espaciales lanzándose a la batalla contra una gran peña de Orkos armados. La matanza que sigue amilana incluso al guerrero más veterano. La visión inconfundible de los jinetes Marines Espaciales montados en los Lobos de Trueno es aún más impactante ya que los lobos se equipan con mandíbulas de adamantio, pistones siseantes y extremidades metálicas que acaban en cuchillas afiladas. La existencia de la Caballería Lobo de Trueno es un secreto bien guardado y aunque los Lobos Espaciales nieguen que van a la batalla montados en estas bestias, abundan los rumores de sus gloriosas cargas en todo el sector de Fenris.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Caballería Lobo de Trueno	4	4	5	5	2	4	4	8	3+

REGLAS ESPECIALES

Sentidos agudos, Y no conocerán el miedo, contraataque, armas aceradas (solo en combate cuerpo a cuerpo).

Lobo: La Caballería Lobo de Trueno implica que jinete y montura han alcanzado una compenetración espiritual y, a veces, incluso mental. Mediante la fuerza, la voluntad o el respeto mutuo, los lobos obedecerán sus órdenes más enrevesadas. Toda unidad de Lobos de Fenris que esté a una distancia de hasta 30 cm de una miniatura de la Caballería Lobo de Trueno puede repetir los *cheques de moral* no superados.

SACERDOTES LOBO

Cuando las tribus de Fenris emprenden sus guerras brutales y el campo de batalla queda cubierto de cadáveres, suele aparecer una figura distante en la altura que observa con mirada penetrante a cada guerrero. Si se trata de un guerrero que ha luchado excepcionalmente bien, puede recibir la visita de un marine amenazante con una armadura negra como el alma de un brujo y con un cráneo de lobo por cara. La aparición emerge silenciosamente de entre las sombras haciendo señas a los fenrisianos para que lo acompañen y abandonen el amor y el cariño de su familia para siempre. Al parecer, ningún guerrero de una tribu ha renunciado a este privilegio, porque según la leyenda los Sacerdotes Lobo tienen la habilidad de imbuir verdadera grandeza y además ostentan las llaves a las estrellas.

Los Sacerdotes Lobo han aprendido técnicas de biomecánica y cirugía, y son ellos los que vigilan la ardua y peligrosa transformación de un aspirante humano a un marine espacial sobrehumano. La primera y última cara que un guerrero verá en su carrera militar como Lobo Espacial será la máscara de cráneo lupino que lleva el Sacerdote Lobo, porque es él quien guía los pasos del guerrero en sus primeros días y el que administra los Ritos de Morkai cuando el guerrero agoniza en el campo de batalla.

Aunque los Sacerdotes Lobo también recogen la semilla genética del guerrero caído igual que los Apotecarios de otros Capítulos de Marines Espaciales, no es su único cometido. Estos

marines son los líderes de culto y los guías espirituales, al estilo de un capellán Marine Espacial y funcionan como un conducto viviente que mantiene el vínculo del Capítulo al credo imperial. Son los Lobos Espaciales los que vigilan para que la maldición de los Wulfen no se apodere de los Lobos Espaciales y son ellos los que se responsabilizan de sus cargas, ya sean marciales, espirituales o mentales. Los Sacerdotes Lobo solo deben obediencia al Gran Lobo y al Primarca del Capítulo, e incluso el Señor Lobo más orgulloso se doblega ante la sabiduría ancestral de un Sacerdote Lobo y se apartará a su paso, porque incluso el Señor Lobo se unió a la hermandad siguiendo a su mentor y honrará este compromiso adquirido hasta su muerte.

Los Sacerdotes Lobo se dirigen a la batalla con los tótems de su oficio. Su grotesca máscara de cráneo de lobo simboliza su conexión con la muerte y el ciclo del renacimiento, y su Crozius Arcanum golpea al no creyente y al traidor donde los encuentra. Quizás la herramienta que mejor define a los Sacerdotes Lobo sea el Colmillo de Morkai, un artefacto complejo y con múltiples hojas que permite la extracción de las glándulas de prole de un Lobo Espacial agonizante para preservar su esencia y que pueda volver a luchar en un nuevo huésped. En batalla, la presencia de un Sacerdote Lobo fortalecerá a los que se hallen cerca, inspirándolos a matar a sus enemigos; los Lobos Espaciales saben que sus sacerdotes de armadura negra acompañarán a los valientes hasta las puertas de Morkai, donde se enfrentarán a los enemigos del Emperador para siempre.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Sacerdote Lobo	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

REGLAS ESPECIALES

Sentidos agudos, contraataque, coraje, personaje independiente.

Juramentos de guerra: los Sacerdotes Lobo lideran sus cargas en un juramento solemne para matar al enemigo elegido. El sacerdote Lobo puede designar un tipo de unidad al inicio de la partida, como por ejemplo "infantería" o "criaturas monstruosas". Tanto él como la escuadra a la que se una estarán sujetos a la regla especial de *enemigo predilecto* contra ese tipo de unidad.

EQUIPO

Colmillo de Morkai: los que luchan con un Sacerdote Lobo saben bien que su destino está en manos seguras. Todas las miniaturas que estén en la misma escuadra del Sacerdote Lobo se consideran sujetas a *coraje*.

Amuleto de Lobo: los Sacerdotes Lobo llevan amuletos potentes que protegen el cuerpo y el alma de golpes mortales y energías perniciosas. Un Sacerdote Lobo dispone de una tirada de salvación invulnerable de 4+.

“ERA ENORME, CON OJOS QUE ARDÍAN BAJO EL YELMO DEL CRÁNEO DE UN LOBO. SE LLEVÓ A ASAL Y A HAAKON, A PESAR DE QUE ESTABAN AGONIZANDO. DESPUÉS SE PRODUJO UN UN DESTELLO DE LUZ Y EN CUESTIÓN DE UN SEGUNDO HABÍAN DESAPARECIDO.”

– Koloth, Líder de los Garras de Oso



PODERES PSÍQUICOS DE LOS SACERDOTES RÚNICOS

Un Sacerdote Rúnico tiene dos poderes psíquicos de la lista siguiente que el jugador elige al organizar el ejército. Solo puede usar un poder en cada turno del jugador a menos que se haya convertido en un Señor de las Runas, en cuyo caso puede usar hasta dos poderes psíquicos por turno. Todos los poderes psíquicos de los Sacerdotes Rúnicos están sujetos a las reglas descritas en el reglamento de Warhammer 40,000.

Trueno

El Sacerdote Rúnico cierra sus guanteletes mientras grita una palabra de poder y el ruido se ve magnificado hasta un centenar de veces. El trueno resultante es lo bastante fuerte como para resquebrajar la piedra e incluso licuar los cerebros de los que se hallan más cerca.

Un Sacerdote Rúnico puede usar el Trueno como un ataque de disparo psíquico. Sitúa la plantilla de área grande sobre el Sacerdote Rúnico. Toda miniatura enemiga que quede en contacto con la plantilla recibe un impacto de F3 con FP 5.

Rayo viviente

Un rayo de electricidad atraviesa el cielo serpenteante e impacta en las filas del enemigo, convirtiéndolos en una hilera de cadáveres chamuscados y ennegrecidos.

Rayo viviente es un proyectil psíquico y tiene el siguiente perfil:

	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Rayo viviente	Ilimitado	7	5	Asalto 1D6

Invocatormentas

El Sacerdote Rúnico canta un rito ancestral que alcanza un terrible crescendo. En cuestión de segundos, el viento aúlla y se desata una ventisca furiosa en un vórtice de hielo y nieve que chisporrotea con energía psíquica destructiva.

Al inicio de su turno, el Sacerdote Rúnico puede invocar una tormenta de energía psíquica centrada sobre sí mismo. Hasta el inicio del turno siguiente del Sacerdote Rúnico, él y todas las escuadras de su ejército que se hallen a una distancia de hasta 15 cm se benefician de una tirada de salvación por cobertura de 5+.

Furia de la Tempestad

El Sacerdote Rúnico lleva la ira de la tormenta hasta su rugiente clímax, lanzando a los espíritus del viento contra los que se atreven a invadir su dominio del cielo arrojándolos sobre la dura tierra.

El poder se utiliza al inicio del turno del Sacerdote Rúnico. Hasta el inicio del turno siguiente del Sacerdote Rúnico, todos los vehículos gravíticos enemigos, las motocicletas a reacción, las unidades retropropulsadas y las unidades sujetas a *despliegue rápido* que finalicen su movimiento a una distancia de hasta 60 cm del Sacerdote Rúnico consideran todo tipo de terreno, incluido el terreno despejado, como difícil y peligroso.



Furia de los Espíritus Lobo

Invocando a Freki y Geri del mundo de las tinieblas, los Sacerdotes Rúnicos atraen los espíritus negros de los Lobos de Trueno más exaltados para descargarlos sobre el enemigo, mientras sus aullidos espeluznantes enloquecen a los hombres de miedo.

El Sacerdote Rúnico puede lanzar a Freki el Fiero y Geri el Astuto sobre el enemigo como un proyectil psíquico. Se considera un único ataque de proyectil psíquico aunque sujetos a los perfiles descritos a continuación y ambos atacan a la misma unidad.

	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Freki	30 cm	5	-	Asalto 3
Geri	30 cm	4	2	Asalto 2

Si Freki o Geri causan una o más bajas, la unidad enemiga debe efectuar un chequeo de Moral.



Huracán asesino

El Sacerdote grita una maldición ancestral y su aliento gélido se fusiona y convierte en un huracán letal. En un momento, todos los enemigos del Sacerdote Rúnico son devorados por un huracán de fragmentos helados, un millar de hojas afiladas de hielo que se hunden en la carne de sus enemigos.

Este poder es un proyectil psíquico con un alcance de 45 cm. Si se usa, la unidad objetivo recibe 3D6 impactos de Fuerza 3 con FP -. Sitúa un marcador junto a la unidad afectada y en el turno siguiente, esa unidad considera todo el terreno, incluso el despejado, como difícil y peligroso.

Fauces del Mundo Lobo

El Sacerdote Rúnico le implora al espíritu del mundo sobre el que camina que abra sus fauces de colmillo de roca; de pronto, un abismo se abre bajo los pies de sus enemigos, arrojándolos a una muerte segura.

Este poder funciona como un proyectil psíquico. El Sacerdote Rúnico puede dibujar una línea a lo largo del tablero, que empieza en la miniatura del Sacerdote Rúnico y acabando a una distancia de 60 cm. Esta línea puede atravesar cualquier terreno. Las criaturas monstruosas, bestias, caballería, motocicletas y miniaturas de infantería que estén o entren en contacto con esta línea deberán efectuar un chequeo de iniciativa (consulta los chequeos de atributos en el reglamento de Warhammer 40,000). Si la miniatura no supera el chequeo, se retira del juego. Las criaturas monstruosas pueden restar uno del resultado de la tirada de dados debido a su tamaño y fuerza descomunales, aunque recuerda que un resultado de 6 siempre equivale a un fracaso.

SACERDOTES DE HIERRO



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Sacerdote de Hierro	4	4	4	4	1	4	2	8	2+
Lobo cibernético	4	0	4	5	1	4	3	6	4+
Servidor	3	3	3	3	1	3	1	8	4+

REGLAS ESPECIALES

Sentidos agudos, Y no conocerán el miedo, contraataque.

Herrero de batalla: si un Sacerdote de Hierro entra en contacto con un vehículo dañado durante la fase de Disparo, puede tratar de repararlo en lugar de dispararle. Tira 1D6 y suma +1 por cada Servidor con servobrazo en la unidad. Si el resultado es 5 o más, un resultado de arma destruida o vehículo inmovilizado (a elección del jugador que lo controla) será reparado. Si un resultado de arma destruida se repara, el arma podrá dispararse en la siguiente fase de Disparo. El Sacerdote de Hierro no podrá repararlo si está *¡cuerpo a tierra!* o si se bate en *¡retirada!*

EQUIPO

Servobrazo: los servobrazos pueden usarse para efectuar reparaciones en el campo de batalla o incluso para aplastar los cráneos de los que se acercan demasiado. Un servobrazo garantiza a la miniatura un ataque adicional en combate cuerpo a cuerpo, que se efectúa por separado y sujeto a Iniciativa 1 y Fuerza 8. Los ataques efectuados con un servobrazo ignoran las tiradas de salvación por armadura. Solo puede realizarse un ataque con servobrazo en cada fase de asalto.

Los Sacerdotes de Hierro son los Señores de la Forja, del motor de la guerra y el espíritu máquina, los encargados del mantenimiento de las armas y tecnología de los Lobos Espaciales. Sin los Sacerdotes de Hierro, los hijos de Russ se limitarían a llevar armaduras sencillas en lugar de las potentes servoarmaduras. Sin los Sacerdotes de Hierro, los guerreros de Fenris no podrían navegar por el mar estelar en sus grandes naves espaciales. Son los Sacerdotes de Hierro los que forjan cada espada y bendicen cada bólter, y aplacan los espíritus del plasma y la llama. La suya es una hermandad más antigua que el propio capítulo.

Entre los nativos de Fenris, los herreros de cada tribu rinden culto a los Dioses del Hierro, figuras legendarias que al parecer residen en las islas volcánicas que están a la deriva en el Mar Hirviente. Se sabe que estos dioses tienen tres habilidades: derriten el metal que circula por sus venas, hacen danzar el fuego bajo su mando y rinden culto al dios de la tecnología. Un joven herrero fenrisiano particularmente hábil puede intentar un peregrinaje en solitario a las Islas de Hierro, decidido a ver a estos dioses con sus propios ojos. Los que demuestran la inteligencia y fuerza necesarias para completar el arduo viaje acaban conociendo a los dioses vivientes, porque este es el aspecto que los Sacerdotes de Hierro adoptan cuando tratan con hombres mortales.

Los peregrinos se ponen a trabajar en las forjas de lava, y su piel y sudor se calientan mientras forjan espadas magníficas en la boca del volcán. Los herreros cubren sus hábiles manos con unos guantes enormes de hierro y someten sus músculos a esfuerzos increíbles para convertir el metal en herramientas de guerra. A este proceso se le denomina la Prueba del Guantelete de Hierro. Si el herrero alcanza un gran nivel de maestría y supera todas las pruebas, pasará a convertirse en aprendiz e iniciado de los Lobos Espaciales. Más adelante, viajará a Marte, el Planeta Rojo, donde aprenderá el funcionamiento de las máquinas bajo el tutelaje del arcano y hermético Adeptus Mechanicus. Solo cuando haya aprendido los misterios del Omnissiah se le permitirá regresar a Fenris para ocupar el puesto que le corresponda entre los Sacerdotes de Hierro, construyendo máquinas de guerra al servicio del capítulo.

SERVIDORES

Por cada aspirante que consigue superar la Prueba del Guantelete de Hierro, un centenar fallará en el intento. Estas criaturas desdichadas serán conducidas a las mazmorras donde se transformarán en criaturas denominadas servidores, una fusión grotesca de hombre y máquina. Unidos a la voluntad de los Sacerdotes de Hierro, no conocen el miedo ni el valor y sus cuerpos se han abierto y reconstruido para que desempeñen una única tarea. Su estatus es incluso inferior al de los lobos cibernéticos que los Sacerdotes de Hierro crean para que los acompañen a la batalla, porque un aspirante que fracase ha cometido el pecado imperdonable de haber perdido el tiempo de los Dioses de Hierro. Solo pueden compensar su fracaso con eficacia. Por este motivo, se les reconstruye para que ayuden a los Sacerdotes de Hierro a efectuar reparaciones en el campo de batalla o para que sirvan de armas vivientes; solo de este modo los servidores podrán pagar su deuda al Sacerdote de Hierro al que han fallado, y al final quizás incluso tengan una muerte gloriosa.

SEÑORES LOBO

En la Sala del Gran Lobo situada en la cima del Colmillo, un concilio de doce héroes se reúne para hacer planes de conquista y juramentos de batalla sobre las piedras ancestrales del Gran Anular. Son juramentos que cambiarán el destino de la galaxia, porque estos guerreros y comandantes no tienen igual. La furia de las Grandes Compañías es su espada, la confianza inquebrantable en sí mismos es su escudo y en el interior de sus almas yace el acero de Fenris. Son los Señores Lobo y su palabra es la ley.

Los Señores Lobo gobiernan desde el núcleo del Capítulo de los Lobos Espaciales. Ejemplifican en qué consiste ser uno de los Hijos de Russ y, cada uno lleva su propia marca de grandeza. Cuando un Señor Lobo muere, su cuerpo es quemado en el mar o enviado al corazón de un sol cercano en un gran funeral ritual y, al día siguiente, su Guardia del Lobo elige a un nuevo Señor Lobo para que lo suceda. Ser elegido de este modo y que su nombre sea grabado en la piedra junto al del mismísimo Lemman Russ representa un honor inimaginable y desde ese preciso momento, toda orden dada por el nuevo Señor Lobo será obedecida sin rechistar. Aunque ha caminado por la senda del guerrero, ahora tiene la autoridad de un rey.

Cada Señor Lobo lidera una Gran Compañía formada por más de un centenar de los mejores guerreros de Fenris. Una Gran Compañía aumenta o disminuye de efectivos como consecuencia directa de las decisiones de su gobernante, y el Señor Lobo tiene

el destino de sus hermanos en sus manos. A pesar de sus deberes al mando, un Señor Lobo nunca pierde sus impulsos primarios por la violencia. Por esta razón, se sumergirá en combate sin pensarlo, dando ejemplo a sus hombres con su espada, su hacha gélida o, si se trata de un asunto interno, sus propios puños.

No es insólito que un Señor Lobo emprenda una misión en solitario cuando el Capítulo requiere sutileza y habilidad en vez de una invasión a gran escala. Sven Aullador cimentó su posición como Señor Lobo cuando llegó a bordo de una cañonera Thunderhawk a gran velocidad, abriéndose camino hasta el interior con su martillo de trueno para perseguir y matar sin dilación al señor psíquico no autorizado Thyrox. La saga de Krom Ojodragón detalla la historia del Ojo Temido, en la que el Señor Lobo se enfrentó a una peña de Dreadnoughts Orkos causando estragos en la ciudad decadente de Ossoleia. Y aún más impresionante es la última hazaña de Ragnar Blackmane que se adentró en los túneles de la ciudad de Mantise y emergió meses después, ensangrentado pero victorioso.

Lo más común es que un Señor Lobo lidere a su ejército desde el frente. Aunque planee sus acciones militares con una astucia meticulosa, solo cuando está rodeado del torbellino de una batalla a gran escala es cuando se manifiesta la gloria de un Señor Lobo en todo su esplendor. Adelantándose con su hacha en la mano, aúlla con el júbilo de la batalla, inspirando a sus hombres para que realicen grandes muestras de heroísmo.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Señor Lobo	6	5	4	4	3	5	4	10	3+

REGLAS ESPECIALES

Y no conocerán el miedo, sentidos agudos, contraataque, personaje independiente.

LA MITOLOGÍA DE FENRIS

Los guerreros de Fenris crecen escuchando historias de monstruos y héroes, de lobos que surcan los ciclos y de bestias marinas tan grandes como el propio mundo. Cuentan con una larga tradición como narradores de cuentos, y valoran una buena historia tanto como una buena lucha. La mitología de Fenris rebosa de hazañas de héroes y muchas de sus leyendas tienen que ver con los lobos de Fenris que merodean Asaheim.

La Eclesiarquía desdeña estas creencias paganas, pero los Hijos de Russ se niegan a desprenderse de ellas, aunque sus colmillos sean largos y su piel esté surcada de arrugas. Abunda la superstición y los Lobos Espaciales se dirigen a la batalla engalanados con tótems y talismanes para que les den suerte y ahuyente los espíritus malignos. Como figura central de sus creencias está el Emperador, al que los fenrisianos denominan el Todopoderoso, y su Primarca Lemman Russ es su hijo. Consideran a Russ mucho más que un hombre y le atribuyen las hazañas de un dios. Los héroes se tienen en alta estima y el Primarca es su máximo representante, ya que los fenrisianos creen que regresará para luchar con ellos en el fin del mundo.



RHINO Y RAZORBACK



	Blindaje				Tipo
	HP	BF	BL	BP	
Rhino	4	11	11	10	Tanque
Razorback	4	11	11	10	Tanque

TRANSPORTE

El Rhino tiene una capacidad de transporte de 10 miniaturas. El Razorback tiene una capacidad de transporte de 6 miniaturas.

PUNTOS DE DISPARO

Dos miniaturas pueden disparar desde la escotilla superior del Rhino. El Razorback no tiene puntos de disparo.

PUNTOS DE ACCESO

Los Rhinos y Razorbacks tienen un punto de acceso a cada lado del casco y uno en la parte posterior.

REGLAS ESPECIALES (Rhino)

Reparación: los Rhinos son vehículos excepcionalmente resistentes y, a menudo, pueden ser reparados por sus tripulaciones en medio de la batalla. Si un Rhino queda *inmovilizado* por cualquier razón, en turnos posteriores la tripulación puede intentar una reparación temporal en vez de disparar el vehículo. Tira 1D6 en la fase de disparo y, si obtienes un resultado de 6, el vehículo dejará de estar *inmovilizado*.

El transporte de tropas blindado Rhino es un vehículo muy valorado por los Lobos Espaciales ya que se trata de un transporte muy adaptable y resistente con el que pueden atravesar montañas árticas y abismos surcados de lava. Para los Lobos Espaciales, una montura que pueda enfrentarse a las condiciones tan adversas del mundo salvaje de Fenris merece su respeto, independientemente de si es de carne y hueso o está forjada en metal.

Aunque los fenrisianos prefieren luchar a pie, los continentes helados de Fenris son enormes y atravesarlos puede llevar meses o incluso años. Sin embargo, la tradición de las grandes tribus nómadas, los guerreros de Fenris realizan sus peregrinaciones de un continente a otro, y cada año los clanes se enfrentan entre sí y se llevan furtivamente a sus mujeres. Para ello, deben atravesar ventiscas o surcar los mares plagados de criaturas horribles en barcos grandes construidos con madera y hierro.

Los Lobos Espaciales consideran el Rhino un transporte de guerra que puede llevarlos a primera línea con eficacia y rapidez para emplear todos sus esfuerzos en destruir al enemigo. Además, el Rhino es duradero y fácil de reparar, y a los Lobos Espaciales les divierte llevarlos al límite con maniobras violentas y una conducción peligrosa.

RAZORBACK

Si preguntas a un Colmillo Largo si hay un vehículo más duro y fiable que un Rhino, te contestará que un Rhino con un arma pesada enorme montada encima. Estas configuraciones se denominan Razorbacks y, aunque se trata de una inclusión relativamente nueva en el ejército, gozan de una gran popularidad en las Grandes Compañías.

Los Razorbacks sustituyen la capacidad de transporte para montar un arma acoplada en su casco que puede ser desde el bólter pesado acoplado estándar, dos cañones de asalto o un cañón láser acoplado en la torreta. Es su versatilidad lo que hace que estos tanques sean tan útiles, porque el Razorback puede desempeñar funciones de transporte, francotirador o cazador dependiendo de la circunstancia. En batalla, los Razorbacks habitualmente hostigan al enemigo, pisando los talones a las formaciones enemigas y dirigiendo al enemigo hasta una posición desde la que poder dispararle con sus Predators y Vindicators. Una vez situado en posición, sus pasajeros desembarcarán para dirigirse a las localizaciones enemigas sobre las que han disparado los Razorbacks.

Los Razorbacks son muy populares entre las manadas de Colmillos Largos, para quienes la modesta capacidad de transporte no es impedimento. Estos grupos de veteranos usan los Razorbacks para tomar posiciones de disparo ventajosas en lo alto de mesetas, glaciares y edificios en ruinas, y también como depósitos de suministros e instalaciones médicas rodantes. Un vistazo rápido al interior de un Razorback desvela un dispositivo temible de armas pesadas dispuestas a lo largo de sus paredes interiores, permitiendo a los veteranos elegir las armas que mejor se adaptan a las circunstancias. Los Señores Lobo permiten estas extravagancias porque saben que el arsenal de los Lobos Espaciales y el del Razorback está al servicio de los hermanos de batalla veteranos.

PREDATOR

El tanque de batalla Predator siempre está presente en las zonas de batalla más intensas del Imperio, llevando la condena a alienígenas y brujos. Esta máquina de matar blindada tiene un largo historial que se remonta a los orígenes del Imperio, aunque el Predator ha sido optimizado para que desempeñe una tarea por encima de otras, aniquilar a todos los enemigos de los Hijos de Russ con despliegues de violencia espectacular.

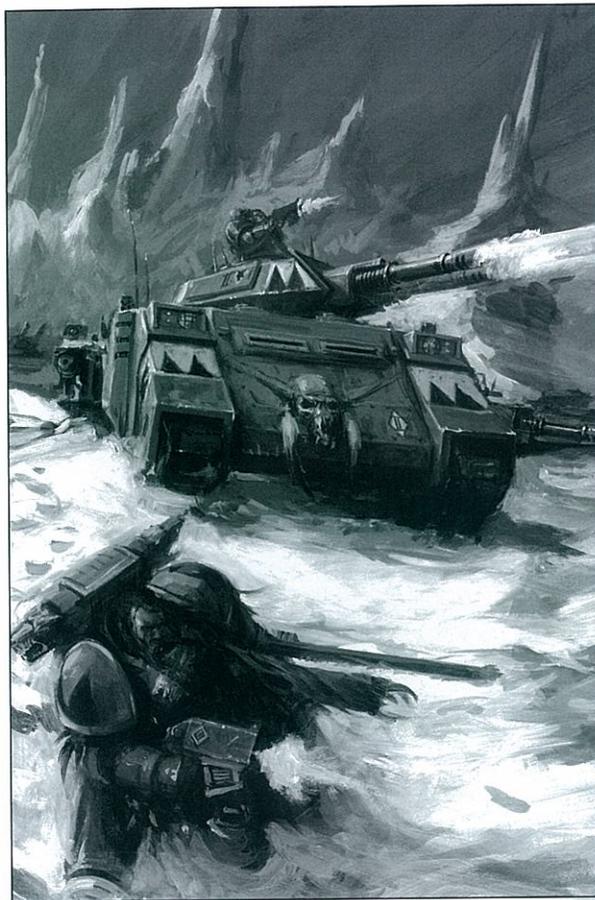
Se considera el Lobo de Trueno de los vehículos de los Lobos Espaciales, ya que el Predator suele encabezar la caza en los asaltos por los que los Marines Espaciales son tan temidos. Su casco blindado es una adaptación de la plantilla de construcción estándar del Rhino y está a prueba de las armas antitanques más potentes gracias a su cubierta de color gris azulado, parecida a los fragmentos de hielo que se desprenden de un glaciar. Incluso disparar a las pocas zonas vulnerables del Predator resulta complicado, ya que este monstruo de metal es incansable y siempre está en movimiento, buscando nuevas soluciones de disparo y sembrando la destrucción a su paso mientras se aproxima a su presa.

Igual que el resto de tanques de batalla (Vindicator, Whirlwind y Razorback), el Predator es tan sólido y duradero que puede llegar a prestar milenios de servicio activo y seguir funcionando con una eficiencia increíble. Los tanques indomables que han logrado esta hazaña se consideran hermanos de batalla de los propios Lobos Espaciales ya que forman una parte integral de la máquina de guerra de Fenris y sin ellos, una gran parte de la gloria del capítulo se perdería. Por esta razón, los nombres de estos Predators sagrados han pasado a formar parte de las sagas junto a la de héroes nobles y comandantes talentosos.

El Predator tiene dos configuraciones principales con las que castigar al enemigo, denominadas por los Sacerdotes de Hierro que las forjan como los modelos Anihilator y Destructor. Los Predators Anihilators son el último grito en potencia de fuego antiblindaje. Están equipados con cañones automáticos montados en las torretas, un arma tan potente que es capaz de destrozar el casco de metal viviente de una máquina de guerra necrona de un solo disparo.

Por otro lado, los Predator Destructors, disparan con sus cañones automáticos munición explosiva de tal calibre que en los agujeros que provocan cabría cómodamente el puño de un Marine Espacial. los Predators modelo Destructor son versátiles y peligrosos, ya que pueden cazar escuadrones enteros de vehículos ligeros mientras dan buena cuenta de la infantería enemiga de elite.

El armamento habitual del Predator se ve reforzado con las armas de las barquillas laterales que complementan su armamento principal y que suelen ser un par de cañones láser increíblemente precisos en el caso del modelo Anihilator, y bólteres pesados en el caso del Destructor, aunque en el transcurso de milenios han podido observarse otras variantes. Incluso un solo Predator tiene potencia suficiente para abrir una brecha en la línea de batalla enemiga, aunque cuando se juntan los Predators de un Capítulo rugiendo en el campo de batalla como una manada enorme de bestias de caza metálicas, hasta la tierra se estremece a su paso.



Predator	[Blindaje]				Tipo
	HP	BF	BL	BP	
Predator	4	13	11	10	Tanque

“DIEZ MIL AÑOS DESPUÉS DE LA HEREJÍA DE HORUS, LOS LOBOS ESPACIALES HAN CONTINUADO SIRVIENDO AL EMPERADOR CON FE Y HONOR. EL CAPÍTULO HA SOPORTADO ÉPOCAS DE BATALLA CONTINUA. HA SOBREVIVIDO A TIEMPOS DE ANARQUÍA DENTRO DEL PROPIO IMPERIO E INCLUSO A PERÍODOS DE AISLAMIENTO OCASIONAL DE TERRA. EL PROPIO IMPERIO HA SOPORTADO CRISIS TANTO INTERNAS COMO EXTERNAS. A VECES, HA SUFRIDO EL AZOTE DE LA REBELIÓN O DE LA INVASIÓN. EN OTRAS OCASIONES, TORMENTAS DE DISFORMIDAD TUMULTUOSAS HAN DEJADO DESAMPARADAS ZONAS ENTERAS DE LA GALAXIA DURANTE CENTENARES DE AÑOS. DURANTE TODOS ESTOS AÑOS DE DESTINO TAN VARIADO, LOS LOBOS ESPACIALES HAN MANTENIDO EL JURAMENTO DE LEMAN RUSS Y HAN SERVIDO AL EMPERADOR, AUNQUE NO SIEMPRE DEL MODO QUE HUBIERAN QUERIDO LOS ALTOS SEÑORES DE TERRA...”

Del Apócrifo de Jæxonsson. Volumen II



WHIRLWIND



	Blindaje				Tipo
	HP	BF	BL	BP	
Whirlwind	4	11	11	10	Tanque

EQUIPO

Lanzamisiles múltiple Whirlwind: cada Whirlwind de tu ejército está equipado con los misiles Venganza y los misiles incendiarios Castellano. Declara qué tipo de misil deseas usar antes de que el Whirlwind dispare.

Misiles Venganza

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
30-120 cm	5	4	Artillería 1, barrera, área grande

Misiles Incendiarios Castellano

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
30-120 cm	4	5	Artillería 1, barrera, área grande, ignora cobertura*

***Ignora cobertura:** no pueden efectuarse *tiradas de salvación por cobertura* por heridas causadas con misiles incendiarios.

El Whirlwind es un tanque de apoyo capaz de alcanzar al enemigo a una gran distancia. Los Lobos Espaciales valoran enormemente sus plataformas de artillería móvil porque pueden disparar barreras artilleras con las que diezmar al enemigo canalizando los ataques devastadores de las Grandes Compañías. A veces, los Lobos Espaciales más veteranos los denominan "grandes niveladores" ya que los Whirlwinds pueden reducir la superioridad numérica de una horda enemiga, debilitar la moral de una rebelión o reducir una línea de defensa gracias a sus llamadas químicas con una facilidad verdaderamente gratificante.

Como sucede con muchos otros tanques usados por el Adeptus Astartes, el diseño del Whirlwind está basado en el del Rhino. El chasis compacto pero indómito del Whirlwind reúne el equilibrio ideal entre resistencia y habilidad, por lo que sus unidades simples pero eficaces permiten su redespigüe con la rapidez y aplomo de una bestia de caza. Cada tanque localiza a su presa con sistemas de objetivo de espectro múltiple y cogitadores de análisis infrarrojo con los que, según afirma su orgullosa tripulación, pueden descubrir la localización de un Snotling en medio de una tormenta de nieve a una distancia de más de cinco kilómetros. Algunos de los Sacerdotes de Hierro más radicales han instalado un cableado con un servidor olfativo con el que el Whirlwind puede literalmente "olfatear" a su presa. Sus tripulaciones suelen ignorar la doctrina de artillería convencional, ya que prefieren disparar en movimiento una gran salva de misiles hacia las nubes y a continuación, dirigirse a toda velocidad hacia el punto de detonación vectorial, para apreciar de cerca los efectos producidos por las explosiones.



El Whirlwind sacrifica la capacidad de transporte del Rhino en aras de un sistema lanzamisiles devastador, que se ha diseñado teniendo en cuenta objetivos diferentes. Entre ellos cuentan con unos misiles de fragmentación verdaderamente formidables cuya longitud es mayor que la de un marine espacial y que se denominan familiarmente los "dientes" del Whirlwind. Estos tubos de color marfil ahuecado se cargan con el mayor de los cuidados en el lanzamisiles del Whirlwind, y se disparan surcando el cielo hasta las áreas de mayor concentración enemiga, donde golpean con la fuerza de un rayo y causan estragos en una tormenta de metralla y metal retorcido.

El Whirlwind también está equipado con misiles incendiarios clase Castellano, apodados los "sulfuradragones" por los que los han visto detonar cerca. Cada sulfuradragón lleva una cabeza química volátil que explota sobre el objetivo en una tormenta incandescente, provocando lenguas de fuego para las que ni siquiera los búnkeres ofrecen protección. Si la explosión inicial fallase el objetivo del Whirlwind, las llamas venenosas que provoca la explosión, acabarán con el enemigo por muy oculto que esté. El rugido que emite al dispararse se parece al aullido de un lobo de muerte, porque con toda probabilidad sea el último sonido que oiga la presa del Whirlwind.

VINDICATOR

Si antes describíamos el Predator como una bestia de caza impecable, el Vindicator sería un perro de ataque de hocico respingón, todo músculos y con una mala actitud. Los Vindicators compensan su carencia de alcance con una fuerza que haría que un Titán se lo pensase dos veces antes de atacarle. En la parte delantera del Vindicator puede apreciarse, surgiendo como un puño negro, el contorno del infame cañón demolisher, el arma más devastadora del arsenal de los Lobos Espaciales.

Los Vindicators no tienen rival como tanques de demolición y ejemplifican la tendencia del Adeptus Astartes a resolver un problema aplicando la fuerza bruta de forma rápida y devastadora. Sus cañones demolisher se crearon para acabar de una vez por todas con el mito de la invulnerabilidad. Estos tanques se construyeron con el propósito de destruir bastiones de traidores escondidos, ya que los Vindicators arrasan secciones enteras de un edificio reforzado en cuestión de un instante, pues su disparo ensordecedor ruge y provoca el desplome del resto del edificio de un modo realmente espectacular.



Los Señores Lobo de las Grandes Compañías disfrutaban lanzando sus agresivos Vindicators sobre las fortalezas y puntos mejor protegidos del enemigo donde creen que están a salvo y se mesan las barbas mientras el enemigo queda enterrado vivo bajo las fortificaciones que creía seguras. La verdad es que puede parecer un poco absurdo que se haya destinado una potencia de fuego tan inmensa a un vehículo compacto, pero a los Lobos Espaciales no parece preocuparles lo más mínimo porque, después de todo, están habituados a abrirse camino a pesar de su peso.

Muchos de los Lobos Espaciales más tradicionales ven al beligerante Vindicator como un modo con el que desarrollar sus tácticas de batalla imparables, y si además apoyan una carga con un escuadrón de Vindicators, templarán incluso el corazón del Colmillo Largo más curtido.

El Vindicator es el tanque favorito de los Sacerdotes de Hierro, no solo por su potencia de fuego inmensa y por su fuerza motriz bruta. Optimizado para el combate urbano, el Vindicator suele aparecer con un escudo de asedio enorme, una versión gigantesca de las palas excavadoras de los tanques de batalla de la Guardia Imperial. La robusta construcción del tanque de asedio le permite atravesar las zonas de batalla cubiertas de escombros como si se tratara de un montón de nieve. Además, el escudo le proporciona un nivel excelente de protección al tanque, que le permite atravesar barreras de fuego o muros de fortalezas aplastando a su paso lo que antes era un edificio de una hermosa arquitectura. Los Lobos Espaciales creen que no existe nada, ya sea máquina de los dioses o ciudadela inmensa, que no pueda reducirse a un montón de escombros con la potencia de un escuadrón de Vindicators.



Vindicator	Blindaje				Tipo
	HP	BF	BL	BP	
	4	13	11	10	Tanque

EQUIPO

Cañón demolisher: el cañón demolisher es el arma por excelencia de las Grandes Compañías en un entorno denso como un combate urbano o un asedio. El cañón demolisher tiene el siguiente perfil:

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60 cm	10	2	Artillería1, área grande

Escudo de asedio: muchos Vindicators están equipados con una enorme pala excavadora que les permite apartar los escombros y otros detritos del campo de batalla sin riesgo. Un Vindicator con un escudo de asedio supera automáticamente los chequeos por terreno peligroso.

“PARA DESCARRAR LA GARGANTA DE REYES. PARA SELECCIONAR EL MIEMBRO MÁS DÉBIL DE UNA MANADA, PARA LLEVAR LA MUERTE A LOS MUNDOS. ESA ES LA VERDADERA NATURALEZA DEL LOBO.”

– Jorik Puñocolmillo, Señor de los Garras Carmesies



LAND RAIDER

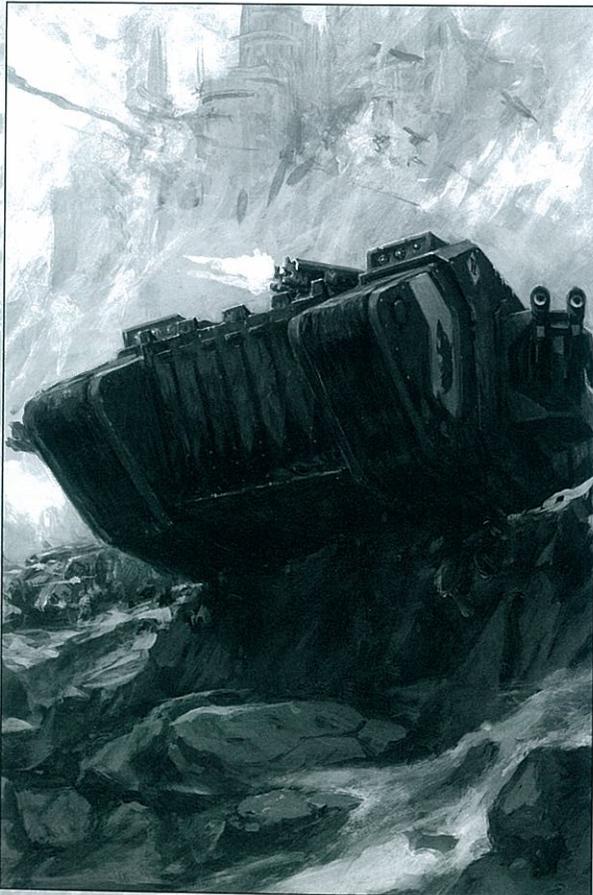
El Land Raider es el tanque más pesado y formidable de todos los tanques Marines Espaciales. Gracias a su volumen y resistente casco puede atravesar un bosque de agujas de hielo afiladas sin detenerse, y con sus cuatro cañones láser de diseño Martillo de dioses puede abrir un agujero en un muro con un revestimiento triple de platiacero. Los pocos fenrisianos que han visto un Land Raider en acción saben que es el Gran Oso de Acero, aunque en verdad ningún elemento natural podría compararse a la furia de sus cañones, o a la resistencia de su grueso casco de adamantio.

Los chamanes tribales que creen que el Land Raider está poseído por los espíritus tótem, y no están del todo equivocados. Cada tanque es venerado como héroe de pleno derecho por su Gran Compañía, ya que en las bases de datos de cada Land Raider hay un espíritu máquina muy potente. Esta consciencia espectral estaba unida a la carcasa gris acero del Land Raider mucho antes de residir en la memoria de los hombres vivos, y después los ancestros de los Sacerdotes de Hierro lo remacharon sobre la forma mortal del tanque. Los espíritus de los Land Raiders son belicosos y extremadamente leales al Capitulo y tienen acceso a todos los sistemas de armamento y al bloqueo de motor de su huésped. Los Sacerdotes Lobo creen que los espíritus máquina son los espíritus hijos del propio Lobo de Hierro y efectúan plegarias de carne hirviendo para despertar los instintos agresivos de estas máquinas de guerra ancestrales en la víspera de cada batalla.

El Land Raider es probablemente el vehículo más adaptable de todos los que los Lobos Espaciales llevan a la guerra, ya que puede desempeñar varias funciones en el campo de batalla: la

primera de ellas es la de cazatanques. Con sus motores rugiendo y sus orugas aplastando a su paso todo el campo de batalla, los Land Raiders se lanzan sobre tanques más pequeños como un lobo sobre un rebaño de ovejas. La línea de tanques enemiga tendrá que conformarse con tratar de detenerlo mientras los disparos de cañón y munición alienígena rebotan en la carcasa mecánica de este mastodonte de acero. Como contrapartida, las tripulaciones Lobos Espaciales volarán todos los vehículos que se encuentren en su punto de mira, a veces incluso adjudicándose dos bajas consecutivas cuando el espíritu de la máquina sediento de sangre reclame su propia ración de muerte. A veces se ha dado el caso de que una tripulación unja el casco de su tanque cuando el espíritu máquina causa una baja de una forma verdaderamente espectacular.

La función secundaria del Land Raider es la de transportar a los Lobos Espaciales a primera línea para que puedan iniciar la matanza en el lugar designado. El blindaje de este vehículo es tan grueso que transporta a sus pasajeros atravesando una tormenta de fuego terrible, abriéndose camino a través de los muros de rocamiento de una fortaleza sin sufrir daños reseñables. La rampa de asalto del tanque tiene el aspecto de una mandíbula gigantesca con unos dientes de metal alineados y afilados, y con ella puede abrir un agujero en un instante, lo que permite a los Lobos Espaciales de su interior cargar a las líneas enemigas o machacar a un enemigo lo bastante inconsciente como para acercarse. El Land Raider representa una amenaza triple para el enemigo: un tanque arma, un transporte pesado y un ariete de adamantio montados sobre un mismo casco rugiente e indomable.



	Blindaje				Tipo
	HP	BF	BL	BP	
Land Raider	4	14	14	14	Tanque

TRANSPORTE

Un Land Raider tiene una capacidad de transporte de 10 miniaturas.

Puntos de disparo: ninguno.

Puntos de acceso: los Land Raiders tienen un punto de acceso en cada lateral del casco y uno en el frente.

REGLAS ESPECIALES

Poder del espíritu máquina: la interfaz entre el espíritu máquina de un Land Raider y su mecanismo de control de disparo permiten a su tripulación disparar con increíble precisión.

Un Land Raider puede disparar un arma más de lo que normalmente estaría permitido. Además, esta arma puede dispararse a una unidad objetivo diferente de las otras armas, sujeta a las reglas habituales de disparo.

Por tanto, un Land Raider que se haya movido a velocidad de combate puede disparar dos armas, y un Land Raider que se haya movido a velocidad de crucero o que haya sufrido un resultado de *tripulación aturdida* o *tripulación acobardada* solo puede disparar un arma.

Vehículo de asalto: las miniaturas que desembarcan desde uno de los puntos de acceso de un Land Raider pueden asaltar ese mismo turno.



LAND RAIDER REDENTOR

Los Land Raiders modelo Redentor desempeñan un papel similar al del Cruzado, pero en lugar de los bólteres huracán, los Redentores disparan sus cañones lanzallamas que escupen andanadas de prometio hirviendo sobre las líneas de defensa y las redes de búnkeres de sus víctimas. Se dice que las llamas del Redentor están tan calientes que pueden derretir el plástiacero e incluso la ceramita de una servoarmadura de un marine espacial. Por este motivo, los Lobos Espaciales denominan al Redentor el "Dragón de fuego" en referencia a la bestia ancestral de la leyenda fenrisiana que alberga los rayos del sol en su garganta.

Los Lobos Espaciales emplean a los Redentores cuando el enemigo está oculto en lo más recóndito de una red de búnkeres o bastiones. En el interior del tanque, su tripulación cuelga las pieles de bestias exóticas y puede olerse el aroma de los huesos rúnicos entrecrocando, ya que se trata de la guarida de una manada de hermanos de batalla dispuesta a abalanzarse sobre su presa. Las llamas parpadean y destellan alrededor del Land Raider cuando irrumpen en el campo de batalla, y puede percibirse el olor a carne quemada que deja a su paso y que es lo único que queda de su presa.

Una táctica muy utilizada por las tripulaciones del Land Raider Redentor es irrumpir a través de la línea frontal enemiga a toda velocidad y de lado en un patinaje controlado, elevando los cañones lanzallamas a la altura de las ranuras de visión del búnker para abrir fuego a continuación. La tormenta de fuego resultante es tan fiera que derrite el rococemento del búnker, reduciendo el edificio a un amasijo fundido. Es mejor dejar a la imaginación de cada uno el destino de los infortunados que se hallaban en su interior.

	Blindaje				Tipo
	HP	BF	BL	BP	
Land Raider Redentor	4	14	14	14	Tanque

TRANSPORTE

Un Land Raider Redentor tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas.

Puntos de disparo: ninguno.

Puntos de acceso: un Land Raider Redentor tiene un punto de acceso a cada lado del casco y uno en su parte delantera.

REGLAS ESPECIALES

Vehículo de asalto, poder del espíritu máquina: consulta la página anterior.

EQUIPO

Descargadores de metralla: consulta a continuación.

Cañón tormenta infernal: se trata de una versión gigantesca del que utiliza la infantería de línea de los Marines Espaciales. El cañón dispara chorros de prometio fundido capaces de atravesar el metal y la roca con fuego sostenido. Tiene el siguiente perfil:

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Plantilla	6	3	Pesada 1

LAND RAIDER CRUZADO

El Cruzado es una variante del Land Raider equipada con un dispositivo de armas diseñado específicamente para facilitar los ataques devastadores de la infantería. Los Land Raiders Cruzados son tanques rompeliñas que irrumpen en el centro de las líneas enemigas, inundando el aire de centenares de explosiones localizadas mientras descargan manadas de hermanos de batalla aullantes sobre las filas de su presa.

El Cruzado es un tanque muy popular entre las manadas de Lobos Espaciales que han perdido a sus hermanos de batalla en el ataque. En su cavernoso interior hay bahías de asalto, santuarios dedicados a Russ y al Emperador, los restos de sus hermanos caídos en batalla y aún hay espacio suficiente para albergar a una escuadra. Una manada que sea transportada al centro de la batalla a bordo de un Cruzado puede estar segura de alcanzar las líneas enemigas intacta, llena de adrenalina y ansiosa de que empiece el verdadero combate.

Los Cruzados están equipados con los bólteres huracán en las barquillas laterales, combinando seis bólteres a la vez, el arma más común entre los Marines Espaciales. Si se combinan con el cañón de asalto acoplado en la parte frontal, la cantidad de potencia de fuego que puede desplegar basta para destrozarse la línea de batalla enemiga. Cuando el Land Raider Cruzado esté en posición, disparará sus descargadores de metralla, obligando al enemigo a buscar cobertura mientras sus pasajeros saltan de su rampa para iniciar el ataque. Además, el Cruzado no se halla indefenso frente al blindaje enemigo, ya que su cañón de fusión montado en la cúpula hace que su tripulación pueda aniquilar el tanque más robusto o un búnker, de modo que los Lobos Espaciales pueden combatir hasta a los que se hallan ocultos.

	Blindaje				Tipo
	HP	BF	BL	BP	
Land Raider Cruzado	4	14	14	14	Tanque

TRANSPORTE

Un Land Raider Cruzado tiene una capacidad de transporte de 16 miniaturas.

Puntos de disparo: ninguno.

Puntos de acceso: un Land Raider Cruzado tiene un punto de acceso en cada lateral del casco y uno en su parte delantera.

REGLAS ESPECIALES

Vehículo de asalto, poder del espíritu máquina: consulta la página anterior.

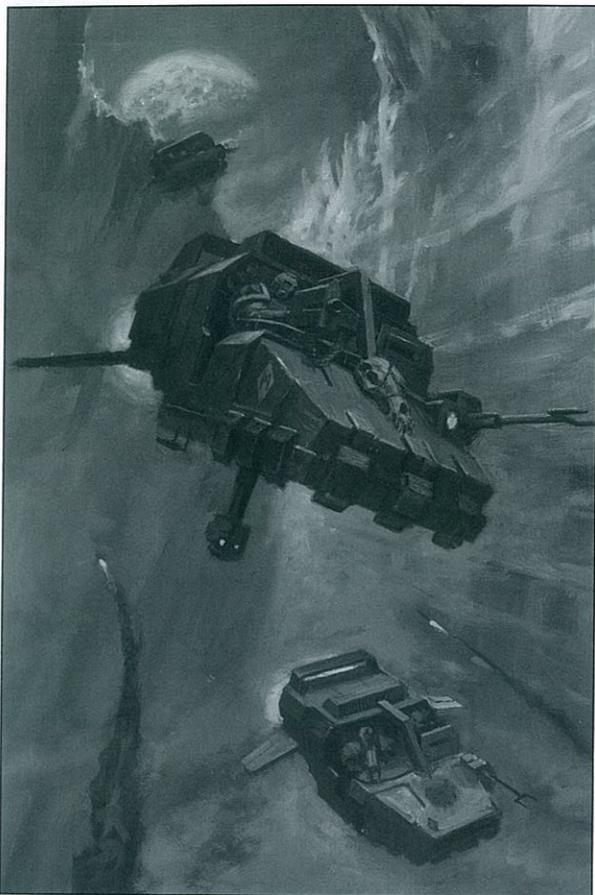
EQUIPO

Bólter huracán: cada bólter huracán consta de tres bólteres acoplados que disparan como una sola arma.

Descargadores de metralla: el casco del Land Raider Cruzado y del Land Raider Redentor lleva incorporadas cargas explosivas diseñadas para disparar metralla a las tropas enemigas mientras las tropas que hay en el interior cargan. Una unidad que cargue al combate cuerpo a cuerpo en el mismo turno en que desembarque de un Land Raider Cruzado o Redentor, se considera equipada con granadas de fragmentación.



LAND SPEEDER



	Blindaje				Tipo
	HP	BF	BL	BP	
Land Speeder	4	10	10	10	Rápido, gravítico

REGLAS ESPECIALES

Despliegue rápido.

EQUIPO

Lanzamisiles Tifón: el lanzamisiles tifón es una opción popular entre las tripulaciones de los Land Speeders que disfrutan haciendo una entrada dramática en el campo de batalla. Está equipado con misiles de fragmentación y perforantes. Declara qué tipo de misil vas a usar cada vez que dispares el lanzamisiles tifón.

Misiles de fragmentación

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
120 cm	4	6	Pesada 2, área

Misiles perforantes

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
120 cm	8	3	Pesada 2

“TEMENOS PORQUE SOMOS LA TORMENTA.”

Lukan Manotrueno, del Colmillo de Tormenta

El Land Speeder es una nave de ataque que puede ejecutar maniobras de descenso en picado y giros surcando el aire gélido, emitiendo alaridos en las filas de su aterrizada presa para después abrir fuego con toda la potencia de sus armas pesadas. Los Señores Lobo utilizan los Land Speeders para encabezar un ataque en los flancos y vanguardia de las formaciones enemigas, porque cada nave puede destrozar a su objetivo con una precisión letal y beneficiarse de su velocidad y maniobrabilidad para que el enemigo no pueda contraatacarle.

Igual que otros muchos vehículos del Adeptus Astartes que utilizan la plantilla de construcción estándar en toda la galaxia, el aspecto del Land Speeder es extremadamente resistente y su gran adaptabilidad le permite desempeñar docenas de funciones diferentes en el campo de batalla. Gracias a las placas de sofisticado blindaje repulsor situadas en su parte inferior, el Land Speeder desafía las leyes de la gravedad y pasa rozando la tierra a una velocidad endiablada. En las distancias cortas, puede aumentar su campo gravítico para realizar períodos breves de vuelos a baja altitud.

Esta gran capacidad ha hecho que el Land Speeder se haya ganado una buena reputación en Fenris. Cuando los nativos de Fenris vislumbran el contorno aterrador del Land Speeder en acción era como si los espíritus vengativos de la tormenta hubiesen venido a visitarlos; son apariciones que rugen y chirrían con la furia de las llamas, irrumpiendo desde las nubes tormentosas para lanzarse en picado sobre las filas de abajo, y desaparecer en cuestión de un instante.

Compacto y ágil pero sin sacrificar la fuerza típica de los vehículos usados por los Marines Espaciales, el Land Speeder alberga un dispositivo de armas mucho más formidable de lo que su tamaño podría sugerir. Se trata de un vehículo rápido con dos tripulantes Cazadores Grises, versados en el arte de ejecutar maniobras de combate complejas y arriesgadas. Uno de los marines es el piloto que ha de tener unos reflejos rápidos para poder ejecutar maniobras de todo tipo y súbitos acelerones de velocidad que resultarían letales para hombres normales. Su compañero se encarga de esquivar los golpes y de abrir fuego sobre el enemigo, con una concentración seria en su rostro mientras dispara andanadas.

Habitualmente los Land Speeders se organizan en escuadrones de tres vehículos y representan una parte vital de la hueste bélica del Adeptus Astartes. Son magníficas unidades de reconocimiento, pero los Señores Lobo prefieren confiar estas tareas en manos de sus Exploradores Lobo, usando los Land Speeders como tropas de choque. Cuando el enemigo crea que tiene la medida de la Gran Compañía, el Señor Lobo enviará a los Land Speeders al ataque como aves de presa. Los vehículos se lanzan en picado sobre el enemigo y puede oírse el rugido de sus motores añadiendo una nota terrorífica al ataque por sorpresa; es entonces cuando los marines disparan sus bólteres pesados, cañones de asalto y lanzamisiles Tifón sembrando la destrucción a su paso. No es raro ver a los pilotos de los Land Speeders dispersando formaciones enteras con peligrosos descensos verticales mientras emitiendo gritos de batalla y aullidos de euforia mientras atraviesan el campo de batalla como si se tratase de la propia risa de la tormenta.

CÁPSULA DE DESEMBARCO

La cápsula de desembarco no merodea el campo de batalla sino que cae en picado desde el cielo como un cometa metálico llameante. Se trata de un vehículo que transporta una escuadra y al mismo tiempo un arma psicológica eficaz ya que irrumpe en medio de la línea de batalla y siembra el caos cuando una escuadra de feroces Lobos Espaciales sale del interior de su casco metálico. Una compañía entera de cápsulas de desembarco que ataque de éste modo es capaz de cambiar el rumbo de una batalla con un asalto planetario devastador y rápido.

La cápsula de desembarco es la quintaesencia de un vehículo Marine Espacial y la herramienta definitiva para llevar a cabo una invasión planetaria, porque la velocidad con la que atraviesa la atmósfera hace que interceptarlo sea virtualmente imposible. Disparadas con una fuerza colosal desde los tubos de lanzamiento de los cruceros de asalto en órbita, las cápsulas de desembarco cruzan la estratosfera de un planeta a velocidades increíbles, con sus cascos de ceramita emitiendo destellos rojizos a causa de las fuerzas terribles a las que están sujetas. En el espartano interior de cada cápsula se halla una escuadra de Lobos Espaciales que entona en voz alta canciones obscuras a la espera de entrar al ataque. Cuando las cápsulas se estrellan sobre la superficie del planeta, las escotillas salen volando y los pasajeros abandonan la cápsula de inmediato en la zona de desembarco asignada.

Cuando las cápsulas de desembarco de los Lobos Espaciales entran en contacto con la atmósfera en formación, el cielo se abre a causa de las enormes estelas de fuego que en las sagas se conocen como las Garras de Russ. La mera visión de este despliegue pirotécnico basta para sembrar la desesperación en el corazón de los enemigos, porque es entonces cuando se cercioran de que los Marines Espaciales han iniciado el ataque.

Cada "garra" está formada por varias cápsulas de desembarco que descienden en una formación apretada, estrellándose sobre la superficie del planeta en una sucesión rápida. Mientras el enemigo trata de recuperarse del golpe, las escotillas laterales de cada cápsula explotarán, apareciendo unas rampas de desembarco por las que descienden manadas de Lobos Espaciales, armas en ristre, en un saludo ensordecedor a los dioses de la batalla antes de que dé comienzo la masacre.

	Blindaje				Tipo
	HP	BF	BL	BP	
Cápsula desembarco	4	12	12	12	Descubierto

TRANSPORTE

La cápsula de desembarco tiene una capacidad de transporte de 10 miniaturas. Puede transportar un máximo de diez miniaturas de infantería o un único dreadnought. Los Lobos de Fenris y los Lobos de Trueno no pueden usar cápsulas de desembarco. Tras el aterrizaje de la cápsula, los pasajeros desembarcan inmediatamente. Una vez han desembarcado, ninguna miniatura puede volver a embarcar en la cápsula durante el resto de la partida.

Puntos de disparo y puntos de acceso: una vez desplegada, la cápsula de desembarco deja de ser un entorno sellado y, por tanto, se considera un vehículo descubierto.



REGLAS ESPECIALES

Asalto orbital: las cápsulas de desembarco entran en juego siguiendo las reglas de *despliegue rápido* descritas en la sección reglas especiales de misión del reglamento de Warhammer 40,000. Al inicio de tu primer turno, debes elegir a la mitad de tus cápsulas de desembarco (redondeando hacia arriba) para que efectúe un asalto orbital. Las unidades que efectúan el asalto orbital aparecen en el primer turno del jugador. El resto de cápsulas de desembarco del jugador se incorporarán a la partida siguiendo el procedimiento habitual. Una unidad que efectúe un asalto orbital con cápsulas de desembarco no podrá saltar el turno en el que entra en juego.

Sistema de guía inercial: si una cápsula de desembarco se dispersa encima de *terreno infranqueable* o de otra miniatura (amiga o enemiga), reduce la distancia de dispersión lo mínimo necesario para poder evitar el obstáculo.

Inmóvil: una cápsula de desembarco no puede moverse una vez que ha entrado en batalla y cuenta a todos los efectos como un vehículo que ha sufrido un resultado de *inmovilizado* en la tabla de daños (no puede repararse de ningún modo).

EQUIPO

Lanzamisiles Viento de Muerte: algunas cápsulas de desembarco se equipan con un lanzamisiles viento de muerte en lugar de un bólter de asalto:

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
30 cm	5	-	Pesada 1, área grande

DREADNOUGHT

Cuando los Lobos Espaciales se dirigen a la batalla, lo hacen en compañía de gigantes. Detrás de sus líneas de batalla surgen amenazantes las construcciones de hombre y máquina denominadas Dreadnoughts. El suyo es un nombre elegido adecuadamente porque ¿qué significado tiene el miedo cuando uno ha superado la garra fría del Lobo de Muerte y aún así aulla desafiante?

Los Dreadnoughts son, en esencia, tanques andantes, cinco metros de furia impulsados por pistones que atraviesan el campo de batalla con la seguridad de los dioses de la guerra. En el interior del sarcófago de adamantio de cada Dreadnought se encuentran los restos de un héroe de leyenda, cuyo cuerpo está destrozado pero no así su mente; cada uno está resuelto a combatir a los enemigos del Primarca hasta que su corazón lleno de implantes cibernéticos deje finalmente de latir y Morkai lo reclame. Los Dreadnoughts son despertados de su sueño en las cámaras de estasis ocultas en las profundidades del Colmillo solo en circunstancias extremas, ya que cada uno representa una parte de la historia del capítulo.

Cuando un gran héroe de los Lobos Espaciales finalmente afronta su destino, es transportado desde el campo de batalla para ser incinerado en una pira funeraria. Si aún queda una chispa diminuta de vida en sus restos destrozados y quemados, el héroe puede agarrarse a las muñecas de sus hermanos de batalla y ordenarles que se detengan. De sus labios ensangrentados surge una última petición: que su espíritu sea confinado en el sarcófago de un Dreadnought para que pueda cobrarse su venganza e inscribir un nuevo capítulo de su saga con la sangre de sus enemigos.



Entonces el héroe es llevado a las forjas de los Sacerdotes de Hierro y se coloca en un gran bloque, donde volverá a renacer con un nuevo cuerpo metálico diseñado exclusivamente para sembrar la destrucción. Los restos del héroe caído son separados y su cuerpo se renueva con una implantación en la que sus venas y tendones se fusionan con fibra eléctrica y placas neurales; por último, es confinado en el interior de un sarcófago y éste último se instala en el interior de un Dreadnought, una reliquia ancestral del Capítulo que incluye versiones terriblemente potentes de las armas que su ocupante valorase más en su existencia anterior, ya fueran garras de lobo gigantesas o armas de alcance devastadoras.

En una gran ceremonia celebrada en las cámaras del Colmillo, se golpean las runas de la activación y los Dreadnought se agitan en una aproximación terrible de la vida. El héroe que hay en el interior se agita nerviosamente en el fluido amniótico del sarcófago, con sus ojos conectados a sensores multispectrales, sus músculos conectados al cañón y a la garra de combate, y su grito de batalla aumentado mediante amplificadores de voz. No hay marcha atrás en este procedimiento; el héroe deberá vivir a partir de este momento en este refugio tortuoso del olvido. Solo la muerte espera al nuevo ocupante del Dreadnought, la muerte y el frío acero de la venganza satisfecha.

	[Blindaje]							
	HA	HP	F	BF	BL	BP	I	A
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4	2
Dreadnought Venerable	5	5	6	12	12	10	4	2

REGLAS ESPECIALES

Venerable: si un Dreadnought Venerable sufre un impacto superficial o interno, puedes obligar a tu oponente a repetir la tirada en la Tabla de Daños en Vehículos. Debes aceptar el segundo resultado, incluso si es peor que el primero.

EQUIPO

Armas de combate cuerpo a cuerpo para dreadnoughts: consulta el reglamento de Warhammer 40,000.

DREADNOUGHTS VENERABLES

Los Dreadnoughts son artefactos indomables de incalculable valor templados con siglos de batalla, por lo que no caerán fácilmente. Algunos consiguen escapar de su muerte final durante tanto tiempo que llegan a luchar durante miles de años o más y se convierten en auténticas leyendas vivas. Sus hermanos de batalla valoran enormemente a estos dreadnoughts venerables porque su sabiduría es tan profunda como el frío océano y su intuición tan afilada como los dientes del Kraken. Cada uno custodia conocimientos de batalla olvidados, por lo que los Señores de cada Gran Compañía solicitan humildemente su consejo en los asuntos de guerra más graves. Aunque suelen permanecer décadas en letargo en las profundidades del Colmillo, cuando estos guerreros poderosos son despertados es para que luchen como señores de la batalla, recuperando las sagas una vez más para cazar y matar en el nombre de Russ.



BJORN GARRA IMPLACABLE

Antiguo. Garra Verdadera. Venerado, el Último de la Compañía de Russ

Bjorn Garra Implacable es el guerrero más antiguo del Imperio. Fue introducido en un Dreadnought construido especialmente para él en el M31 y es una figura legendaria para los Lobos Espaciales porque intervino en la Herejía de Horus como parte de la escolta del mismísimo Leman Russ. Ya solo por esta razón, Bjorn debía ser mantenido con vida por sus hermanos de batalla y atesorarse como un vínculo viviente con los días gloriosos de la Gran Cruzada. Desde entonces, Bjorn ha sido la salvación del Capítulo de los Lobos Espaciales en innumerables ocasiones, ganándose incluso la reverencia del Señor Lobo más fiero.

Bjorn llevaba poco tiempo como Cazador Gris cuando tuvo que luchar al lado de su Primarca. Oír a Bjorn hablando de aquellos días es como escuchar el propio eco de la historia. Aunque los eventos épicos que describe parecen más un relato que un hecho histórico, son hazañas acaecidas hace mucho tiempo, pero la palabra de Bjorn es tan fuerte como la de un roble de Fenris. Al amanecer de cada nuevo siglo, Bjorn es despertado de su largo sueño para ser llevado al Gran Festín. Allí Bjorn narra algunos elementos de su propia saga y el júbilo bullicioso de sus hermanos de batalla se convierte en un silencio respetuoso.

En los últimos suspiros de la Herejía, Bjorn luchó para reconstruir el Imperio con un espíritu y convicción tan ardientes que Russ ascendió al joven guerrero para que engrosase su escolta personal. Tras recibir un honor tan grande, Bjorn luchó con todo su aplomo para probar su valía a los ojos de su padre espiritual. De

hecho, fue el propio Leman Russ el que lo apodó con su sobrenombre actual. Pero un día trágico, el Primarca se levantó en medio de un banquete en la Gran Sala y, tras una pausa larga e incómoda, anunció su intención de partir hacia el Ojo del Terror. Llevó a su escolta con él y únicamente dejó a Bjorn allí para que protegiese al Capítulo; Bjorn nunca ha explicado por qué se quedó allí, quizás ni él mismo lo sepa, pero el Primarca no solía actuar sin motivo.

A pesar de que ha sido revivido un centenar de veces o más, cuando Bjorn recuerda aquel día, se hace patente que aún se enfrenta a unos sentimientos profundos de rechazo y amargura. Todos los que han escuchado la historia saben que la partida de Russ molestó a Bjorn mucho más que la historia de su trágica caída frente a una bestia de la disformidad con un millar de fauces, o los días en que su espíritu vagó por el reino gélido de Morkai durante su internamiento tortuoso en un sarcófago de adamantio.

Desde el día que desapareció Russ, Bjorn ha hecho todo lo posible para probar su valía a ojos de su Primarca desaparecido, primero como guerrero, después como Señor Lobo, Dreadnought, y por último, como una brújula espiritual y moral del Capítulo. Solo el Sacerdote Lobo Ulrik conoce a Bjorn lo bastante bien para sospechar que aún espera la bendición de su padre y que en el interior del sarcófago indestructible e inmensamente potente se halla una mente que no encontrará la paz hasta que pueda luchar con su Primarca una vez más.

	Blindaje							
	HA	HP	F	BF	BL	BP	I	A
Bjorn Garra Implacable	6	6	7	13	12	10	3	4

REGLAS ESPECIALES

Venerable: consulta el Dreadnought en la página anterior.

Táctico veterano: Bjorn ha sido testigo de diez milenios de guerra. Un ejército que incluya a Bjorn puede repetir la tirada de dados para decidir quién elige su zona de despliegue primero.

Protección del Primarca: los Sacerdotes Lobo piensan que Bjorn ha vivido tanto tiempo por una razón y que no puede morir hasta que haya cumplido el destino que le aguarda. Famoso por su resistencia, Bjorn dispone de una *tirada de salvación invulnerable* de 5+ frente a los impactos superficiales o internos que haya sufrido.

Reliquia viviente: Bjorn luchó junto a Leman Russ cuando estaba vivo y es venerado por encima de todos los guerreros. Si por alguna desgracia cayera en batalla, sus hermanos no se detendrán con tal de recuperarlo.

Si Bjorn sufre cualquier resultado de destruido, deja la miniatura en su lugar. Desde ese momento en adelante, todos los Lobos Espaciales quedarán sujetos a la regla especial de *coraje* durante el resto de la partida. Si la misión incluye objetivos, los restos de Bjorn se consideran un objetivo adicional. Si la misión se juega con puntos, el contrincante de los Lobos Espaciales obtendrá 1D3 puntos adicionales, a no ser que haya una miniatura de los Lobos Espaciales en contacto peana con peana con la de Bjorn al término de la partida. ¡Es el precio del fracaso!





ULRIK EL MATADOR

Sacerdote Lobo, Abuelo Lupus, Guardián de los Hijos de Russ

Ulrik el Matador es el mentor de algunos de los líderes más importantes del Capítulo de los Lobos Espaciales. Es el Lobo Espacial más viejo a excepción de los nobles Dreadnoughts y su gran melena es tan blanca como las laderas nevadas de Asaheim. Ulrik es incluso más viejo que Logan Grimnar, que ha luchado en nombre del Emperador durante setecientos años.

Fue durante la primera Guerra por Armageddon cuando Ulrik obtuvo el reconocimiento de la Guardia del Lobo de la Gran Compañía de Kruger. Cuando Kruger y sus hombres se enfrentaron a las compañías invasoras de los Devoradores de Mundos, el combate con los traidores sedientos de sangre fue brutal, porque el fruto de la traición se había desencadenado con una ira terrible. Kruger cayó en combate y, aunque Ulrik había perdido su espada en el desesperado combate cuerpo a cuerpo, defendió a su Señor Lobo agonizante, matando a tres enormes Béserkeres de los Devoradores de Mundos que habían rodeado a Kruger en combate. Ulrik luchó aquel día como un Lobo de Trueno, inspirando a sus hermanos de batalla e incluso obteniendo el reconocimiento de su valentía por parte del Señor de los Devoradores de Mundos. Al final, el Imperio se alzó con la victoria. Al día siguiente, Ulrik fue rebautizado con el sobrenombre del Matador y fue elegido por sus compañeros de la Guardia del Lobo para que sustituyese a Kruger al frente de la Gran Compañía. Sorprendentemente, Ulrik rechazó tal honor, y es que el Matador pensaba que había nacido para luchar, no para dar órdenes.



De modo que Ulrik decidió unirse a las filas de los Sacerdotes Lobo y, antes de que acabara el siglo, se hizo patente que su verdadera genialidad residía en seleccionar y adiestrar a los nuevos reclutas. Era un veterano de tantas guerras que su valiosísimo conocimiento marcial y táctico, así como su carisma natural lo habían convertido en un mentor excelente. Sin embargo, en los últimos años, Ulrik es mucho más agresivo en el campo de batalla y grita improperios mientras aniquila a los enemigos más peligrosos en nombre del Emperador sin prestar el más mínimo cuidado a su seguridad.

Como Gran Sacerdote de su orden, Ulrik ha recibido el sagrado Yelmo de Lobo de Russ, del que se dice que una vez fuera llevado por el Primarca de los Marines Espaciales. Se trata de un símbolo fuerte del honor del Capítulo y un artefacto arcano que inspira miedo a quienes lo contemplan. Cuando se dirige a la batalla, Ulrik el Matador es una figura aterradora, resplandeciente en su armadura negra, con el Yelmo del Lobo y el crozius arcanum que le sirven de insignias.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Ulrik el Matador	6	5	4	4	2	5	3	10	3+

REGLAS ESPECIALES

Sentidos agudos, contraataque, coraje, personaje independiente.

Juramento de matador: Ulrik representa el deber sagrado de los Lobos Espaciales para proteger a los inocentes de los enemigos monstruosos del Imperio. El indomable Sacerdote Lobo lidera sus cargas en un juramento solemne por cazar y matar a los monstruos más temibles y a los señores de la guerra más poderosos allí donde se encuentren. Cuando Ulrik y cualquier otra miniatura de la escuadra a la que se haya incorporado, dirijan sus ataques contra una miniatura con Resistencia 5 o más, pueden repetir las tiradas para impactar y para herir no superadas.

Mentor: el deber sagrado de los Sacerdotes Lobo es el reclutamiento de los nuevos Marines Espaciales para el Capítulo de los Lobos Espaciales. Ulrik ha escogido y adiestrado a muchos de los héroes e iluminados del Capítulo. Para representar esto, puedes escoger otra miniatura del ejército como si hubiese sido seleccionada por Ulrik (no puede ser una miniatura única). Esta miniatura obtiene +1 a la habilidad de Armas, hasta un máximo de 6.

EQUIPO

Yelmo de Lobo de Russ: según la leyenda, este yelmo antiguo fue creado por los forjadores del Emperador y se lo regalaron a Lemman Russ en la época de la fundación de los Lobos Espaciales. Toda unidad de Lobos Espaciales que tenga a Ulrik en su línea de visión podrá repetir las tiradas de Moral no superadas que deban efectuar. Además, todo enemigo sujeto a la regla especial de *personaje independiente* que quiera asignar los ataques en combate cuerpo a cuerpo contra Ulrik, deberá superar primero un *chequeo de Liderazgo*. Si no lo supera, no podrá atacarle ese turno ya que habrá quedado intimidados ante Ulrik.

Colmillo Morkai, Amuleto Lobo: consulta el Sacerdote Lobo en la página 35.

ARJAC PUÑOROCA

El Hombre Montaña, Campeón de Grimnar, Yunque de Fenris

Incluso antes de que fuera ascendido a las filas de los Guerreros del Cielo, Arjac Puñoroca era conocido por ser un gigante poseedor de una fuerza prodigiosa. Originariamente fué el herrero de la tribu Garra del Oso. Arjac no es muy hablador, pero ciertamente no carece de ingenio. Sabe muy bien que siempre será un guerrero y no un líder. Aunque Arjac echa de menos a sus hermanos Sacerdotes de Hierro y algún día espera poder regresar a su antigua vida en las forjas, todo el que presencia sus cargas legendarias puede dar fe de que la gran habilidad de Arjac no reside en la forja, sino en el fragor de la batalla.

Fue un año particularmente caluroso, cuando Arjac demostró su fuerza por primera vez. Las algas cubrieron las orillas de las Islas de Hierro y la vegetación volcánica creció hasta alcanzar proporciones surrealistas, pero los Sacerdotes de Hierro estaban demasiado ocupados en sus forjas de lava para reconocer los presagios de un ataque inminente. Después de todo, no todos los monstruos que habitan en los océanos de Fenris están confinados en sus profundidades.

De hecho, cuando un millar de krakens desovaron en los mares de Fenris, la hermandad de las Islas de Hierro tuvo que afrontar el problema. A Hengis Manonegra, el más antiguo de los Sacerdotes de Hierro, no le quedó más opción que ordenar que sellaran las bóvedas para contener a la marea de bestias guerreras, pero con ello atrapó a centenares de guerreros de Fenris en las laderas del volcán.

Puñoroca no estuvo de acuerdo con la decisión de Hengis. Sin perder un solo momento, Arjac se abrió camino por las bóvedas con su martillo y buscó una ruta de escape para los que habían quedado atrapados en el camino de la marea alienígena. Casi todos consiguieron salvarse, pero los últimos doce Sacerdotes de Hierro decidieron mantenerse firmes y se unieron a Puñoroca para bloquear el paso a las bóvedas a la primera oleada de horros alienígenas atacante.

Dos horas después, el cielo de las Islas de Hierro estaba surcado por las estelas de un centenar de cañoneras Thunderhawk. Los marines que transportaban en sus hangares de transporte comprobaron que todo el archipiélago estaba plagado de krakens excepto en un lugar donde se erigía una figura solitaria rodeada de monstruos de caparazón negro, describiendo arcos azules destellantes con su martillo de trueno mientras golpeaba a diestro y siniestro. Sin vacilar, Logan Grimnar y sus hombres arremetieron contra la horda, atacándola salvajemente y, con la ayuda de las otras Grandes Compañías, consiguieron que se retirase al mar. El cuerpo de Arjac, que se había mantenido firme bloqueando la entrada a las bóvedas, fue hallado bajo una montaña de quitina y de garras afiladas y fue entregado a los Sacerdotes Lobo, que lo llevaron de vuelta al umbral del reino de Morkai. El Gran Lobo estaba tan impresionado con la fuerza increíble de Arjac que convirtió a Puñoroca en su campeón personal. Desde aquel día, Arjac se ha ganado un puesto en la Guardia del Lobo en más de una docena de ocasiones, ya que su martillo nunca descansa demasiado tiempo.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Arjac Puñoroca	5	5	5	4	2	4	3	9	2+

REGLAS ESPECIALES

Sentidos agudos, Y no conocerán el miedo, contraataque, testarudos.

Campeón de Grimnar: a pesar de su modestia, ni siquiera Arjac puede negar que tiene un excepcional don para aplastar a los enemigos más poderosos. Siempre que le sea posible, Arjac debe asignar sus ataques sobre un personaje independiente.

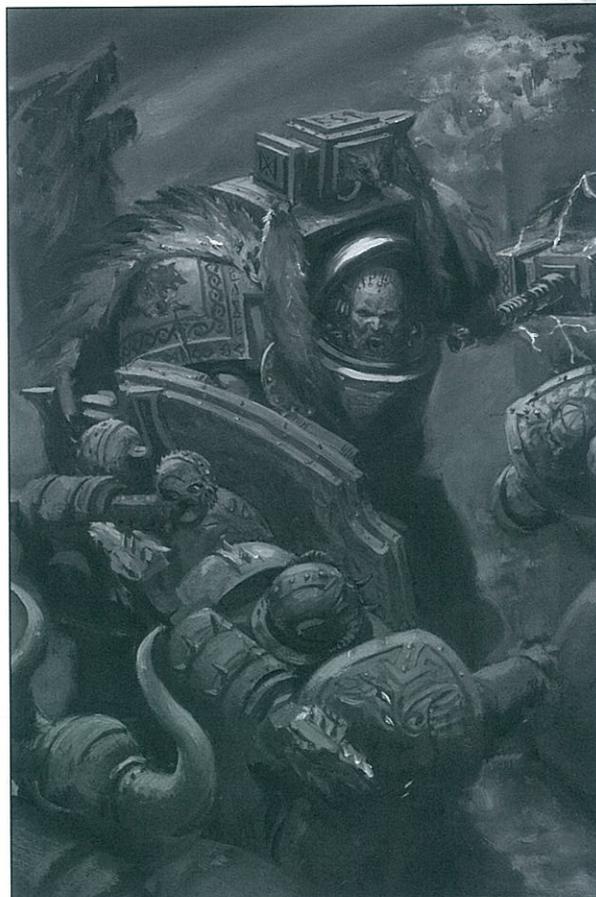
Además, Arjac tiene tanta habilidad en los duelos que puede repetir las tiradas no superadas para impactar contra un enemigo con la regla de *personaje independiente o criatura monstruosa*.

EQUIPO

Martillo de enemigos: cuando Arjac lanza su arma grabada con runas, su dispositivo de teleportación asegura que volverá a las manos de su propietario, lista para volverla a utilizar. El Martillo de enemigos es un martillo de trueno que puede utilizarse como arma de alcance con el siguiente perfil:

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
15 cm	10	1	Asalto 1

Escudo yunque: el escudo yunque es un bloque de adamantio con el que Arjac ha aplastado los cráneos de una decena de señores enemigos a la carga. El escudo yunque proporciona a Arjac un ataque adicional en la primera ronda de cualquier asalto.





LUKAS EL TRAMPOSO

El Hijo del Conflicto, el Risueño, el Chacal

En las filas de los Lobos Espaciales, Lukas el Hijo del Conflicto es sinónimo de la irreverencia, el espíritu y la rebeldía de la juventud. Universalmente despreciado por los Señores Lobo, Lukas nunca ha podido abandonar los Garras Sangrientas a pesar de que sus habilidades aventajan a muchos Guardianes del Lobo. Este hecho es completamente irrelevante para Lukas, ya que le trae sin cuidado la aprobación de la autoridad. Lukas está contento solo si tiene libertad para hacer sus travesuras y contabilizar un alto número de bajas en el proceso.

Aunque indiscutiblemente es uno de los individuos más astutos del Capítulo, Lukas es apodado el Tramposo por sus muchos, muchos detractores, porque hace todas las triquiñuelas que considera necesarias para lograr sus fines. Alto y delgado, y no tan ancho comparado con sus compañeros, Lukas es rebelde e independiente, y disfruta sembrando la anarquía, el caos y el desgobierno. Representa la corriente antiautoritaria de su Capítulo, y siempre está demasiado ocupado provocando los egos de los pomposos que viven demasiado pendientes de antiguas sagas y doctrinas de batalla ancestrales.

Además, Lukas es una figura casi legendaria entre las mujeres de Fenris y una vez llegó a compartir el lecho con doce mujeres en una sola noche. Pero, desde que fue ascendido a las filas de los Lobos Espaciales han sido las contribuciones a los esfuerzos bélicos del Capítulo las que le han hecho ganarse el respeto entre sus compañeros Garras Sangrientas. Al parecer, Lukas falseó una serie de transmisiones que condujeron a los Orkos a una guerra civil,

infectó la unidad principal de una célula traidora del Adeptus Mechanicus con su propio necrovirus y tendió una trampa a un Señor de los Portadores de la Palabra para que efectuase un asalto planetario sobre una superficie cubierta de una fina capa de hielo, provocando la muerte de centenares de Marines Espaciales renegados que se ahogaron en las profundidades del Mar de las Almas Perdidas. Lukas solo fue superado una vez, y tras un intento fracasado de dejar inoperativa la nave insignia del Príncipe Sliscus de los Eldars Oscuros, quedó a la deriva en el espacio con el pecho destrozado. Solo un Adeptus Astartes podía sobrevivir a una experiencia tan terrible, y solo uno como Lukas podría reírse de aquello más tarde.

Las soluciones innovadoras de Lukas no se limitan únicamente a los enemigos del Imperio, ya que a él se debe la creación de una especie de culto entre los Garras Sangrientas desde que "accidentalmente" dejó encerrada a una delegación inquisitorial en un corral de Groxes en plena época de celo; en otra ocasión, arriesgó la vida echando veneno concentrado de sapo a la cerveza del arrogante Señor Lobo Hrothgar. Aunque nunca traicionaría a sus hermanos en tiempos de necesidad, Lukas le da poca importancia a levantarse en contra de una fuerza enemiga. Y es que incluso desarmado, Lukas es el guerrero más artero del Capítulo; si va armado con su garra de lobo personalizada y su pistola de plasma, el Tramposo es sin duda un enemigo a temer. Cruzarse en su camino supone una invitación a una muerte extraña y dolorosa.



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Lukas el Tramposo	5	5	4	4	2	5	3	8	3+

REGLAS ESPECIALES

Sentidos agudos, Y no conocerán el miedo, contraataque.

Rebelde: Lukas no siente respeto alguno por la autoridad. Su liderazgo no puede incrementarse nunca de ninguna forma, y su presencia socava tanto la moral que la unidad a la que se haya unido tendrá un Liderazgo máximo de 8.

El último en reír: Lukas tiene una bomba de estasis en lugar de su corazón secundario de manera que si su corazón primario dejará de latir, tanto él como el guerrero que lo haya vencido perecerán como un monumento eterno y truculento a su propia gloria. Si en algún momento de la partida Lukas es retirado del juego, ambos jugadores tiran un dado; si el resultado del jugador de los Lobos Espaciales es igual o superior al de su oponente, todas las miniaturas que estén en contacto peana con peana con Lukas serán retiradas del juego como bajas, pues habrán quedado encerradas por toda la eternidad en una prisión temporal con la única compañía de la risa de Lukas.

EQUIPO

Pellejo de Doppelgangrel: Lukas es el único hombre que ha conseguido rastrear y cazar a un Doppelgangrel y, desde entonces, luce su piel. A Lukas siempre le rodean imágenes brillantes y turbadoras, por lo que a su contrincante le resulta virtualmente imposible asestarle un golpe definitivo. Todas las tiradas para impactar exitosas asignadas específicamente contra Lukas (no así las del resto de la escuadra en la que esté incluido) deben repetirse.

NJAL STORMCALLER

Njal Stormsson, la Tempestad que camina

Las tribus bárbaras de Fenris creen que los Guerreros del Cielo más poderosos pueden doblegar a los elementos de la naturaleza bajo su voluntad. Njal Stormcaller es la prueba viviente de esta creencia ya que los cielos están bajo sus órdenes y él disfruta salvajemente invocando tormentas de hielo y vendavales aullantes con los que dispersa y destruye a todos los que se cruzan en su camino.

Como guerrero de tribu, Njal era enérgico y fiero, de melena pelirroja como las llamas y de barba bifurcada. Un año en que su tribu partió hacia el océano fue atacada por sus rivales, los pieles pálidas. Njal se encontró en medio del combate y, no solo consiguió repeler a los asaltantes sino que los contraatacó con gran fuerza, saltando de un remo a otro para abordar al barco enemigo. Luchó con tal furia que incluso los guerreros ensangrentados de la otra tribu temían enfrentarse con él. Después de la batalla, Njal yacía en la cubierta con la punta de una lanza sobresaliendo de su corazón. Su herida no sanó y hubiera muerto pasando a formar parte de las sagas de la tribu de no ser por la intervención del Sacerdote Rúnico Heimdall que lo arrancó de las garras de Morkai y lo reclutó en las filas de los Lobos Espaciales.

Bajo las enseñanzas de Heimdall, Njal aprendió a controlar el poder destructivo de la propia naturaleza. Tras muchos años de combate y ayuno aprendió a desencadenar tormentas sobre los picos de Fenris; Njal había desarrollado un talento psíquico sin parangón en todo el Imperio. En la batalla de Goreswirl, Njal vengó la muerte de su mentor Heimdall aniquilando a un terrorífico Devorador de Almas de Khorne. Seguidamente, dispersó a sus servidores a los cuatro vientos con una tormenta de hielo que les desolló la piel. Desde aquel día, a Njal se le conoce como "el que llama a las tormentas".

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Njal Stormcaller	5	4	4	4	2	4	3	10	2+

REGLAS ESPECIALES

Sentidos agudos, Y no conocerán el miedo, contraataque, personaje independiente.

Maestro psíquico: Njal conoce todos los poderes psíquicos descritos en la página 37 y puede usar hasta 2 por turno.

Señor de las Tormentas: cuando Njal es provocado, los elementos también entablan batalla contra el enemigo. Al inicio del turno de Njal, tira 1D3 y suma el número del turno al resultado (por ejemplo, suma 1 a 1D3 si se trata del Turno 1, 2 si es el Turno 2 y así sucesivamente). Después, consulta la tabla para comprobar los efectos de la tempestad en ese turno de juego. Solo las miniaturas enemigas que estén en línea de visión de Njal pueden verse afectadas por los efectos de la tempestad.

EQUIPO

Báculo rúnico: el báculo de Njal es un arma rúnica que anula los poderes psíquicos enemigos con un resultado de 3+ (ver pág. 36).

Armadura rúnica de exterminador: Njal tiene la habilidad para hechizar las armaduras de exterminador. Por ello, dispone de una *tirada de salvación por armadura* de 2+ y una *tirada de salvación invulnerable* de 4+.

Ala Nocturna: en la batalla acaecida en el mundo de Rust, Njal le salvó la vida al Sacerdote de Hierro Ulf Cejanegra con un lanzamiento certero de su hacha. El gran herrero, un hombre fiero al que no le gustaba estar en deuda con nadie le devolvió el favor



forjándole un familiar cibernético, que ha salvado la vida de Njal en más de una ocasión. Ala Nocturna está sujeto a la regla *el que elige a los caídos*. En la fase de asalto, una miniatura que esté en contacto peana con peana con la de Njal (elegida por el jugador contrincante de Njal) sufre 1D3 impactos de Fuerza 3 con Iniciativa 5 pues Ala Nocturna se ha lanzado a picotearle los ojos.

Resultado	EFEITOS DEL SEÑOR DE LAS TORMENTAS
2	La calma que precede a la tormenta La lluvia y el granizo se intensifican pero sin consecuencias en el juego.
3	Vendaval inducido: Las miniaturas enemigas a una distancia de hasta 60 cm están sujetas a -1 HP durante este turno.
4	Huracán viviente: La infantería enemiga a una distancia de hasta 60 cm se mueve como si atravesara terreno difícil.
5	Ciclón aullante: Al término de la fase de Asalto de Njal, todas las unidades enemigas a una distancia de hasta 45 cm y que no estén trabadas en combate, deben superar un <i>chequeo de moral</i> o <i>retirarse</i> .
6	Tornado vengativo: Al término de la fase de Disparo de Njal, una miniatura que esté a una distancia de hasta 45 cm será asolada por un tornado, recibiendo 1D3 impactos de Fuerza 9. Los vehículos reciben el impacto en el lateral.
7+	Relámpagos en cadena: Al término de la fase de Disparo de Njal, las unidades enemigas a una distancia de hasta 30 cm de Njal y que no estén trabadas en combate, reciben 1D6 impactos de Fuerza 8 con FP 5.



CANIS NACIDO LOBO

Aullido gutural, el Caballero Feral, Jinete Colmillo

En las filas de la Guardia del Lobo de Harald Lobo de Muerte hay un guerrero que está mucho más a gusto en compañía de lobos que de hombres. Aúlla por los corredores del Colmillo y las figuras lupinas, tanto grandes como pequeñas, le salen al paso. Hay algo innegablemente animalístico en su modo de andar, en sus ojos de un amarillo penetrante, y en los gruñidos y aullidos con los que se comunica. Su nombre es Canis Nacido Lobo, y es el señor de los lobos del mismo modo que Grimnar lo es de los hombres.

Canis fue descubierto por Jorek el Gigante, un gran señor de la guerra de las tribus de Fenris elegido por los Sacerdotes Lobo. Durante la Caza Solitaria de Jorek, rastreó una manada de enormes lobos de Fenris en una hendidura de las Montañas Afiladas, de modo que los acechó pacientemente en la entrada de la cueva. Estaba a punto de abalanzarse sobre el macho alfa de la manada, cuando un humano de extremidades alargadas lo atacó, empujándolo desde el techo de la cueva y yendo a caer al círculo de lobos de abajo. A Jorek le pareció ver unos ojos salvajes, unas uñas teñidas de sangre y el pelo enmarañado antes de recibir un golpe y quedar inconsciente.

Jorek finalmente regresó al Colmillo, aunque no de la manera que había esperado ya que Canis le arrastró por las piernas a través de las llanuras siguiendo sus huellas de regreso al Colmillo. Y lo más extraño es que al salvaje le seguía una manada de lobos gigantes

de Fenris. Canis y su manada alcanzaron las puertas del Colmillo y aullaron tan fuerte que el Señor Lobo Harald Lobo de Muerte decidió investigar el suceso. Tras varios intentos frustrados de comunicación, Harald miró a Canis a los ojos y le gruñó un desafío. El duelo que siguió fue mucho más intenso de lo que Harald hubiera esperado, pero al final, Canis reconoció con un gruñido que se había encontrado con un depredador más grande que él y le ofreció su cuello a Harald. De este modo, paso a formar parte de su manada y, con el tiempo, se convirtió en su campeón.

Desde aquel día Canis obtuvo por derecho de nacimiento su puesto como guerrero de Fenris. Los Sacerdotes Lobo mantienen la teoría de que Canis se perdió durante un temporal de nieve siendo niño. Al quedar abandonado después de que su tribu nómada fuera arrasada, Canis se refugió en una guarida donde una loba lo crió como cachorro. Sus compañeros de la Guardia del Lobo bromean al respecto y dicen que Canis fue adoptado como lobato porque era peludo y olía a perro mojado, aunque tras la broma se oculta un sentimiento de profundo respeto. Su firmeza y valor están más allá de toda duda, y los lobos ya sean grandes o pequeños obedecen sus órdenes instintivamente, e incluso el Lobo de Trueno más grande bajará su mirada ante Canis. Es bien sabido que Canis está sujeto a una furia de batalla aterradora y, hasta la actualidad, se dirige a la batalla a lomos del lobo más grande, con sus viejos compañeros de manada aullando a su paso.



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Canis Nacido Lobo	5	2	5	5	3	5	5	8	3+

REGLAS ESPECIALES

Sentidos agudos, Y no conocerán el miedo, contraataque, personaje independiente, armas aceradas.

Señor de los Lobos: Canis fue criado por una manada de lobos fenrisianos y aúlla órdenes en su lenguaje gutural igual que un verdadero lobo. Una unidad de lobos de Fenris que esté a una distancia de hasta 30 cm de Canis puede usar su atributo de Liderazgo en lugar del propio.

Furia de los salvajes: cuando Canis se ve rodeado, él y su lobo Fangir se ven presos de una furia animal, desgarrando a todos los que encuentran a su alrededor en una maraña de golpes y ataques con sus garras afiladas. Canis puede elegir contar el número de enemigos con los que está en contacto como su atributo de Ataques. Por ejemplo, si Canis carga en combate y se ve rodeado por seis Orkos, dispondrá de 8 poderosos ataques que en esa fase de combate cuerpo a cuerpo (6 por el número de Orkos en contacto peana con peana, +1 a la carga, y +1 por sus dos garras de lobo). Para los que consideren montar a Canis en una peana enorme para abusar de esto, ¡ni se os ocurra!

EQUIPO

Fangir: Fangir es un lobo de trueno monstruoso, tan fuerte como un mastodonte y tan alto como un Troll de hielo. Canis tiene un perfil de atributos mejorado cuando va montando a Fangir a la batalla. Los modificadores a su perfil de atributos están incluidos en su perfil.



RAGNAR BLACKMANE

El Joven Rey, el Talentoso, el Matador

Ragnar Blackmane es excepcional en todos los sentidos. Es el hermano de batalla más joven en ser nombrado Señor Lobo y la razón de ello es que Ragnar inspira confianza, destreza y habilidad atlética por todas las fibras de su cuerpo. Ragnar es siempre el primero en efectuar el asalto planetario durante una invasión y el último en abandonar el campo de batalla; al parecer, presenciar uno de sus ataques de ira es ver cómo la furia del huracán cobra vida. Muchos creen que será el sucesor de Logan Grimnar como Gran Lobo, pero el más viejo de los Sacerdotes Lobo sabe que antes tendrá que aprender a temprar su ira. Y es que aunque el temperamento y la capacidad de Ragnar para enfurecerse le proporcionan un gran poder y fuerza, también lo hacen ser muy impetuoso y esto podría ser su perdición.

Nacido en la tribu Puño de Trueno, sita en el extremo más alejado de Fenris, Ragnar siempre ha sido un guerrero glorioso. Cuando era niño, corría con guerreros que le doblaban la edad, y ya convertido en un joven, su furia en batalla le hizo aniquilar a un gran número de rivales de su tribu. Su espíritu audaz y fiero le hicieron el candidato perfecto para unirse a las filas del Adeptus Astartes y, tras su descubrimiento por los Sacerdotes Lobo, fue elegido para el ascenso.

Durante las pruebas que cada aspirante debe superar para convertirse en un Lobo Espacial, se evidenciaron la resolución y habilidad de Ragnar. Mientras rugía en medio de aquel páramo, Ragnar fue perseguido por uno de los temidos lobos de melena negra, bestias tan oscuras y terribles como Demonios. Aunque le superaba en tamaño, Ragnar mató a la bestia lobo con sus propias manos. Desnudo y exhausto, Ragnar la arrastró por los ventisqueros hasta el Colmillo. Esta gran hazaña fue saludada por los Sacerdotes Lobo como un buen presagio. Desde aquel día, Ragnar llevó la melena negra como su tótem, cimentando su lugar en las leyendas de los Guerreros del Cielo.

El capítulo siguiente de la saga de Ragnar relata la ascensión de Blackmane de las filas de los Garras Sangrientas a la Guardia del Lobo. Este ascenso nunca visto hasta la fecha, lo consiguió después de matar al Señor de la Guerra Orko Borzag Khan en combate y seguidamente, uno a uno, al resto de guerreros que componía su escolta.

Ragnar no se durmió en los laureles y rápidamente demostró su valía como líder de hombres y como guerrero de talento. Cuando su Señor Lobo Berek Puñotrueno murió a causa del hachazo demoníaco de un campeón de los Dioses del Caos, fue Ragnar quien lideró la cacería sangrienta del asesino de su maestro. Después, Ragnar fue nombrado Señor Lobo, una hazaña notable para un guerrero tan joven.

Aunque destaca liderando su propia Gran Compañía, Ragnar ha demostrado tener una gran habilidad ejecutando desembarcos y asaltos orbitales, y Grimnar elige habitualmente la Gran Compañía de Ragnar para encabezar invasiones planetarias; hasta la fecha, las hazañas de Ragnar se han extendido por toda la galaxia y no tienen rival. Considerando su juventud, es posible que se convierta en el Señor Lobo más grande de la historia.



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Ragnar Blackmane	6	5	4	4	3	5	4	10	3+

REGLAS ESPECIALES

Sentidos agudos, Y no conocerán el miedo, contraataque, personaje independiente.

Bravuconería demente: Ragnar está tan hambriento de gloria como el Garra Sangrienta más feroz, siendo famoso por sus acciones de heroísmo enloquecido en las circunstancias más adversas. Ragnar y la escuadra en la que esté incluido deben lanzar un asalto siempre que le resulte posible. Sin embargo, los asaltos temerarios de Ragnar son legendarios y tanto él como su unidad obtiene +1D3 ataques adicionales cuando asaltan, en lugar del habitual +1.

Aullido de guerra: Ragnar y cualquiera de las miniaturas de la escuadra que lidera están sujetos a la regla *asalto rabioso*. Además, una vez por partida al inicio de su fase de asalto, Ragnar puede emitir un aullido de guerra aterrador que incita a todos los que están cerca a entrar en un estado de furia asesina. Durante la fase de asalto, todas las unidades de Lobos Espaciales que estén a una distancia de hasta 30 cm de Ragnar al inicio de la fase, estarán sujetas a la regla *asalto rabioso*.

Reflejos increíbles: Ragnar tiene unos reflejos mucho más rápidos que los de cualquier otro lobo. Para representar esta habilidad de evitar los golpes, Ragnar dispone de una *tirada de salvación invulnerable* de 4+.

LOGAN GRIMNAR, EL GRAN LOBO

Viejo Lobo, Padre del Colmillo, Gran Rey de Fenris

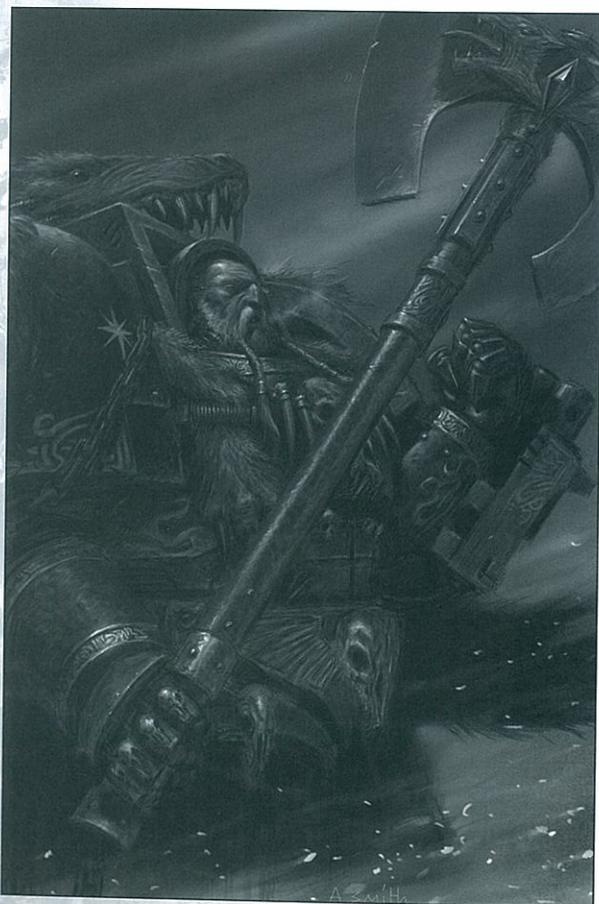
Logan Grimnar representa la furia noble de Fenris. Es una figura realmente impresionante, no solo en su planeta natal, sino en los extensos dominios de la humanidad. Decir que Logan es popular es como decir que abundan las estrellas en el cielo. Grimnar es el Rey guerrero de los Lobos Espaciales, un líder de hombres sabio y astuto cuya adulación se ha convertido casi en culto en muchos mundos imperiales. El Viejo Lobo inspira una lealtad tan inquebrantable que ha llevado a los Hijos de Russ a enfrentarse a terrores inimaginables y salir victoriosos. Bajo el mando de Grimnar, los hombres se convierten en héroes y los héroes en leyendas.

Nacido guerrero, Logan se abrió camino en las filas de los Lobos Espaciales bajo la atenta mirada de Ulrik el Matador. A pesar del hecho de que Logan ha presenciado setecientos años de guerras, Ulrik sigue llamándolo "el joven Grimnar" y por su comportamiento amistoso, parece que no le importa el comentario. A diferencia de los Señores de otros Capítulos del Adeptus Astartes que son distantes y estrechos de miras, Logan es carismático y de trato agradable, e igual recompensa a sus hombres con una cordial palmada en la espalda y una jarra de aguamiel fenrisiana que con un elogio oficial. El Rey de Fenris respeta a todos los que luchan, comen y beben con él, y poco más.

Logan ha liderado a los Lobos Espaciales durante más de quinientos años. Durante este tiempo, el Viejo Lobo ha dirigido a

su Capítulo en innumerables victorias frente a monstruos y demones, humillando a los Señores del Caos y obligando a retroceder a la amenaza alienígena omnipresente que roe los bordes del dominio de la humanidad. Cuando se escriba en su totalidad, la saga de Logan se extenderá de uno a otro lado de la Gran Sala, porque el Viejo Lobo caza al mal allí donde lo encuentra y sin vacilar, sin importarle su procedencia.

Pero Grimnar no se ha enfrentado únicamente a los enemigos del Imperio. La verdad es que siempre ha estado dispuesto, y puede que hasta feliz, por batallar contra las instituciones imperiales que con sus órdenes y acciones han amenazado a los que componen su creciente dominio. Esto ha provocado que muchos hayan acusado de rebelión, herejía y traición a Logan y a su Capítulo, además de los rumores habituales de perversión genética. El hecho de que el Viejo Lobo esté tan dispuesto a enfrentarse a sus detractores en el campo de batalla es innegablemente una de las razones por las que estas alegaciones no llegan más lejos; los adeptos del Administratum más veteranos saben por experiencia que es mejor tener a los Lobos Espaciales como amigos que como enemigos. A pesar de lo poco ortodoxos que puedan parecer sus métodos, nadie puede negar que Logan Grimnar es uno de los comandantes de la humanidad más victoriosos, un auténtico campeón del Imperio y una verdadera inspiración tanto para los hombres como para el Adeptus Astartes.



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Logan Grimnar	6	5	4	4	3	5	5	10	2+

REGLAS ESPECIALES

Sentidos agudos, Y no conocerán el miedo, contraataque, guerrero eterno, personaje independiente, Testarudos.

Jefe legendario: Logan Grimnar es uno de los guerreros más respetados y queridos por los guerreros de toda la galaxia. Una vez por partida, Logan puede llamar a sus hombres para que redoblen sus esfuerzos y ataquen con todas sus fuerzas. Durante el resto del turno del jugador, todas las miniaturas amigas que estén a una distancia de hasta 45 cm obtienen +1 Ataque.

Gran Rey: Logan Grimnar es un guerrero de una fuerza extraordinaria cuya grandeza inspira a los que están bajo su mando. Debido a su gran habilidad en combate, el jugador Lobo Espacial puede elegir una de las siguientes reglas especiales al inicio de cada turno: **coraje**, **cazacarros**, **implacables**, **enemigo predilecto**. Logan y la unidad en la que se encuentre estarán sujetos a la regla elegida durante el resto de ese turno.

EQUIPO

El Hacha Morkai: es un artefacto muy antiguo imbuido de la energía de la disformidad y reforjado para que se parezca a Morkai, el dios lobo de dos cabezas. El Hacha Morkai puede usarse como espada gélida o, si Logan Grimnar la usa con ambas manos, como un puño de combate. Logan puede asignar sus ataques de estos dos modos; por ejemplo, lanzando dos de sus ataques como ataques de puño de combate y el resto como ataques de espada gélida.

EQUIPO DE LOS LOBOS ESPACIALES

En esta sección del Codex Lobos Espaciales se describen las armas y el equipo utilizado por los Lobos Espaciales y las reglas para utilizarlos en tus batallas de Warhammer 40,000.

Las armas y el equipo que puede ser utilizado por más de un tipo de miniatura o unidad se describen aquí, mientras que el equipo exclusivo de una única miniatura o unidad (incluido el equipo de los personajes especiales) se describe en la correspondiente descripción, en la sección *Los Guerreros del Colmillo*.

Por ejemplo, el bólter es común y lo utilizan muchas miniaturas, por lo que se describe en esta sección. Sin embargo, el Colmillo de Morkai es exclusivo de los Sacerdotes Lobos. Aunque aquí encontrarás la referencia de la página en que se describe, las reglas se encuentran junto a la descripción de los sacerdotes lobos. Las reglas de las sagas también se describen en esta sección.

ARMAMENTO

Arma de energía

Un arma de energía (generalmente una espada o hacha, pero también puede ser una alabarda o maza) envuelta en un letal campo de energía disruptiva capaz de atravesar fácilmente tanto el metal como la ceramita.

Consulta el capítulo *Fase de Asalto* en el reglamento de Warhammer 40,000 para los detalles sobre cómo utilizarlas.

Arma psíquica

Consulta el reglamento de Warhammer 40,000.

Bólter

El bólter dispara pequeños misiles autopropulsados. Cada uno explota con efectos devastadores una vez ha penetrado en su objetivo, destrozándolo desde el interior.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60cm	4	5	Fuego rápido



Bólter de asalto

Un bólter de asalto se parece a dos bólteres unidos uno junto a otro. El bólter de asalto es capaz de disparar una gran cantidad de proyectiles sin afectar a la movilidad de quien lo utilice, permitiendo a su portador cargar contra el enemigo sin dejar de dispararle.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60cm	4	5	Asalto 2

Bólter pesado

Versión pesada del bólter, el bólter pesado dispara proyectiles del tamaño de un puño con una elevada cadencia de fuego.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
90cm	5	4	Pesada 3

Bomba de fusión

Las bombas de fusión son cargas de demolición con munición subatómica, capaces de fundir incluso los objetivos más blindados en un instante. Son mucho más grandes que las granadas perforantes, con un mecanismo de detonación más sofisticado. Las escuadras de motoristas Garra Veloz y los Lobos Espaciales más veteranos utilizan las bombas de fusión para destruir los tanques y búnkeres del enemigo.

Consulta el capítulo *Vehículos* en el reglamento de Warhammer 40,000 para los detalles sobre cómo utilizarlas.

Cañón de asalto

Los múltiples cañones de rotación rápida de un cañón de asalto disparan una tormenta de proyectiles. Es un arma letal contra infantería y vehículos.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60cm	6	4	Pesada 4, acerada

Cañón de fusión

Es una versión más grande y destructiva del rifle de fusión, por lo que es perfecto para destruir búnkeres y tanques. Aunque no produce ningún ruido cuando se dispara, el rayo se calienta al entrar en contacto con el aire y alcanza temperaturas altísimas, haciendo un sonido de siseo característico que se convierte en un rugido cuando choca contra su objetivo, explotando.

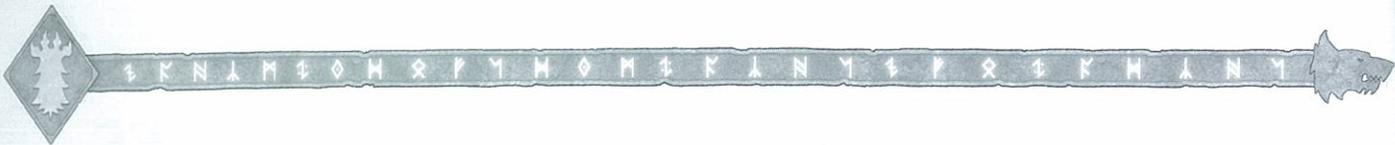
Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60cm	8	1	Pesada 1, fusión

Cañón de plasma

Los cañones de plasma disparan un "proyectil" que explota al impactar, generando la potencia destructiva de un pequeño sol. Cuando un proyectil golpea a su objetivo, la energía se libera y el objetivo explota.

Aunque son extremadamente eficaces, los cañones de plasma son propensos a sobrecalentarse, por lo que pueden ser tan peligrosos para quien los utiliza como para el enemigo. Estas consideraciones importan bien poco a los Lobos Espaciales, que solo buscan sembrar la destrucción con estas antiguas armas tan potentes.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
90cm	7	2	Pesada 1, área, sobrecalentamiento



Cañón láser

Pocas armas pueden superar al cañón láser en su función de cazacarros. En el interior del arma hay una cámara láser que acumula un rayo de energía capaz de destruir cualquier vehículo enemigo. Los cañones láser utilizados por los Lobos Espaciales pueden variar desde los portátiles utilizados por las escuadras de Colmillos Largos, a los modelos Martillo de Dios utilizados por el Land Raider.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
120cm	9	2	Pesada 1

Combiarmas

Las combiarmas son bólteres que han sido especialmente modificados por los Sacerdotes de Hierro del Capítulo. Cada una ha sido convertida para albergar otra arma, que puede ser un rifle de fusión, un rifle de plasma o un lanzallamas. Esta arma adicional solo puede dispararse una vez, pero a menudo un disparo supone la diferencia.

Un Marine Espacial armado con una combiarma (combirifle de fusión, combirifle de plasma o combilanzallamas) puede elegir entre disparar el bólter o el arma secundaria, cada una con el perfil indicado en su correspondiente descripción. El bólter puede dispararse cada turno, pero el arma secundaria únicamente puede dispararse una vez por batalla (un combirifle de plasma puede, evidentemente, disparar en fuego rápido). En un mismo turno no pueden dispararse las dos armas.

“LOGAN GRIMNAR, GUERRERO DE LA MANO ENSANGRENTADA
 APILA LOS CRÁNEOS DE SUS ENEMIGOS.
 CONSTRUYE UN TÚMULO FUNERARIO CON LOS CAÍDOS.
 SUS ENEMIGOS LLORAN LÁGRIMAS DE SANGRE.
 LOGAN GRIMNAR, EL LOBO MÁS FUERTE DE LA MANADA.
 SU ESPADA ESTÁ SEDIENTA DE SANGRE ROJA.
 SUS ARMAS ESTÁN SEDIENTAS DE GUERRA.
 RÍE EN MEDIO DEL ESTRUENDO DE LA BATALLA.
 LOGAN GRIMNAR, PADRE DE LOS LOBOS
 SUS HIJOS AHUYENTAN A SUS ENEMIGOS.
 MÁTALOS CUANDO ELLOS FLAQUEEN
 Y LLEVA SUS PIELS A FENRIS.”

Extracto de la Saga del Lobo Viejo

Espada o hacha gélida

Las espadas y hachas gélidas forjadas por un Sacerdote Rúnico se cuentan entre las armas más valiosas del capítulo. Muchas espadas gélidas usan colmillos de kraken, afilados como el diamante, para sus espadas sierra. Las hachas gélidas a veces se construyen con diamantes cargados de energía lo que les confiere la apariencia de armas forjadas de hielo puro. Independientemente de cuál sea su aspecto, todas las espadas y hachas gélidas son armas de energía y suman +1 a la Fuerza de su portador.



Espada sierra o filoarma

Los Lobos Espaciales utilizan una amplia gama de armas de combate cuerpo a cuerpo, desde las espadas de hoja gélida de los Exploradores a las espadas sierra rugientes de las manadas de asalto Garra del Cielo. Tanto la espada sierra como la filoarma son armas de combate cuerpo a cuerpo, como se describen en el capítulo *Fase de Asalto* del reglamento de Warhammer 40,000.

Garras de Lobo

Las garras de lobo son una variante de las cuchillas relámpago usadas por otros capítulos de Marines Espaciales; son unos guanteletes fuertemente reforzados con largas y afiladas garras y cubiertos por un campo de energía. Utilizadas a pares para que sean más efectivas, las garras de lobo son curvas para que se asemejen más a una garra de lobo real y permiten a su portador efectuar cuatro cortes con cada ataque, maximizando las posibilidades de impactar al enemigo y de herirlo de gravedad para que tenga una muerte rápida. Una Garra de Lobo es una cuchilla relámpago que permite a su portador repetir las tiradas para impactar o las tiradas para herir (el jugador que las controla lo elige al inicio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo).

Granada de fragmentación

Las granadas de fragmentación son dispositivos explosivos lanzados contra el enemigo antes de un asalto. La metralla producida por estas granadas hace que el enemigo se ponga más a cubierto durante los preciosos segundos en que los Lobos Espaciales se acercan a su posición. Las granadas de fragmentación son granadas de asalto, como se describe en el reglamento de Warhammer 40,000.

Granadas perforantes

Las granadas perforantes son bombas capaces de atravesar blindajes, diseñadas para volar las puertas selladas y los cascos blindados de los vehículos enemigos. Aunque carecen de la potencia explosiva de las bombas de fusión u otras cargas de demolición más especializadas, son pequeñas y fáciles de transportar, lo que las convierte en unas armas magníficas en manos de los resolutivos Lobos Espaciales. Consulta el capítulo *Vehículos* en el reglamento de Warhammer 40,000 para los detalles sobre cómo utilizarlas.

Lanzallamas

Los lanzallamas escupen una nube altamente volátil de productos químicos que se inflaman en contacto con el aire. Llamados a veces por los Lobos Espaciales “espadas de dragón”, se utilizan principalmente para expulsar al enemigo de posiciones defendidas arrojando sobre los defensores vapores sobrecalentados en medio de una ardiente deflagración.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Plantilla	4	5	Asalto 1

Lanzallamas pesado

El lanzallamas pesado está equipado con un tanque de prometio que escupe por sus dos cañones en una nube de llamas intensas, lo que lo convierte en el arma definitiva para limpiar fortificaciones y purgar las filas enemigas a corto alcance.

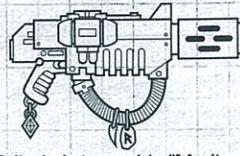
Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Plantilla	5	4	Asalto 1



Bólter
+++modelo Asaheim+++
Teme a la tormenta.



MkIII Combiplasma
+++modelo Morkai+++



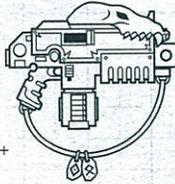
++Rifle de fusión modelo "Mordisco de Forja"++
La ira del volcán en manos del vengativo es aún más terrible.



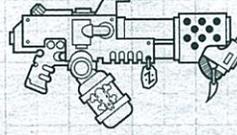
Bólter de asalto
Una ráfaga de disparos equivale a desatar la furia de los dioses.



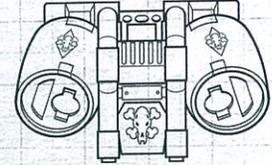
Rifle de plasma
++MkVI modelo "Lobo de Sol"++
No temas usar la hoja vorpal, ni el mordisco del Lobo de Sol.



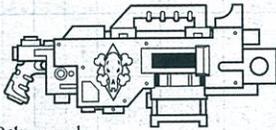
Bólter
+++Modelo Fenris mK IV+++
La superstición es un escudo.



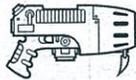
Lanzallamas
El aliento del Lobo de Llamas, hambriento por devorar a herejes y alienígenas por igual.



Retroreactores
+++Modelo Valkyris+++
Golpea como el rayo.



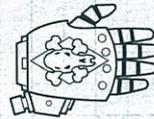
Bólter pesado
+++Modelo Asgal MkVI+++
El rugido de nuestra ira ahogará el trueno de la tormenta más fiera.



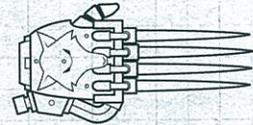
Pistola de plasma
++Colmillo del Lobo Solar++



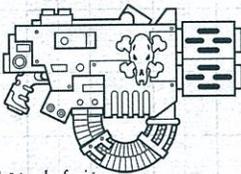
Pistola bólter
++Colmillo de hielo++



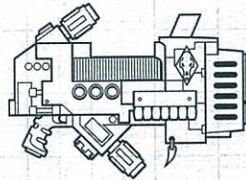
Puño de combate
+++Puño de Fenris+++
El puño de combate los golpea a todos.



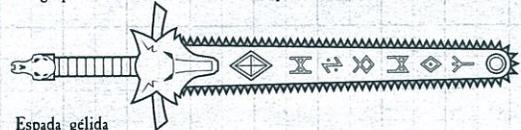
Garra de lobo
+++Furia desgarradora+++
la venganza del lobo caerá sobre los que nos desafían.



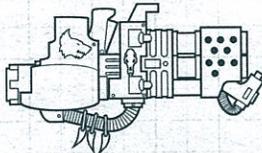
Cañón de fusión
+++Modelo Lobo de muerte+++
Las medidas extremas nunca fallan.



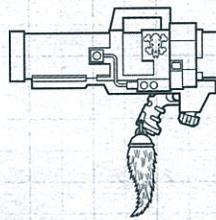
Cañón de plasma
+++MkXIII+++
Que la aflicción caiga sobre los que el Lobo Solar elija.



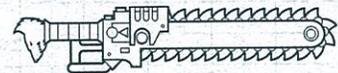
Espada gelida
+++Modelo Colmillo de Kraken+++
Que la hoja blanca se tiña de rojo con la sangre del cobarde.



Lanzallamas pesado
+++MkVI: tanque de prometio ampliado+++
La conflagración solo deja cenizas.



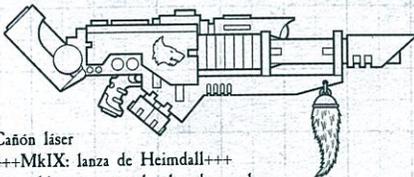
Lanzamisiles
+++Modelo Thunderbolt+++



Espada sierra
+++MkV Modelo "Fauces de Colmillo"+++
No hay nada mejor que ver morir al enemigo por tu propia mano.

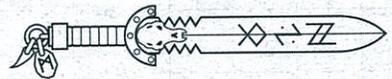


Hacha de energía
+++Modelo Matagigantes+++
Con uno solo de sus golpes puede ganarse una batalla.

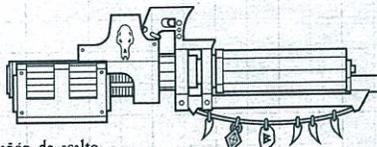


Cañón láser
+++MkIX: lanza de Heimdall+++
Los sabios conocen el valor de su alcance.

Escudo Tormenta
+++Modelo Maestro+++
diseño "Sigilite".

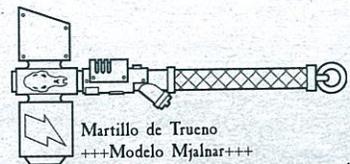


Espada de energía
Vigila tu espada y ella velará por ti.



Cañón de asalto
+++Astartes MkVIII: modelo Absoló+++
Sin la ira no somos nada.

Escudo Tormenta
+++Modelo Variante+++
"Modelo Escama de dragón"



Martillo de Trueno
+++Modelo Mjalar+++
En nuestros corazones, conservamos el honor.
En nuestras manos, empuñamos el trueno.



Lanzamisiles

La más versátil de todas las armas usadas por los Colmillos Largos, el lanzamisiles puede disparar tanto misiles perforantes como de fragmentación. Los misiles de fragmentación están diseñados para crear el caos entre las tropas de infantería ligera, mientras que los misiles perforantes pueden acabar con los objetivos más acorazados.

Cada vez que se dispara un lanzamisiles, el jugador que lo controla puede elegir el tipo de misil utilizado.

Perforante

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
120cm	8	3	Pesada 1

Fragmentación

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
120cm	4	6	Pesada 1, área

Lanzamisiles ciclón

Véase la descripción de la Guardia del Lobo en la pág. 30.

Martillo de trueno

Los martillos de trueno producen una terrible explosión de energía al impactar en su objetivo. Suelen utilizarse en combinación con los escudos de tormenta, proporcionando así una magnífica protección y unas capacidades ofensivas letales. Consulta el capítulo *Fase de Asalto* en el reglamento de Warhammer 40,000 para los detalles sobre cómo utilizarlos.



Pistola bólter

Las pistolas bólter son versiones más pequeñas de los bólteres. Es el arma de apoyo ideal para los Lobos Espaciales, que prefieren ver el rostro de su presa cuando lo matan.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
30cm	4	5	Pistola

Pistola de plasma

Las pistolas de plasma son la versión más pequeña de la familia de armas de plasma y son muy utilizadas por todos los rangos de los Lobos Espaciales. La potencia destructiva no se ve reducida, aunque el alcance y la cadencia de fuego son menores porque se diseñó para empuñarse con una mano.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
30cm	7	2	Pistola, sobrecalentamiento

Puño de combate

Un puño de combate es un guantelete blindado rodeado por un campo de energía disruptiva. Se utiliza para asestar golpes demolidores, capaces de partir las armaduras más poderosas. La pena se abate sobre los que sufren el puñetazo implacable de esta arma.

Consulta el capítulo *Fase de Asalto* en el reglamento de Warhammer 40,000 para los detalles sobre cómo utilizarlo.

Puño sierra

Un puño sierra es una sierra larga y dentada dinamizada e impulsada por los motores inmensamente poderosos de un puño de combate. Originariamente diseñado para las acciones de abordaje, los puños sierra atraviesan incluso el casco de un tanque de batalla con una facilidad sorprendente. Un puño sierra se considera exactamente igual que un puño de combate, pero tira 2D6 al efectuar la tirada de penetración del blindaje.

Rifle de francotirador

Véase la descripción en el reglamento de Warhammer 40,000.

Rifle de fusión

Los rifles de fusión son letales armas antiblindados que los Marines Espaciales utilizan al asaltar búnkeres y líneas defensivas fuertemente fortificadas. Más efectivo a muy corto alcance, el rifle de fusión es capaz de reducir roca, metal y tejido vivo a mera chatarra fundida o cenizas.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
30cm	8	1	Asalto 1, fusión

Rifle de plasma

Versión más pequeña del cañón de plasma, dispara varios "pulsos" compactos de energía plasmática. Aunque su alcance es menor, tienen la misma potencia que su equivalente más grande. Los rifles de plasma y los proyectiles llameantes que disparan son muy populares entre los Lobos Espaciales que, como mortales, rinden culto tanto al sol como a la luna y a los que cualquier excusa les parece buena para disparar el beso del Ojo del Lobo.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60cm	7	2	Fuego rápido, sobrecalentamiento

ARMADURAS

Armadura de explorador

La armadura de explorador está formada por gruesas placas de armadura caparazón, capaces de detener una bala. Menos aparatosa y ruidosa que la servoarmadura, la armadura de explorador es ideal para las misiones de infiltración que llevan a cabo sus usuarios y, además, les permite una mayor libertad de movimientos.

Las miniaturas equipadas con una armadura de explorador disponen de una *tirada de salvación por armadura* de 4+.

Servoarmadura

La servoarmadura es la protección estándar de los marines espaciales y su característica forma causa miedo en sus enemigos. Construida con gruesas placas de ceramita y electrofibras que replican y potencian los movimientos, una servoarmadura ofrece la mejor protección que el Imperio puede proporcionar.

Las miniaturas equipadas con servoarmadura disponen de una *tirada de salvación por armadura* de 3+.

Armadura rúnica

La Orden de los Sacerdotes de Hierro está especializada en el mantenimiento de las armaduras ancestrales de los primeros Lobos Espaciales para que estén siempre dispuestas para la batalla. Estas servoarmaduras son muy antiguas y se han mejorado con runas de protección que llevan la bendición de los Sacerdotes Rúnicos.

Las miniaturas equipadas con armadura rúnica disponen de una *tirada de salvación por armadura* de 2+. Además, su portador dispone de una *tirada de salvación invulnerable* de 5+ frente a todas las heridas causadas por ataque psíquico gracias a sus runas protectoras.

Armadura de exterminador

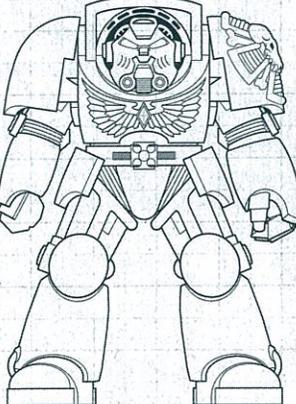
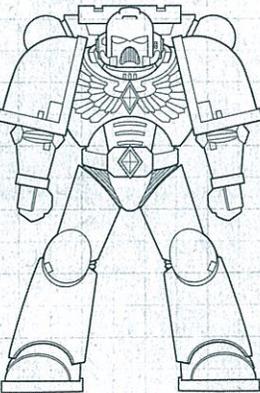
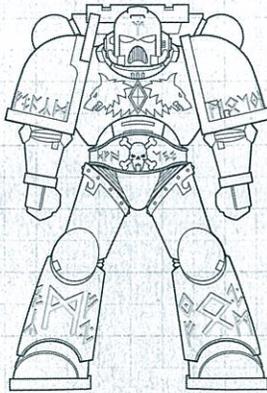
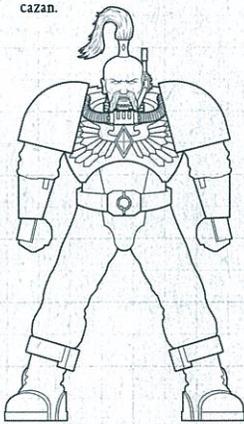
También conocida como armadura táctica dreadnought, la armadura de exterminador es la mejor protección con la que puede equiparse un marine espacial. Diseñada para los combates cerrados a bordo de pecios espaciales y otras áreas confinadas, la armadura de exterminador es capaz de resistir casi cualquier ataque. Sus placas de ceramita pueden evitar la mayoría de asaltos convencionales, mientras que la Crux Terminatus que hay en la hombrera de cada armadura sirve para proteger incluso de ataques de armas de energía y de fusión. Se dice que la armadura de exterminador protege de los ataques de las armas de energía, las armas de plasma e incluso las energías de la disformidad.

A causa de su poderoso exoesqueleto y de las fuentes de energía de que dispone la armadura, las miniaturas con armadura de exterminador pueden aplicar la regla especial universal *implacables*. Por otra parte, es muy aparatosa, por lo que los exterminadores no pueden perseguir a los enemigos más ligeros cuando estos huyen. Los exterminadores no pueden realizar *persecuciones arrolladoras*.

Una miniatura equipada con armadura de exterminador dispone de una *tirada de salvación por armadura* de 2+ y una *tirada de salvación invulnerable* de 5+.

Los exterminadores cuentan como dos miniaturas a efectos de capacidad de transporte, y no pueden embarcarse en Rhinos o Razorbacks.

NB: aunque los exterminadores de otros Capítulos de Marines Espaciales pueden teleportarse al campo de batalla, los Lobos Espaciales sienten una desconfianza profunda por una táctica tan arcaica y prefieren luchar sobre tierra sólida, tal y como Russ quería.

<p>Armadura táctica Dreadnought +++modelo indómito+++ Nadie puede resistir la potencia pura de una armadura de exterminador.</p> 	<p>Servoarmadura +++modelo Aquila Mk VII+++ Los malignos y crueles tiemblan cuando ven esta armadura.</p> 	<p>Armadura Rúnica +++modelo Lupio MkXII+++ La fe y el ritual proporcionan tanta protección como el escudo más fuerte.</p> 	<p>Armadura de explorador +++modelo Quietus Mk I+++ Teme al lobo silencioso, porque no todas las manadas aúllan cuando cazan.</p> 
<p>ARMADURA DE EXTERMINADOR Solo los verdaderos hijos de Russ ganan el derecho a ir a la batalla en las armaduras tácticas dreadnought. Ataviarse con este traje ancestral y su casco equivale a convertirse en un dios de la guerra.</p>	<p>SERVOARMADURA Solo los que han superado la prueba definitiva tienen el derecho a llevar la armadura del Adeptus Astartes. Es arma, escudo, hogar y sanadora de los justos.</p>	<p>ARMADURA RÚNICA Los marines lo bastante valerosos para llevar la armadura rúnica están doblemente bendecidos, porque su escudo no es el único pináculo del arte de los Sacerdotes de Hierro, sino también la obra de los místicos Sacerdotes Rúnicos.</p>	<p>ARMADURA DE EXPLORADOR Los aliados del cazador son astutos, resistentes y pacientes. No te precipites en reunir las herramientas de destrucción. A menudo, el silencio es el arma más letal de todas.</p>



MEJORAS Y EQUIPO

Amuleto de Sacerdote Lobo

Véase la descripción del Sacerdote Lobo en la pág. 35.

Báculo rúnico

Ver la descripción de arma rúnica del Sacerdote Rúnico en la pág. 36.

Caballería Lobo de trueno

Solo los guerreros más valerosos y hábiles tienen las aptitudes necesarias para convertirse en uno de los legendarios Lobos de Trueno, montados a lomos de una montaña de músculos, odio e implantas cibernéticas y dispuestos a masacrar a todo lo que se les interponga. Un personaje con una montura Lobo de Trueno se considera una unidad de caballería, suma +1 a la Fuerza, +1 a la Resistencia y +1 Ataque a su perfil; además, está sujeto a la regla especial de *armas aceradas* en combate cuerpo a cuerpo con cualquier ataque que no use un arma especial de combate cuerpo a cuerpo. Sin embargo, únicamente puede unirse a unidades de Caballería Lobo de Trueno o a las unidades de Lobos Espaciales.

Cinto de Russ

Cada Gran Compañía tiene en su relicario un Cinto de Russ, una gran banda con gemas incrustadas que se lleva rodeando la cintura. Cada cinto incorpora un generador de campo de conversión. El portador del Cinto de Russ dispone de una tirada de salvación invulnerable de 4+.

Collar de dientes de lobo

Un Lobo Espacial que haya triunfado en una de las competiciones de fuerza celebrada en el Colmillo puede recibir un collar de dientes de lobo en reconocimiento a su habilidad en combate y su buena forma física. En combate cuerpo a cuerpo, una miniatura con un collar de dientes de lobo siempre impacta con un resultado de 3+ independientemente de la habilidad de armas de ambos contrincantes.

Colmillo de Morkai

Véase la descripción del Sacerdote Lobo en la pág. 35.

El que elige a los caídos

Véase la descripción del Sacerdote de Hierro en la pág. 38.

Escudo de tormenta

Un escudo de tormenta es un escudo físico que contiene en su interior un generador de campo de energía. El campo de energía es capaz de reflejar casi cualquier ataque.

Una miniatura equipada con un escudo de tormenta dispone de una *tirada de salvación invulnerable* de 3+, pero nunca podrá aplicar el modificador de +1 Ataque por estar armada con dos armas de combate cuerpo a cuerpo durante un asalto.

Estandarte del Lobo

Los Estandartes del Lobo son sagrados para las Grandes Compañías de Lobos Espaciales, pues se trata de reliquias muy valiosas del Capítulo y los hijos de Fenris lucharán con más fuerza en su presencia. Aunque pueden adoptar muchas formas, desde un armazón con pellejos y pieles hasta un estandarte totalmente decorado, representan un símbolo de fuerza. Una vez por partida, una unidad que incluya un estandarte del lobo puede invocar el poder del lobo. Durante la siguiente fase de Asalto, todas las miniaturas de la unidad pueden repetir las tiradas en las que hayan obtenido resultados de 1.

Lobo de Fenris/lobo cibernético

Algunos Lobos Espaciales se ganan el respeto y la lealtad de los lobos de Fenris, bestias que combaten junto a su maestro de Fenris. Algunos de los lobos de Fenris han sufrido modificaciones debido a los daños sufridos en batalla o incluso han sido forjados con acero por los Sacerdotes de Hierro. Estos terrores metálicos se denominan lobos cibernéticos y están sujetos a las mismas reglas que los lobos de Fenris. Los Lobos de Fenris se incluyen como equipo ya que se trata de miniaturas aparte con su propio perfil de atributos y su tipo de unidad es "bestias". Si un personaje que lleva Lobos de Fenris resulta destruido, los lobos también son aniquilados (asumimos que arrastran el cadáver de su señor a un lugar seguro).

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Lobo de Fenris	4	0	4	4	1	4	2	5	6+
Lobo cibernético	4	0	4	5	1	4	3	6	4+

Marca de los Wulfen

La Marca de los Wulfen es una corrupción del Canis Helix que puede convertir a su portador en una máquina de matar cuando le invada una ansia de batalla frenética. Una miniatura con la Marca del Wulfen está sujeta a la regla especial *armas aceradas* en combate cuerpo a cuerpo. Además, sustituye sus Ataques habituales por 1D6+1, que se determinan justo antes de que la miniatura efectúe sus ataques. Los ataques los realiza con sus garras y dientes, así que no se ven afectados por el equipo, las armas de mano adicional u otras opciones, aunque pueden verse reforzados por otros factores (modificador por carga, la habilidad de Jefe legendario de Logan Grimnar, etc).

Motocicleta Marines Espaciales

Cada moto es una plataforma de combate versátil, capaz de disparar sus bólteres durante el movimiento y lanzar devastadoras cargas a toda velocidad. Las miniaturas equipadas con motos marines espaciales siguen las reglas de las tropas de motos descritas en el reglamento de Warhammer 40,000. Las motocicletas marines espaciales están equipadas con un bólter acoplado.

Retroreactores

Los retroreactores permiten a su portador realizar grandes saltos por el campo de batalla. Las miniaturas equipadas con retroreactores son unidades retropropulsadas. Además, las manadas de ataque Garra del Cielo equipadas con retroreactores pueden saltar desde cañoneras thunderhawk en vuelo rasante, utilizando sus retroreactores para descender suavemente hasta el campo de batalla. Para representar esto, estas tropas pueden mantenerse en *reserva* y entrar en el campo de batalla utilizando las reglas de *despliegue rápido* (para más detalles consulta el reglamento de Warhammer 40,000).

Servobrazo

Véase la descripción del Sacerdote de Hierro en la pág. 38.

Talismán de cola de lobo

Aunque no esté intrínsecamente imbuido de la energía de la deformidad, un talismán de cola de lobo es muy valioso ya que los fenrisianos depositan su fe en estos objetos. Si una miniatura con un talismán de cola de lobo o la unidad en la que se encuentra se ve afectada por un poder psíquico enemigo, tira 1D6. Si obtienes un resultado de 5+ el poder queda anulado.

ARMERÍA DE LOS VEHÍCULOS

Bólter de asalto

Los bólteres de asalto montados en un afuste exterior son armas habitualmente instaladas en los vehículos marines espaciales para proporcionar potencia de fuego adicional.

Los bólteres de asalto montados en un afuste exterior se consideran un arma defensiva adicional, con el perfil de un bólter de asalto normal. Su perfil es el siguiente:

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60 cm	4	5	Asalto 2

Bólteres huracán

Véase la descripción del Land Raider Cruzado en la pág. 45.

Blindaje adicional

Algunas tripulaciones de ciertos vehículos de los Lobos Espaciales añaden placas de blindaje adicional a sus vehículos para disponer de una protección extra. Los vehículos con blindaje adicional consideran cualquier resultado de *tripulación aturdida* en la tabla de daños como *tripulación acobardada*.

Cañón automático

Los cañones automáticos disparan proyectiles de gran calibre a gran velocidad. Son utilizados como armas de torreta en el caso del Predator Destructor y a veces acoplados en los dreadnoughts.

Alcance	Fuerza	HP	Tipo
120 cm	7	4	Pesada 2

Cañón Demolisher

Véase la descripción del Vindicator en la pág. 43.

Cañón Tormenta infernal

Véase la descripción del Land Raider Redentor en la pág. 45.

Descargadores de humo

Se utilizan para ocultar temporalmente el vehículo tras una nube de humo, permitiéndole atravesar áreas abiertas con mayor seguridad. Consulta los detalles en la sección de vehículos del reglamento de Warhammer 40,000.

Descargadores de metralla

Véase la descripción del Land Raider Cruzado en la pág. 45.

EL HUEVO DE KRAKEN

El clima de Fenris es famoso por sus inviernos gélidos y sus veranos cortos e increíblemente calurosos. Sin embargo, cada pocos años aparece una estación que se conoce por el nombre de Helwinter. La órbita del planeta se halla en su punto más alejado del sol y se sucede un invierno polar que dura muchos años. Al mismo tiempo, el planeta atraviesa un grupo de meteoritos que bombardean su superficie como una lluvia de bombas. Las estelas de los meteoritos descendentes inundan el cielo durante la noche y sus impactos hacen que la tierra se sacuda como una bestia asustada. Durante este período, las tribus de Fenris realizan largos viajes y cruzan los mares helados en busca de lugares donde ponerse a salvo. Algunos navegan a través del laberinto de icebergs para construir sus casas en montañas de hielo, otros se pierden haciendo frente a maremotos de aguas heladas provocados por impactos de meteorito. Muchos mueren al ser atacados por ballenas de hielo y los horribles monstruos denominados Kraken.

Escudo de asedio

Véase la descripción del Vindicator en la pág. 43.

Lanzamisiles Viento de muerte

Véase la descripción de la Cápsula de Desembarco en la pág. 47.

Lanzamisiles múltiple Whirlwind

Véase la descripción del Whirlwind en la pág. 42.

Lanzamisiles tifón

Véase la descripción del Land Speeder en la pág. 46.

Misil Cazador asesino

Los misiles cazadores asesinos se instalan habitualmente en los vehículos imperiales. Estas armas de un solo uso permiten que vehículos como el Rhino ataquen a vehículos blindados enemigos que, de otra forma, serían incapaces de dañar.

Un misil cazador asesino es un misil perforante con un alcance ilimitado que puede utilizarse una sola vez por batalla. Se dispara con HP 4. Se considera un arma adicional.

Pala excavadora

Como tal se incluyen arados pesados, arietes y palas utilizadas para retirar cualquier obstáculo en el camino del vehículo. Los vehículos equipados con pala excavadora pueden repetir los *cheques por terreno difícil* no superados.

Reflector

Es habitual que los vehículos marines espaciales dispongan de reflectores para que el enemigo no pueda utilizar la oscuridad como aliado. Los reflectores pueden utilizarse cuando se aplican las reglas de *combate nocturno*. Si un vehículo dispone de reflector, deberá seguir aplicando las reglas de *combate nocturno* al elegir su objetivo; pero, una vez adquirido un objetivo, lo iluminará con el reflector de forma que, durante el resto de la fase de disparo, cualquier otra unidad que dispare a la unidad iluminada no deberá aplicar la regla de *combate nocturno*. Sin embargo, el vehículo que utiliza el reflector podrá ser designado como objetivo en el siguiente turno del enemigo como si las reglas de *combate nocturno* no estuvieran en efecto, ya que el enemigo puede ver la luz del reflector.

Los kraken son los monstruos más aterradores de las profundidades. Un Kraken adulto puede alcanzar unos ocho kilómetros de longitud, con tentáculos hasta cuatro veces más largos. Algunos han especulado con la idea de que los krakens son los restos de un arma biológica tiránida procedente de una antigua flota enjambre tiránida. Otros afirman que los monstruos son tan antiguos como el propio Fenris y que rocn las raíces de su mundo. Una de las historias más antiguas de Russ cuenta que se fue a pescar un día y capturó al Padre del kraken, el monstruo legendario cuyos tentáculos rodean su mundo. Russ sacó a la criatura del mar, pero dijo que era demasiado pequeña, así que la volvió a soltar y dijo que regresaría cuando hubiese crecido. Como ocurre con muchas otras leyendas fenrisianas, ésta puede ser apócrifa, aunque en cierto modo explicaría el origen del denominado huevo de kraken, una pieza de carne correa de más de quince metros de altura que se encuentra en la Sala de Trofeos del Colmillo.

SAGAS

Los héroes de los Lobos Espaciales se hacen célebres por realizar hazañas en batalla, o por estilos de combate que convierten en propios. Un guerrero que combate con un estilo propio utilizará equipo con el que resaltarle aún más, luchará de un modo que acentúe su estilo natural e incluso cambiará su nombre para reflejarlo. La especialización puede conferirle habilidades sobrehumanas en el campo de batalla. Esto se refleja en los eventos de su saga, que recibe el nombre correspondiente, por ejemplo Canis Nacido Lobo lleva el nombre de la Saga de los Lobos porque cuando se dirige a la batalla lo hace con manadas de lobos de Fenris sobre los que ejerce un enorme control.



Muchas unidades de CG de Lobos Espaciales disponen de la opción de elegir una saga y el juramento que implica. Como los Lobos Espaciales son una fuerza diversa y orgullosa, no hay dos personajes con la misma saga. La excepción a la regla son los personajes especiales, ya que tienen su propia historia y habilidades que van más allá de la saga. Por ejemplo, podrías incluir un personaje inventado e incluirle la Saga de Majestad, aunque después incluyas a Logan Grimnar, que también lleva la misma saga.

Este poder implica un coste (y no solo el coste en puntos para poder incluir la saga). Para asegurar que el destino sonríe al Capitulo, los Sacerdotes Rúnicos cargarán a sus héroes con un deber sagrado o un juramento. Llevar un juramento a la batalla es un gran privilegio y un héroe no debería contravenirlo, a menos que pierda su honor o se pruebe que es falso. Cada saga tiene un juramento y tus personajes deberían esforzarse por cumplirlo. Romper un juramento no tiene efecto en el juego, es puramente una cuestión de honor. Y el honor es algo que los Lobos Espaciales valoran enormemente. Si ganas una partida y no has roto ninguno de tus juramentos, Russ estará orgulloso; habrás luchado y ganado con estilo y tendrás alguna que otra historia que contar a tus compañeros Señores Lobo. ¡Brinda con una jarra de cerveza por la gloria de Fenris y el Emperador! Si alguno de tus personajes no ha logrado cumplir su juramento, no ha ido tan bien. Tendrás que reclamar tu honor la próxima vez...

“COMO LA MONTAÑA ES ARJAC, UN PICO CUBIERTO DE NIEVE. SU IRA ENSOMBRECE LA DEL OSO HERIDO. PUÑOROCA PERDURA CUANDO TODO PARECE PERDIDO.”

La Saga de Arjac Puñoroca

Nota del diseñador: el propósito de las sagas es el de animar a los jugadores a que desarrollen nombres y trasfondos para sus personajes Lobos Espaciales. Comprobarás que después de jugar unas cuantas partidas, tus héroes resultarán mucho más interesantes porque dispondrán de su propia historia personal de victorias y (puede que también) derrotas. En efecto, tus personajes añadirán sus propias sagas con cada nueva partida, lo que supondrá una gran diversión.

Saga de los Lobos

Los lobos de Fenris más fieros corren y merodean alrededor del héroe porque en él ven un espíritu aún más salvaje que el suyo. Los lobos de Fenris y los lobos cibernéticos del mismo ejército que el personaje tendrán un atributo de Iniciativa 5 y Liderazgo 7.

Juramento: honor de los lobos. El personaje considera a sus aliados lupinos como hermanos. Al menos un lobo de Fenris o un lobo de trueno deberían sobrevivir a la batalla para que el personaje pueda cumplir su juramento.

Saga del Oso

El héroe que lleve la piel del oso tiene un gran temperamento y cuando pone sus pies en suelo firme, ni siquiera el impacto de un relámpago puede derribarlo. El personaje está sujeto a la regla especial de *guerrero eterno*.

Juramento: la furia visita a los malvados. El personaje debe probar el poder de los hijos de Russ eliminando a un personaje enemigo antes de que acabe la partida.

Saga de Majestad

El personaje tiene la estatura de reyes y su voz está llena de una autoridad eterna. Toda unidad que esté a una distancia de hasta 15 cm, incluido el personaje y su unidad, pueden repetir los *cheques de moral* no superados.

Juramento: da ejemplo. Un héroe que se retira o que es derribado no merece pertenecer a esta saga; evítalo a toda costa.

Saga del Cazador

Solo infantería; algunos héroes son famosos por su habilidad para cazar atravesando todo un continente sin detenerse siquiera a descansar por la noche. El personaje tiene la habilidad de *flanquear* y está sujeto a la regla especial de *sigilo*.

Juramento: ataque por sorpresa. Un verdadero cazador siempre ataca desde un ángulo inesperado, de ahí que el personaje se mantenga en reserva al inicio de la partida.

Saga del Nacido guerrero

El personaje no está verdaderamente vivo hasta que no se ha sumergido en la batalla y su espada gotee la sangre de sus enemigos mientras la furia del héroe aumenta. Durante la fase de Asalto, el personaje obtiene un modificador a sus ataques equivalente al número de miniaturas que haya matado en la fase de Asalto previa.

Juramento: mata a todos los que puedas. Coloca a un lado todas las miniaturas a las que haya matado tu personaje; si mata a diez miniaturas o más, mantiene intacta su reputación como campeón de Fenris. Si quieres, podrías llevar la cuenta de los enemigos a los que tu héroe mate en combate.

Saga del Matabestias

A la luz del fuego, muchos héroes fenrisianos se han deleitado con la gloria de imponerse sobre un enemigo monstruoso y deliberadamente buscan tales confrontaciones. El personaje puede repetir las tiradas para impactar no superadas contra bípedos, criaturas monstruosas y miniaturas con un atributo de Resistencia de 5 o más.

Juramento: no temas a la bestia. Para mostrar que tu héroe no teme a los enemigos más poderosos, deberá destruir a una de las miniaturas enumeradas previamente antes del fin de la partida.

Saga del Lobo de hierro

El héroe despierta a los espíritus de la máquina que gruñen en el interior de los motores y armas de los tanques para incitarlos a un estado de furia de batalla. El vehículo que transporte al personaje moverá 1D6+2 cm, y el personaje sumará 1 a cualquier tirada de *reparación* que efectúe.

Juramento: combatir al enemigo; el personaje puede probar la eficacia de sus asaltos blindados acabando la batalla en la zona de despliegue enemiga.

EN COMPAÑÍA DE LOBOS

¿Por dónde empezar? Los jugadores de Lobos Espaciales tienen a su disposición tanta variedad de opciones de unidades y personajes que puede resultar apabullante. Una buena propuesta, como siempre, es la de coleccionar las miniaturas que te gusten más. Además, como la lista de ejército de Lobos Espaciales es muy flexible, recompensa este enfoque. Puedes empezar por adquirir unas cuantas cajas de plástico y montar algunas tropas básicas. No importa que tengan un aspecto ecléctico ya que puedes asignar tus guerreros a cada manada más adelante, y utilizar los mejores como Guardia del Lobo para que lideren tus escuadras.

Te recomendamos que incluyas al menos una manada de cada uno de los tipos de tropas principales de los Lobos Espaciales: los Garras Sangrientas jóvenes y sedientos de batalla, los curtidos Cazadores Grises y los veteranos especialistas en armas pesadas

denominados Colmillos Largos. De este modo, contarás con una escuadra de tropas especialistas en ataque, tropas polifacéticas que se adaptan a todo tipo de escenarios de enclaves de batalla y con una formidable potencia de fuego. Cuando tengas cubiertas las tropas básicas, puedes coleccionar cualquier unidad que te guste, pero asegúrate que el ejército sea equilibrado.

Los Lobos Espaciales disponen de personajes especiales verdaderamente excepcionales para liderarlos. Puedes poner al mando de tu ejército a un personaje de los que aparecen en el Codex o, inventarte tus personajes con sus sagas, equipo y heráldica propios. A muchos jugadores Lobos Espaciales les gusta poner nombres de inspiración viquinga y diseñarles su propia iconografía también puede resultar muy divertido.



El ejército de los Lobos Espaciales se enfrenta a una horda demoníaca.



CANIS NACIDO LOBO

El salvaje Canis se dirige a la batalla a lomos de Fangir, un Lobo de Trueno con mejoras cibernéticas.



NJAL STORMCALLER

Njal es el Sacerdote Rúnico más poderoso del Capítulo, ya que controla incluso los elementos naturales. Armado con el Báculo Rúnico, conjura las ventiscas más fuertes y dobléga los rayos para abatir al enemigo.



Jefe de Batalla con la Marca del Wulfen



Señor Lobo con pistola de plasma y espada sierra



Jefe de Batalla con cuchillas lobo



Sacerdote Lobo Ulrik



Sacerdote Rúnico con pistola de plasma y hacha rúnica



Sacerdote Lobo con crozius arcanum y pistola bólder



RAGNAR BLACKMANE

Ragnar es un Señor Lobo joven e impetuoso que va armado con una espada gélida.



Estandarte de la Compañía de Ragnar Blackmane



Estandarte del Capítulo de los Lobos Espaciales



Dreadnought con cañones láser acoplados y arma de combate cuerpo a cuerpo



Dreadnought con cañón de asalto y arma de combate cuerpo a cuerpo



Los Garras Sangrientas cargan directamente al enemigo armados con pistola bólter y espada sierra.

Garra Sangrienta con espada de energía y pistola de plasma



Garra Sangrienta con pistola bólter y espada sierra



LUKAS EL TRAMPOSO

El rebelde Lukas puede unirse a manadas de Garras Sangrientas. Su capa camaleónica hace que sea prácticamente imposible darle un golpe contundente.



Garra Sangrienta con pistola bólter y espada sierra



Los Garras Sangrientas tienen insignias de manada rojas y amarillas.



Utilizan tanto diseños geométricos como símbolos heráldicos.



Como todos los Lobos Espaciales, los Garras Sangrientas adornan sus armaduras con pieles de lobos, dientes, piedras rúnicas y otros talismanes.



Garras Sangrientas equipados con pistola b6lter y espada sierra



Garra Sangrienta armado con rifle de plasma



Los guerreros que m6s destacan pueden sustituir la insignia de su manada por una insignia de honor.

Las Manadas de ataque Garra del Cielo est6n equipadas con retroreactores, que les ayudan a acercarse r6pidamente al enemigo.



Garra del Cielo con pistola b6lter y pu6o de combate

Garra del Cielo con rifle de fusi6n



Las manadas individuales tienen sus propios estandartes, a menudo colocados en el generador dorsal. En la imagen superior aparecen de izquierda a derecha un estandarte de Garra Sangrienta, de Cazador Gris y de Colmillo Largo.



Los Cazadores Grises son guerreros curtidos que igual luchan contra el enemigo en combate cuerpo a cuerpo que disparan una ráfaga de disparos de bólter.



Cazador Gris con pistola bólter y puño de combate



Cazador Gris con rifle de plasma



Cazador Gris con lanzallamas



Cazador Gris con pistola de plasma y arma de energía



Ejemplos de estandartes de Lobo: la Gran Compañía de Egil Lobo de Hierro y Harald Lobomuerto



Un Cazador Gris de valor excepcional puede llevar un Estandarte del Lobo.



Cazador Gris con bólter y espada sierra



Cazador Gris con bólter



Cazador Gris con bólter y espada sierra



Cazador Gris con bólter



Los Guardianes del Lobo suelen acompañar a la batalla a los Cazadores Grises.

Los Cazadores Grises lucen insignias rojas y negras e insignias de honor rojas.



Ragnar Blackmane lidera la carga directamente al núcleo de las líneas enemigas.

La Guardia del Lobo está formada por guerreros excepcionales elegidos cuidadosamente por su Señor Lobo. Pueden organizarse en manadas o asignarse como jefes de otras escuadras para que se beneficien de su gran sabiduría, habilidad y heroísmo en el campo de batalla.



Exterminador de la Guardia del Lobo con lanzallamas pesado y puño sierra.



Exterminador de la Guardia del Lobo con bólter de asalto y puño sierra



Exterminador de la Guardia del Lobo con bólter de asalto y puño de combate



Exterminador de la Guardia del Lobo con bólter de asalto y hacha gélida



Exterminador de la Guardia del Lobo con martillo de trueno y escudo tormenta



Exterminador de la Guardia del Lobo con cuchillas lobo



Exterminador de la Guardia del Lobo con cañón de asalto y puño de combate



LOGAN GRIMNAR

Logan Grimnar, el Gran Rey del Capítulo de los Lobos Espaciales, se dirige a la batalla armado con la temible Hacha de Morkai.





Guardián del Lobo con armadura de exterminador, bólter de asalto, puño de combate y lanzamisiles ciclón.



Exterminador Guardián del Lobo con espada gélida y bólter de asalto.



Un Guardián del Lobo equipado con armadura de exterminador luce la insignia de su Gran Compañía en la hombrera derecha, mientras que la insignia de la manada puede indicarse en la placa de la rodilla.



El Land Raider Cruzado sustituye los cañones láser habituales por bólteres huracán.

Este vehículo se ha adornado con iconografía, pieles y escudos de los Lobos Espaciales.



Guardián del Lobo con bólder y espada sierra.



Guardián del Lobo con arma de energía.



Guardián del Lobo con garras de lobo, sacrifica su potencia a distancia en aras de mayor eficacia en el cuerpo a cuerpo.



Guardián del Lobo con martillo de trueno y escudo tormenta.



Guardián del Lobo con bólder de asalto y espada sierra.



Guardián del Lobo con arma de energía y pistola de plasma.



Las insignias de la manada de la Guardia del Lobo son de color negro y amarillo, y las de honores son de color negro.



Guardián del Lobo con hacha gélida.



Guardián del Lobo con pistola de plasma y espada sierra.



Guardián del Lobo con martillo de trueno y pistola bólder.



Los veteranos Colmillos Largos dan fuego de cobertura a largo alcance. Equipados con bólteres pesados, destacan especialmente contra infantería enemiga.



El cañón de fusión (izquierda) y el cañón láser (derecha) son armas ideales para cazar tanques.



El cañón de plasma puede resultar tan peligroso para quien dispara como para su objetivo.



Los lanzamisiles pueden disparar misiles de fragmentación o perforantes.



El líder de la escuadra dirige el fuego de la unidad.



Líder de escuadra equipado con rifle de plasma.



Los Razorbacks suelen ir armados con bólter pesado acoplado (superior) o cañón láser acoplado (derecha).





Exploradores Lobo con pistola b6lter y arma de combate cuerpo a cuerpo.



Las pistolas de plasma permiten a los Exploradores Lobo disparar sobre objetivos con mayor blindaje.



Explorador Lobo con b6lter de asalto.



Explorador Lobo con b6lter.



Explorador Lobo con pistola b6lter y arma de energa.



Explorador Lobo con rifle de francotirador.



Los sigilosos Exploradores Lobo lucen insignias negras en sus hombreras grises.



El rifle de fusión es letal a corto alcance contra tanques.



Explorador Lobo con pistola b6lter y arma de combate cuerpo a cuerpo.



LOBOS SOLITARIOS

Los Lobos Solitarios son los últimos supervivientes de sus manadas. Cada marine aún lleva los símbolos de su manada en honor a sus hermanos caídos en combate.



Símbolo identificador de la manada.



El fiable Rhino de los Marines Espaciales despliega escuadras de Lobos Espaciales en la zona de batalla con rapidez.



Bajo el liderazgo de Njal Stormcaller, los Garras Sangrientas y sus hermanos sedientos de gloria cargan para lanzarse al combate.



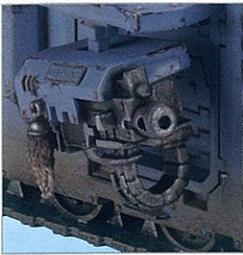
La cápsula de desembarco se emplea en el despliegue tras un asalto planetario.



A veces, las tripulaciones de algunos tanques ponen una insignia para identificar a su vehículo.



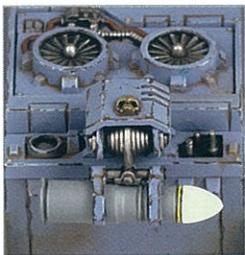
Un Land Raider es el tanque de batalla más fuertemente blindado de los Marines Espaciales.



El Predator Destructor está equipado con bólteres pesados en las barquillas laterales, para potenciar el fuego antinfantería.



Los Predator Anihilators, cazadores de tanques, están equipados con cañones láser múltiples.



El cañón demolisher del Vindicator dispara munición de asedio enorme.



El Whirlwind proporciona artillería de apoyo de largo alcance.

SÍMBOLOS DE LOS LOBOS ESPACIALES

Como cabe esperar de un capítulo que muestra una total indiferencia hacia la autoridad y los dictados del Codex Astartes, la iconografía utilizada por los Lobos Espaciales es una mezcla ecléctica de algunas reglas. Estos marines se rigen por un código de color general y los guerreros normalmente lucen la insignia de su manada en la hombrera derecha y el símbolo de su Gran Compañía en la hombrera izquierda. A pesar de estas directrices, existe una gran variedad y estos son solo algunos ejemplos.

Insignias de manada

Las insignias de manada pueden repetirse en la placa de la rodilla o en el vehículo de transporte de la escuadra. Las insignias por honores individuales se indican sobre un fondo de color gris.



Exploradores Lobo.



Garras Sangrientas.



Cazadores Grises.



Colmillos Largos.



Guardia del Lobo.



La hombrera izquierda indica la Gran Compañía a la que pertenece el guerrero.



Cuando un Señor Lobo se convierte en Gran Lobo, su compañía adopta este símbolo.



Logan Grimnar (antes de convertirse en Gran Lobo)



Gran Compañía de Ragnar Blackmane



Gran Compañía de Sven Aullador



Gran Compañía de Harald Lobomuerto



Gran Compañía de Bjorn Tormentoso



Gran Compañía de Engir Kraken



Gran Compañía de Bran Faucesrojas



Gran Compañía de Kjarl Ceñosangre



Gran Compañía de Krom Ojodragón



Gran Compañía de Erik Morkai



Gran Compañía de Gunnar Lunaraja



Gran Compañía de Egil Lobo de Hierro

En algunos casos, los guerreros presentan los símbolos de la Gran Compañía a la que pertenecen del mismo color que los de su manada.

LISTA DE EJÉRCITO DE LOBOS ESPACIALES

La siguiente lista de ejército te permite organizar un ejército de Lobos Espaciales y librar batallas utilizando los escenarios incluidos en el reglamento de Warhammer 40,000.

CÓMO UTILIZAR LA LISTA DE EJÉRCITO

La lista de ejército de Lobos Espaciales está dividida en cinco secciones: C.G., elite, línea, ataque rápido y apoyo pesado. Todas las escuadras, vehículos y personajes del ejército están incluidos en una de ellas, dependiendo de su función en el campo de batalla. Además, cada miniatura tiene un coste asociado en puntos, que varía según la efectividad de la miniatura en combate.

Antes de elegir el ejército debes ponerte de acuerdo con tu adversario sobre el tipo de escenario a jugar y el valor total en puntos del ejército. Después ya podrás elegir tus fuerzas.

TABLA DE ORGANIZACIÓN DE EJÉRCITO

La lista de ejército se utiliza en combinación con la Tabla de Organización de Ejército de un escenario. Cada tabla está dividida en cinco categorías que se corresponden con las secciones de la lista de ejército. Cada categoría incluye uno o más cuadros. Cada cuadro gris significa que puedes elegir una opción de esa sección de la lista de ejército, mientras que los cuadros oscuros indican elecciones obligatorias.

Esta lista de ejército está diseñada para usarla con las misiones estándar del reglamento de Warhammer 40,000. Hemos incluido la tabla para las misiones estándar. Esta lista de ejército puede utilizarse con cualquier otro tipo de misión o escenario que utilice Tablas de Organización de Ejército, lo que te permite el acceso a diferentes tipos de ejército para beneficiarte de experiencias de juego diferentes.

OPCIONES DE LA LISTA DE EJÉRCITO

Cada opción de la lista de ejército representa una unidad diferente. En la sección Guerreros del Colmillo encontrarás más información sobre el trasfondo y las reglas de los Lobos Espaciales, y en la sección En Compañía de Lobos, tendrás a tu alcance información y ejemplos de las miniaturas Citadel que necesitas para representarlas.

Cada opción de unidad de la lista de ejército está dividida en varios apartados:

Nombre de la unidad: al inicio de cada opción de la lista de ejército encontrarás el nombre de la unidad junto a su coste en puntos sin mejoras.

Perfil de atributos: aquí hallarás el perfil de atributos de las miniaturas que la unidad puede incluir.

Composición de la unidad: en los casos en que pueda aplicarse, se indicará el número y tipo de miniaturas que componen la unidad básica, sin mejoras.

Tipo de unidad: se refiere a las categorías de unidad según el capítulo del reglamento de Warhammer 40,000 que trata sobre los tipos de unidades. Una unidad puede clasificarse como infantería, vehículo o caballería y estará sujeta a las reglas de movimiento, disparo, asalto, etc. correspondientes a dicha unidad. Si el tipo de unidad incluye la palabra "Único", solo puedes incluir una de éstas en tu ejército.

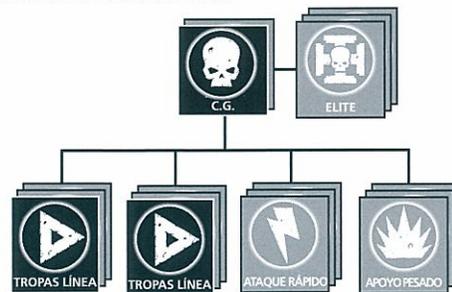
Equipo: se detallan las armas y equipo con las que están armadas las miniaturas de la unidad. El coste de todas estas miniaturas y de su equipo están incluidos en el coste de puntos indicado junto al nombre de la unidad.

Reglas especiales: en este apartado se enumeran las reglas especiales aplicables a la unidad. Estas reglas se explican con mayor detalle en la sección *Guerreros del Colmillo* o en la sección de *Reglas especiales universales* del reglamento de Warhammer 40,000.

Transporte asignado: donde sea aplicable, se enumeran los vehículos de transporte que puede elegir una unidad. Todos ellos se enumeran en la lista de ejército de la página 94. En la sección Vehículos de transporte de Warhammer 40,000 se describe su funcionamiento.

Opciones: en este apartado se enumeran todas las opciones que puedes incluir a la unidad junto al coste en puntos de cada una. En algunas de ellas se especifica que puedes cambiar un arma "y/o" otra, una por otra, ninguna o ambas, por el coste en puntos indicado.

MISIONES ESTÁNDAR



OBLIGATORIO	OPCIONAL	OPCIONAL
1 C.G.*	1 C.G.*	3 Ataque rápido
2 Tropas línea	4 Tropas línea	3 Apoyo pesado
	3 Elite	

*Los líderes de la manada

En un ejército de Lobos Espaciales, cada opción de C.G. te permite incluir hasta un máximo de dos unidades de C.G. Esto significa que en una misión estándar, un ejército de Lobos Espaciales puede incluir uno, dos, tres o incluso cuatro opciones de C.G. De este modo se representa la presencia constante de héroes decidida a inscribir su nombre en la leyenda.

Aunque las manadas de Lobos Espaciales funcionan mejor cuando están lideradas por una sola personalidad dominante, cada héroe tiene habilidades propias. Para representarlo, dos personajes no pueden ser de la misma saga, ni pueden incluir la misma combinación de poderes psíquicos o combinación de equipo. ¡Los Lobos Espaciales son demasiado individualistas y orgullosos para adoptar tácticas tan poco imaginativas!



C.G.*

LOGAN GRIMNAR, EL GRAN LOBO 275 puntos

Página 56

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Logan Grimnar	6	5	4	4	3	5	5	10	2+

Composición de la unidad:

- 1 (Único)

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Armadura de exterminador
- El hacha de Morkai
- Collar de dientes de lobo
- Talismán de cola de lobo
- Bólter de asalto
- Cinto de Russ
- Saga de Majestad

Reglas especiales:

- Y no conocerán el miedo
- Sentidos agudos
- Contraataque
- Guerrero eterno
- Personaje independiente
- Testarudo
- Jefe legendario
- Gran Rey

EL GRAN LOBO

Las unidades de la Guardia del Lobo se consideran tropas de línea si el ejército incluye a Logan Grimnar.

NJAL STORMCALLER, SEÑOR DE LAS TORMENTAS .. 245 puntos

Página 53

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Njal Stormcaller	5	4	4	4	2	4	3	10	2+

Composición de la unidad:

- 1 (Único)

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Armadura rúnica
- Collar de dientes de lobo
- Báculo rúnico
- Ala Nocturna
- Pistola bólter
- Granadas de fragmentación y perforantes
- Saga de Majestad

Opciones:

- Puede sustituir su Armadura rúnica y las Granadas de fragmentación y perforantes por Armadura rúnica de exterminador por un coste adicional de +25 puntos.

Reglas especiales:

- Y no conocerán el miedo
- Sentidos agudos
- Contraataque
- Personaje independiente
- Maestro psíquico
- Señor de las Tormentas

Poderes psíquicos:

Njal conoce todos los Poderes psíquicos descritos en la página 37.

SEÑOR LOBO RAGNAR BLACKMANE 240 puntos

Página 55

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Ragnar Blackmane	6	5	4	4	3	5	4	10	3+
Svangir/Ulfgir	4	0	4	4	1	4	2	6	5+

Composición de la unidad:

- 1 (Único)

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Servoarmadura
- Pistola bólter
- Collar de dientes de lobo
- Talismán de cola de lobo
- Espada gélida
- Bombas de fusión
- Granadas de fragmentación y perforantes
- Saga del Nacido Guerrero

Opciones:

- Ragnar Blackmane puede ir acompañado por hasta dos lobos de Fenris, Svangir y Ulfgir ...+10 puntos cada miniatura.

Reglas especiales:

- Y no conocerán el miedo
- Personaje independiente
- Sentidos agudos
- Contraataque
- Bravuconería demente
- Aullido de guerra
- Reflejos increíbles





C.G.*

ULRIK EL MATADOR180 puntos

Página 50

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Ulrik el Matador	6	5	4	4	2	5	3	10	3+

Composición de la unidad:

- 1 (Único)

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Servoarmadura
- Pistola de plasma
- Granadas de fragmentación y perforantes
- Arma de energía
- Colmillo de Morkai
- Collar de dientes de lobo
- Amuleto de lobo
- Yelmo de lobo de Russ

Reglas especiales:

- Personaje independiente
- Sentidos agudos
- Contraataque
- Coraje
- Juramento de matador
- Mentor

CANIS NACIDO LOBO185 puntos

Página 54

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Canis Nacido Lobo	5	2	5	5	3	5	5	8	3+

Composición de la unidad:

- 1 (Único)

Tipo de unidad:

- Caballería

Equipo:

- Servoarmadura
- Collar de dientes de lobo
- Talismán de cola de lobo
- Dos Garras de lobo
- Granadas de fragmentación y perforantes
- Fangir
- Saga de los Lobos

Opciones:

- Canis Nacido Lobo puede ir acompañado de hasta dos lobos de Fenris.
- Lobos de Fenris+10 puntos cada miniatura.

Reglas especiales:

- Y no conocerán el miedo
- Personaje independiente
- Sentidos agudos
- Contraataque
- Armas aceradas
- Furia de los Salvajes
- Señor de los Lobos

EL REY LOBO

Los lobos de Fenris se consideran tropas de línea si el ejército incluye a Canis Nacido Lobo.

BJORN GARRA IMPLACABLE270 puntos

Página 49

	HA	HP	F	Blindaje			I	A
				BF	BL	BP		
Bjorn Garra Implacable	6	6	7	13	12	10	3	4

Composición de la unidad:

- 1 Dreadnought Venerable (Único)

Tipo de unidad:

- Vehículo (Bípode)

Equipo:

- Cañón de asalto
- Arma de combate cuerpo a cuerpo para Dreadnought (lanzallamas pesado incluido)
- Talismán de cola de lobo
- Descargadores de humo
- Saga de Majestad

Opciones:

- Puede sustituir su cañón de asalto por:
- cañón de plasmagratis
- cañón láser acoplado+20 puntos.

Reglas especiales:

- Venerable
- Táctico veterano
- Protección del Primarca
- Reliquia viviente





C.G.*

SEÑOR LOBO

100 puntos

Página 39

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Señor Lobo	6	5	4	4	3	5	4	10	3+

Composición de la unidad:

- 1 Señor Lobo

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Servoarmadura
- Arma de combate cuerpo a cuerpo

Opciones:

- Puede sustituir su pistola b6lter y/o arma de combate cuerpo a cuerpo por:
 - b6lter *gratis*
 - b6lter de asalto +3 puntos.
 - combi b6lter-lanzallamas, combi b6lter-rifle de fusi6n o combi b6lter-rifle de plasma +10 puntos.
 - arma de energa o pistola de plasma +15 puntos.
 - garra de lobo +20 puntos.
 - pu6o de combate, espada g6lida o hacha g6lida +25 puntos.
 - martillo de trueno o escudo de tormenta +30 puntos.
- Puede sustituir la servoarmadura por armadura r6nica +20 puntos.
- Puede sustituir su servoarmadura, arma de combate cuerpo a cuerpo, pistola b6lter, granadas de fragmentaci6n y perforantes por una armadura de exterminador, incluidos el b6lter de asalto y el arma de energa +40 puntos.

- Pistola b6lter
- Granadas de fragmentaci6n y perforantes

Reglas especiales:

- Y no conocer6n el miedo
- Personaje independiente
- Sentidos agudos
- Contraataque

- Puede sustituir el b6lter de asalto de su armadura de exterminador por:
 - combi b6lter-lanzallamas, combi b6lter-rifle de fusi6n o combi b6lter-rifle de plasma +5 puntos.
 - garra de lobo +15 puntos.
 - pu6o de combate +20 puntos.
 - martillo trueno, escudo tormenta o pu6o sierra +25 puntos.
- Puede sustituir el arma de energa de su armadura de exterminador por:
 - garra de lobo +5 puntos.
 - pu6o de combate +10 puntos.
 - martillo trueno, escudo tormenta o pu6o sierra +15 puntos.
- Si no est6 equipado con armadura de exterminador, puede elegir una de las siguientes:
 - retroreactor +25 puntos.
 - motocicleta de los Marines Espaciales +35 puntos.
 - montura de lobo de trueno +45 puntos.
- Puede elegir los siguientes:
 - bombas de fusi6n +5 puntos.
 - collar de dientes de lobo +10 puntos.
 - talism6n de cola de lobo +5 puntos.
 - hasta dos lobos de Fenris +10 puntos cada uno.
 - marca del Wulfen +15 puntos.
 - cinto de Russ +25 puntos.
- Puede elegir una saga de la lista siguiente:
 - Saga del Matabestias +10 puntos.
 - Saga de Majestad +15 puntos.
 - Saga de los Lobos +15 puntos.
 - Saga del Nacido Guerrero +35 puntos.
 - Saga del Oso +35 puntos.

SACERDOTE RÚNICO

100 puntos

Página 36

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Sacerdote rúnico	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

Composición de la unidad:

- 1 Sacerdote rúnico

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Servoarmadura
- Arma rúnica
- Pistola b6lter
- Granadas de fragmentaci6n y perforantes

Reglas especiales:

- Y no conocer6n el miedo
- Sentidos agudos
- Personaje independiente
- Contraataque
- Psíquico

Poderes psíquicos:

- Un Sacerdote rúnico puede incluir dos de los siguientes poderes psíquicos:
- Trueno
 - Rayo viviente
 - Invocatormentas
 - Furia de la tempestad
 - Furia de los Espíritus Lobo
 - Huracán asesino
 - Fauces del mundo lobo

Opciones:

- Puedes convertirlo en Señor de las Runas por +50 puntos.
- Puede sustituir su pistola b6lter por:
 - b6lter *gratis*
 - pistola de plasma +15 puntos.
 - b6lter de asalto +3 puntos.
- Puede sustituir su servoarmadura por armadura rúnica +20 puntos.
- Puede sustituir su servoarmadura, pistola b6lter, granadas de fragmentaci6n y perforantes por armadura de exterminador, incluido b6lter de asalto +20 puntos.
- Puede sustituir el b6lter de asalto de la armadura de exterminador por:
 - combi b6lter-lanzallamas, combi b6lter-rifle de fusi6n o combi b6lter-rifle de plasma +5 puntos.
- Si no incluye armadura de exterminador, puede incluir uno de los siguientes:
 - retroreactor +25 puntos.
 - motocicleta de los Marines Espaciales +35 puntos.
- Puede elegir los siguientes:
 - bombas de fusi6n +5 puntos.
 - collar de dientes de lobo +10 puntos.
 - talism6n de cola de lobo +5 puntos.
 - el que elige a los caídos +10 puntos.
- Puede elegir una saga de la lista siguiente:
 - Saga del Matabestias +10 puntos.
 - Saga del Nacido Guerrero +35 puntos.



C.G.*

SACERDOTE LOBO100 puntos

Página 35

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Sacerdote Lobo	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

Composición de la unidad:

- 1 Sacerdote Lobo

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Servoarmadura
- Pistola bólter
- Granadas de fragmentación y perforantes
- Amuleto de lobo
- Crozius Arcanum (Arma de energía)
- Colmillo de Morkai

Reglas especiales:

- Sentidos agudos
- Contraataque
- Personaje independiente
- Coraje
- Juramento de guerra



**Solo puede incluirla una miniatura con servoarmadura que no esté equipada con retroreactor o motocicleta de los Marines Espaciales.*

Opciones:

- Puede sustituir su Pistola bólter por:
 - bólter*gratis.*
 - bólter de asalto+3 puntos.
 - pistola de plasma+15 puntos.
 - combi bólter-lanzallamas, combi bólter-rifle de fusión o combi bólter-rifle de plasma+10 puntos.
- Puede sustituir su servoarmadura por
 - armadura rúnica+20 puntos.
- Puede sustituir su servoarmadura, pistola bólter, granadas de fragmentación y perforantes por una armadura de exterminador, incluido bólter de asalto+20 puntos.
- Puede sustituir el bólter de asalto de su armadura de exterminador por:
 - combi bólter-lanzallamas, combi bólter-rifle de fusión o combi bólter-rifle de plasma+5 puntos.
- Si no incluye armadura de exterminador puede elegir entre:
 - retroreactor+25 puntos.
 - motocicleta de los Marines Espaciales+35 puntos.
- Puede elegir los siguientes:
 - bombas de fusión+5 puntos.
 - collar de dientes de lobo+10 puntos.
 - talismán de cola de lobo+5 puntos.
- Puede elegir una saga de la lista siguiente:
 - Saga del Matabestias+10 puntos.
 - Saga del Cazador*+10 puntos.
 - Saga de los Lobos+15 puntos.
 - Saga del Nacido Guerrero+35 puntos.

JEFE DE BATALLA DE LA GUARDIA DEL LOBO70 puntos

Página 30

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Jefe de batalla	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

Composición de la unidad:

- 1 Jefe de batalla de la Guardia del Lobo

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Servoarmadura
- Arma de combate cuerpo a cuerpo
- Pistola bólter
- Granadas de fragmentación y perforantes

Reglas especiales:

- Y no conocerán el miedo
- Personaje independiente
- Sentidos agudos
- Contraataque

Opciones:

- Puedes sustituir su pistola bólter y/o arma de combate cuerpo a cuerpo por:
 - bólter*gratis.*
 - bólter de asalto3 puntos.
 - combi bólter-lanzallamas, combi bólter-rifle de fusión o combi bólter-rifle de plasma10 puntos.
 - arma de energía o pistola de plasma15 puntos.
 - garra de lobo20 puntos.
 - puño de combate, espada gélida o hacha gélida25 puntos.
 - martillo de trueno o escudo de tormenta30 puntos.
- Puede sustituir servoarmadura por armadura rúnica20 puntos.

** Solo puede incluirla una miniatura con servoarmadura que no esté equipada con retroreactor o motocicleta de los Marines Espaciales.*

- Puede sustituir su servoarmadura, arma de combate cuerpo a cuerpo, pistola bólter, granadas de fragmentación y perforantes por una armadura de exterminador, incluido bólter de asalto y arma de energía+40 puntos.
- Puede sustituir el bólter de asalto de la armadura de exterminador por:
 - combi bólter-lanzallamas, combi bólter-rifle de fusión o combi bólter-rifle de plasma+5 puntos.
 - garra de lobo+15 puntos.
 - puño de combate+20 puntos.
 - martillo trueno, escudo tormenta o puño sierra+25 puntos.
- Puede sustituir su arma de energía en armadura de exterminador por:
 - garra de lobo+5 puntos.
 - puño de combate+10 puntos.
 - martillo trueno, escudo tormenta, o puño sierra+15 puntos.
- Si no lo equipas con armadura de exterminador, puedes incluir uno de los siguientes:
 - retroreactor+25 puntos.
 - motocicleta de los Marines Espaciales+35 puntos.
 - montura de lobo de trueno+45 puntos.
- Puede elegir los siguientes:
 - bombas de fusión+5 puntos.
 - collar de dientes de lobo+10 puntos.
 - talismán de cola de lobo+5 puntos.
 - Hasta dos lobos de Fenris+10 puntos cada uno.
 - Marca del Wulfen+15 puntos.
- Puede elegir una saga de la lista siguiente:
 - Saga del Matabestias+10 puntos.
 - Saga del Cazador*+10 puntos.
 - Saga de los Lobos+15 puntos.
 - Saga del Nacido Guerrero+35 puntos.



ELITE

MANADA DE LA GUARDIA DEL LOBO18 puntos cada miniatura

Página 30

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Guardián del Lobo	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composición de la unidad:

- 3-10 Guardianes del Lobo

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

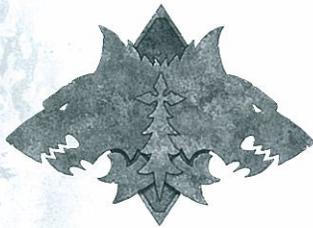
- Servoarmadura
- Arma de combate cuerpo a cuerpo
- Pistola bólter
- Granadas de fragmentación y perforantes

Reglas especiales:

- Y no conocerán el miedo
- Sentidos agudos
- Contraataque

Transporte asignado:

- Puede elegir una cápsula de desembarco, Rhino o un Razorback (consulta el coste en puntos en la página 94).
- Una manada de Guardia del Lobo del ejército puede seleccionar un Land Raider de cualquier tipo como transporte asignado (consulta el coste en puntos en la opción de apoyo pesado).



Jefes de manada: La Guardia del Lobo no solo actúa como la escolta de los Señores de Fenris, sino también como los líderes de los que tienen menos experiencia en batalla. Antes de cada batalla, cada Guardián del Lobo tiene la opción de separarse de su unidad para liderar otra manada de entre las que siguen a continuación: **Garras Sangrientas, escuadrón de motoristas Garra Veloz, Cazadores Grises, Exploradores Lobo o Colmillos Largos.** Solo un Guardián del Lobo puede unirse a una manada de este modo. Los Guardianes del Lobo con armadura de exterminador, retroreactores o montados en motocicletas de los Marines Espaciales no pueden incorporarse a unidades de Exploradores Lobo.

Opciones:

- Un Guardián del Lobo puede sustituir su pistola bólter y/o arma de combate cuerpo a cuerpo por:
 - bólter *gratis.*
 - bólter de asalto *+3 puntos cada miniatura.*
 - combi bólter-lanzallamas, combi bólter-rifle de fusión o combi bólter-rifle de plasma *+5 puntos cada miniatura.*
 - arma de energía o pistola de plasma *+10 puntos cada miniatura.*
 - garra de lobo *+15 puntos cada miniatura.*
 - puño de combate, espada gélida o hacha gélida *+20 puntos cada miniatura.*
 - martillo trueno, escudo tormenta o puño sierra *+25 puntos cada miniatura.*
- Cualquier Guardián del Lobo puede sustituir su servoarmadura, arma de combate cuerpo a cuerpo, pistola bólter, granadas de fragmentación y perforantes por una armadura de exterminador, incluido bólter de asalto y arma de energía *+15 puntos cada miniatura.*
- Puede sustituir el bólter de asalto de la armadura de exterminador por:
 - combi bólter-lanzallamas, combi bólter-rifle de fusión o combi bólter-rifle de plasma *+5 puntos cada miniatura.*
 - Garra de lobo o puño de combate *+10 puntos cada miniatura.*
 - Martillo de trueno, escudo tormenta o puño sierra *+15 puntos cada miniatura.*
- Puede sustituir el arma de energía de la armadura de exterminador por:
 - Garra de lobo *+5 puntos cada miniatura.*
 - Espada gélida, hacha gélida o puño de combate *+10 puntos cada miniatura.*
 - Martillo de trueno, escudo de tormenta o puño sierra *+15 puntos cada miniatura.*
- Por cada cinco miniaturas de la escuadra, una miniatura de la Guardia del Lobo en armadura de exterminador puede elegir uno de los siguientes:
 - sustituir su bólter de asalto por un lanzallamas pesado *+5 puntos.*
 - sustituir su bólter de asalto por un cañón de asalto *+30 puntos.*
 - incluir un lanzamisiles ciclón *+30 puntos.*
- Si no se equipa con armadura de exterminador, cualquier miniatura puede equiparse con una de las opciones de la lista siguiente:
 - Retroreactor *+25 puntos cada miniatura.*
 - Motocicleta de los M. Espaciales *+35 puntos cada miniatura.*
- Cualquier Guardián del Lobo puede elegir:
 - bombas de fusión *+5 puntos cada miniatura.*
- Un Guardián del Lobo puede incluir
 - La Marca del Wulfen *+15 puntos.*
- Una miniatura de Guardián del Lobo puede convertirse en **Arjac Puñoroca**, el Yunque de Fenris *+170 puntos.*

ARJAC PUÑOROCA, EL YUNQUE DE FENRIS+170 puntos

Página 51

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Arjac Puñoroca	5	5	5	4	2	4	3	9	2+

Composición de la unidad:

- 1 (Único)

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Collar de dientes de lobo
- Martillo de enemigos
- Escudo yunque
- Armadura de exterminador
- Saga del Oso

Reglas especiales:

- Y no conocerán el miedo
- Sentidos agudos
- Contraataque
- Campeón de Grimnar
- Testarudo



ELITE

DREADNOUGHT105 puntos

Página 48

	Blindaje							
	HA	HP	F	BF	BL	BP	I	A
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4	2

Composición de la unidad:

- 1 Dreadnought

Tipo de unidad:

- vehículo (Bípode)

Equipo:

- Cañón de asalto
- Arma de combate cuerpo a cuerpo de Dreadnought (con bólter de asalto)
- Descargadores de humo
- Reflector

Transporte asignado:

- Puede elegir una Cápsula de Desembarco (consulta el coste en puntos en la página página 94).

Opciones:

- Puede sustituir su bólter de asalto por:
 - lanzallamas pesado+10 puntos.
- Puede sustituir su cañón de asalto por:
 - lanzallamas pesado acoplado o cañón de fusión*gratis*.
 - bólter pesado acoplado+5 puntos.
 - cañón automático acoplado+10 puntos.
 - cañón de plasma+10 puntos.
 - cañón láser acoplado+30 puntos.
- Puede sustituir su arma de combate cuerpo a cuerpo de Dreadnought por:
 - cañón automático acoplado o lanzamisiles+10 puntos.
- Puede elegir entre las opciones siguientes:
 - blindaje adicional+15 puntos.
 - collar de dientes de lobo+10 puntos.
 - talismán de cola de lobo+5 puntos.

DREADNOUGHT VENERABLE165 puntos

Página 48

	Blindaje							
	HA	HP	F	BF	BL	BP	I	A
Dreadnought ven.	5	5	6	12	12	10	4	2

Composición de la unidad:

- 1 Dreadnought Venerable

Tipo de unidad:

- vehículo (Bípode)

Equipo:

- Cañón de asalto
- Arma de combate cuerpo a cuerpo de Dreadnought (con bólter de asalto)
- Descargadores de humo
- Reflector

Reglas especiales:

- Venerable

Transporte asignado:

- Puede elegir una Cápsula de Desembarco (consulta el coste en puntos en la página página 94).

Opciones:

- Puede sustituir su bólter de asalto por:
 - lanzallamas pesado+10 puntos.
- Puede sustituir su cañón de asalto por:
 - lanzallamas pesado acoplado o cañón de fusión*gratis*.
 - bólter pesado acoplado+5 puntos.
 - cañón automático acoplado+10 puntos.
 - cañón de plasma+10 puntos.
 - cañón láser acoplado+30 puntos.
- Puede sustituir su arma de combate cuerpo a cuerpo de dreadnought por:
 - cañón automático acoplado o lanzamisiles+10 puntos.
- Puede elegir cualquiera los siguientes:
 - blindaje adicional+15 puntos.
 - collar de dientes de lobo+10 puntos.
 - talismán de cola de lobo+5 puntos.
 - Saga de Majestad+15 puntos.

SACERDOTE DE HIERRO50 puntos

Página 38

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Sacerdote de hierro	4	4	4	4	1	4	2	8	2+
Lobo cibernético	4	0	4	5	1	4	3	6	4+
Servidor	3	3	3	3	1	3	1	8	4+

Composición de la unidad:

- 1 Sacerdote de hierro
- 0-4 Lobos cibernéticos
- 0-3 Servidores

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo: (sacerdote de hierro)

- Armadura rúnica
- Servobrazo
- Pistola bólter o bólter
- Martillo de trueno
- Granadas de fragmentación y perforantes

Equipo:

(servidores)

- Servobrazo

Reglas especiales:

- Y no conocerán el miedo
- Sentidos agudos
- Contraataque
- Herrero de batalla

Opciones:

- El Sacerdote de Hierro puede ir acompañado por:
 - hasta 4 lobos cibernéticos+15 puntos cada miniatura.
 - hasta 3 servidores+10 puntos cada miniatura.
- El Sacerdote de Hierro puede montar en:
 - motocicleta de los Marines Espaciales35 puntos.
 - montura de lobo de trueno45 puntos.
- Hasta 2 Servidores pueden sustituir su servobrazo por:
 - un bólter pesado+5 puntos cada miniatura.
 - un cañón de fusión+10 puntos cada miniatura.
 - un cañón de plasma+20 puntos cada miniatura.
- El Sacerdote de Hierro puede incluir cualquiera de los siguientes:
 - collar de dientes de lobo+10 puntos.
 - talismán de cola de lobo+5 puntos.
 - Saga del Lobo de Hierro+15 puntos.



ELITE

MANADA DE EXPLORADORES LOBO15 puntos cada miniatura

Página 27

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Explorador Lobo	4	4	4	4	1	4	1	8	4+

Composición de la unidad:

- 5-10 Exploradores Lobo

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Armadura de explorador
- Arma de combate cuerpo a cuerpo
- Pistola bólter
- Granadas de fragmentación y perforantes

Reglas especiales:

- Y no conocerán el miedo
- Sentidos agudos
- Contraataque
- Infiltración
- Moverse a través de cobertura
- Explorador
- Tras las líneas enemigas

Opciones:

- Cualquier miniatura puede sustituir su pistola bólter y/o arma de combate cuerpo a cuerpo por:
 - bólter*gratis.*
 - rifle de francotirador*+3 puntos cada miniatura.*
- Toda la escuadra puede incluir:
 - bombas de fusión*+5 puntos cada miniatura.*
- Un Explorador Lobo puede incluir:
 - la Marca del Wulfen*+15 puntos.*
- Un Explorador Lobo puede sustituir su pistola bólter por:
 - lanzallamas o bólter pesado*+5 puntos.*
 - rifle de fusión o lanzamisiles*+10 puntos.*
 - rifle de plasma*+15 puntos.*
- Hasta 2 Exploradores Lobo pueden sustituir su pistola bólter por:
 - pistola de plasma o arma de energía*+15 puntos cada miniatura.*

LOBO SOLITARIO20 puntos cada miniatura

Página 29

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Lobo Solitario	5	4	4	4	2	4	2	8	3+

Composición de la unidad:

- 1 Lobo Solitario

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Servoarmadura
- Arma de combate cuerpo a cuerpo
- Pistola bólter
- Granadas de fragmentación y perforantes

Reglas especiales:

- Sentidos agudos
- Contraataque
- Coraje
- Manada de uno
- Una muerte gloriosa
- Matabestias

Opciones:

- Puede sustituir su pistola bólter y/o arma de combate cuerpo a cuerpo por:
 - espada de energía o pistola de plasma*+15 puntos.*
 - garra de lobo*+20 puntos.*
 - puño de combate, espada gélida o hacha gélida*+25 puntos.*
 - martillo de trueno o escudo de tormenta*+30 puntos.*
- Puede sustituir su servoarmadura, arma de combate cuerpo a cuerpo, pistola bólter, granadas de fragmentación y perforantes por una armadura de exterminador, incluido bólter de asalto y arma de energía*+25 puntos.*
- Puede sustituir el bólter de asalto de la armadura de exterminador por:
 - combi bólter-lanzallamas, combi bólter-rifle de fusión o combi bólter-rifle de plasma*+5 puntos*
 - garra de lobo*+15 puntos.*
 - martillo trueno, escudo tormenta o puño sierra*+25 puntos.*
- Puede sustituir el arma de energía de la armadura de exterminador por:
 - garra de lobo*+5 puntos.*
 - puño de combate, espada gélida o hacha gélida*+10 puntos*
 - martillo de trueno, escudo de tormenta o puño sierra*+15 puntos.*
- Puede elegir cualquiera de los siguientes:
 - bombas de fusión*+5 puntos.*
 - hasta 2 lobos de Fenris*+10 puntos, cada uno.*
 - Marca del Wulfen*+15 puntos.*

Según las leyendas de Fenris, Leman Russ luchó y domó a las grandes manadas de lobos de Asaheim. Expulsó del lugar al lobo de dos cabezas Morkai, y lo convirtió en el guardián de las puertas de la muerte, una tarea que Morkai ha desempeñado desde entonces. Existen muchas historias de cómo Russ se enfrentó a los lugartenientes de Morkai y de cómo los eliminó uno a uno.

El Lobo de Trueno fue uno de los lobos ancestrales a los que combatió y mató Russ. El Lobo de Trueno era tan grande que su aullido era el trueno y los destellos de sus colmillos eran los relámpagos, pero Russ era más ruidoso y mucho más temible. El Lobo de Trueno escapó de Russ y, en la actualidad, sigue huyendo de él, dando vueltas en círculo a Fenris. Aún puede verse como constelación en las noches estrelladas, alejándose a través de los ciclos.

El más terrible de todos los lobos fue Blackmane, un gigante aterrador que iba ataviado con una piel negra como la medianoche, al que también se le conocía como el Aullador de la Noche, y con sus largos y agudos aullidos llamaba a los muertos de sus tumbas. Russ se enfrentó a Blackmane y lo mató, lo despellejó y con su piel se hizo una capa mágica con la que podía cruzar las puertas de la muerte.





TROPAS DE LÍNEA

MANADA DE CAZADORES GRISES15 puntos cada miniatura

Página 26

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Cazador Gris	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Composición de la unidad:

- 5-10 Cazadores Grises

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Servoarmadura
- Arma de combate cuerpo a cuerpo
- Pistola bólter
- Bólter
- Granadas de fragmentación y perforantes

Reglas especiales:

- Y no conocerán el miedo
- Sentidos agudos
- Contraataque

Transporte asignado:

- Pueden elegir entre Cápsula de desembarco, Rhino y Razorback (consulta los valores en puntos en la página 94).

Opciones:

- Un Cazador Gris puede sustituir su bólter por una de las armas siguientes:
 - lanzallamas*gratis.*
 - rifle de fusión*+5 puntos.*
 - rifle de plasma*+10 puntos.*
- Si la escuadra está formada por diez miniaturas, un segundo Cazador Gris puede sustituir su bólter por un arma de la lista anterior sin coste adicional en puntos.
- Un Cazador Gris puede sustituir su pistola bólter por:
 - pistola de plasma*+15 puntos.*
- Un Cazador Gris puede sustituir su arma de combate cuerpo a cuerpo por una de las siguientes:
 - arma de energía*+15 puntos.*
 - puño de combate*+25 puntos.*
- Un Cazador Gris puede tener el honor de llevar:
 - Estandarte del Lobo*+10 puntos.*
- Un Cazador Gris puede incluir:
 - Marca del Wulfen*+15 puntos.*

MANADA DE GARRAS SANGRIENTAS15 puntos cada miniatura

Página 25

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Garra Sangrienta	3	3	4	4	1	4	1	8	3+

Composición de la unidad:

- 5-15 Garras Sangrientas

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Servoarmadura
- Arma de combate cuerpo a cuerpo
- Pistola bólter
- Granadas de fragmentación y perforantes

Reglas especiales:

- Y no conocerán el miedo
- Sentidos agudos
- Contraataque
- Carga asesina
- Temerarios

Transporte asignado:

- Pueden elegir entre Cápsula de desembarco, Rhino y Razorback (consulta los valores en puntos en la página 94).

Opciones:

- Un Garra Sangrienta puede sustituir su pistola bólter por uno de los siguientes:
 - lanzallamas*gratis.*
 - rifle de fusión*+5 puntos.*
 - rifle de plasma*+10 puntos.*
- Si la escuadra está formada por 15 miniaturas, un segundo Garra Sangrienta puede sustituir su pistola bólter por un arma de la lista superior sin coste adicional alguno.
- Un Garra Sangrienta puede sustituir su pistola bólter por:
 - pistola de plasma*15 puntos.*
- Un Garra Sangrienta puede sustituir su arma de combate cuerpo a cuerpo por una de las siguientes:
 - arma de energía*+15 puntos.*
 - puño de combate*+25 puntos.*
- Un Garra Sangrienta puede convertirse en **Lukas el Tramposo***+140 puntos.*

LUKAS EL TRAMPOSO+140 puntos

Página 52

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Lukas el Tramposo	5	5	4	4	2	5	3	8	3+

Composición de la unidad:

- 1 (Único)

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Servoarmadura
- Collar de dientes de lobo
- Talismán de cola de lobo
- Garra de lobo
- Pistola de plasma
- Pellejo de Doppegangrel

Reglas especiales:

- Y no conocerán el miedo
- Sentidos agudos
- Contraataque
- Rebelde
- El último en reír



ATAQUE RÁPIDO

CABALLERÍA LOBO DE TRUENO50 puntos cada miniatura

Página 34

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Caballería Lobo de Trueno	4	4	5	5	2	4	4	8	3+

Composición de la unidad:

- 1-5 Caballería Lobo de Trueno

Tipo de unidad:

- Caballería

Equipo:

- Servoarmadura
- Pistola bólter
- Arma de combate cuerpo a cuerpo
- Granadas de fragmentación y perforantes

Reglas especiales:

- Y no conocerán el miedo
- Sentidos agudos
- Contraataque
- Armas aceradas (solo combate cuerpo a cuerpo)
- Lobo

Opciones:

- Cualquier Jinete Lobo de Trueno puede sustituir su pistola bólter por:
 - bólter*gratis.*
 - pistola de plasma*+15 puntos cada miniatura.*
 - escudo de tormenta*+30 puntos cada miniatura.*
- Cualquier Jinete Lobo de Trueno puede equiparse con:
 - bombas de fusión*+5 puntos cada miniatura.*
- Un Jinete Lobo de Trueno puede sustituir su arma de combate cuerpo a cuerpo por una de las siguientes:
 - arma de energía*+15 puntos.*
 - garra de lobo*+20 puntos.*
 - espada gélida, hacha gélida o puño de combate*+25 puntos.*
 - martillo de trueno o escudo de tormenta*+30 puntos.*
- Un Jinete Lobo de Trueno puede incluir:
 - Marca del Wulfen*+5 puntos.*

ESCUADRÓN DE MOTORISTAS GARRA VELOZ ...25 puntos cada miniatura

Página 33

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Motorista Garra Veloz	3	3	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Moto de ataque	3	3	4	4(5)	2	4	2	8	3+

Composición de la unidad:

- 3-10 Motoristas Garra Veloz

Tipo de unidad:

- Motocicletas

Equipo:

- Servoarmadura
- Arma de combate cuerpo a cuerpo
- Pistola bólter

- Granadas de fragmentación y perforantes
- Motocicleta de los Marines Espaciales

Reglas especiales:

- Y no conocerán el miedo
- Sentidos agudos
- Contraataque
- Temerarios
- Carga asesina

Opciones:

- Un motorista Garra Veloz puede sustituir su pistola bólter por uno de los siguientes:
 - lanzallamas*+5 puntos.*
 - rifle de fusión*+10 puntos.*
 - rifle de plasma*+15 puntos.*
 - pistola de plasma*+15 puntos.*
- Un motorista Garra Veloz puede sustituir su arma de combate cuerpo a cuerpo por una de las siguientes:
 - arma de energía*+15 puntos.*
 - puño de combate*+25 puntos.*
- Añade una única motocicleta de ataque equipada con bólter pesado*+30 puntos.*
- Una motocicleta de ataque Garra Veloz puede convertir su bólter pesado en:
 - cañón de fusión*+10 puntos.*
- Todo el escuadrón puede incluir:
 - bombas de fusión*+5 puntos cada miniatura.*

MANADA DE ATAQUE GARRA DEL CIELO18 puntos cada miniatura

Página 32

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Garra del Cielo	3	3	4	4	1	4	1	8	3+

Composición de la unidad:

- 5-10 Garras del Cielo

Tipo de unidad:

- Unidades retropropulsadas

Equipo:

- Servoarmadura
- Arma de combate cuerpo a cuerpo
- Pistola bólter
- Granadas de fragmentación y perforantes

- Retrorreactor

Reglas especiales:

- Y no conocerán el miedo
- Sentidos agudos
- Contraataque
- Temerarios
- Carga asesina

Opciones:

- Un Garra del Cielo puede sustituir su pistola bólter por uno de los siguientes:
 - lanzallamas*+5 puntos.*
 - rifle de fusión*+10 puntos.*
 - rifle de plasma*+15 puntos.*
 - pistola de plasma*+15 puntos.*
- Un Garra del Cielo puede sustituir su arma de combate cuerpo a cuerpo por uno de los siguientes:
 - arma de energía*+15 puntos.*
 - puño de combate*+25 puntos.*
- Un Garra del Cielo puede incluir:
 - Marca del Wulfen*+15 puntos.*

ATAQUE RÁPIDO

ESCUADRÓN DE LAND SPEEDERS50 puntos cada miniatura

Página 46

	Blindaje			
	HP	BF	BL	BP
Land Speeder	4	10	10	10

Composición de la unidad:

- 1-3 Land Speeders

Tipo de unidad:

- Vehículo (rápido, gravítico)

Equipo:

- Bólder pesado

Reglas especiales:

- Despliegue rápido

Opciones:

- Cualquier Land Speeder puede sustituir su bólder pesado por:
 - lanzallamas pesado*gratis.*
 - cañón de fusión+10 puntos cada miniatura.
- Cualquier Land Speeder puede convertirse en Land Speeder Tornado, equipado con uno de los siguientes:
 - lanzallamas pesado+10 puntos cada miniatura.
 - bólder pesado+10 puntos cada miniatura.
 - cañón de fusión+20 puntos cada miniatura.
 - cañón de asalto+40 puntos cada miniatura.
- Como alternativa, un Land Speeder puede convertirse en Land Speeder Tifón armado con:
 - lanzamisiles Tifón+40 puntos cada miniatura.

MANADA DE LOBOS DE FENRIS8 puntos cada miniatura

Página 31

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Lobo de Fenris	4	0	4	4	1	4	2	5	6+
Lobo cibernético	4	0	4	5	1	4	3	6	4+

Composición de la unidad:

- 5-15 Lobos de Fenris

Reglas especiales:

- Contraataque

Tipo de unidad:

- Bestias

Equipo:

- Garras y colmillos afilados (arma de combate cuerpo a cuerpo)

Opciones:

- Un Lobo de Fenris puede convertirse en:
 - Lobo cibernético+8 puntos.

SUPERNUMERARIO

Los lobos de Fenris, aunque fieros y poseedores de una gran astucia, no entienden las particularidades de la estrategia militar. Por tanto, no pueden reclamar objetivos bajo ninguna circunstancia.

EL LOBO Y EL LEÓN

Las relaciones entre los Capítulos de Marines Espaciales existentes no han sido siempre cordiales a pesar de que les une su lealtad común al Emperador y al Imperio. Las rivalidades ancestrales, los conflictos territoriales y todo tipo de circunstancias son causa de discordia entre ellos. Pocas rivalidades están tan arraigadas o son tan conocidas como la de los Lobos Espaciales y los Ángeles Oscuros.

Según la leyenda, fue durante la Herejía de Horus cuando los dos Capítulos se enfrentaron por primera vez. Los Lobos Espaciales afirman que fue León El'Jonson, Primarca de los Ángeles Oscuros, el que inició la enemistad con los Lobos Espaciales. Los dos capítulos se enfrentaron por primera vez en el mundo de Dulan. Al parecer, los Lobos Espaciales y los Ángeles Oscuros luchaban juntos contra el Tirano Durath cuando, de repente y sin previo aviso, El'Jonson rompió filas y lideró el ataque de sus Ángeles Oscuros contra la fortaleza del Tirano. Entonces, el flanco de los Lobos Espaciales quedó desprotegido y muchos guerreros murieron cuando el enemigo contraatacó. Lo más mortificante para el orgullo de Lemar Russ fue el hecho de que los Ángeles Oscuros arrasaron a todos los enemigos que tenían delante y ganaron fácilmente la batalla.

Tras el conflicto, Russ estaba enfurecido y se lanzó sobre El'Jonson, con los puños en alto y escupiendo maldiciones de su boca. Los dos guerreros titánicos combatieron durante un día y una noche, pero ninguno consiguió imponerse al otro.

Al final, los guerreros se separaron y Russ, viendo el lado cómico de la situación, empezó a reírse, calmadamente al principio y después entre rugidos de hilaridad. El Primarca de los Ángeles Oscuros miró a Russ con disgusto. Como creyó que el primer golpe del Rey de Fenris había sido a traición, golpeó a Russ mientras se reía dejándolo inconsciente. Considerando haber satisfecho su honor, El'Jonson abandonó la fortaleza y partió hacia el espacio. De este modo empezó la larga y amarga enemistad entre los dos Primarcas, que nunca llegó a desaparecer. Se cree que los Primarcas finalmente acabaron acostumbrándose a esas batallas personales, aumentando el respeto que se profesaban entre sí hasta el punto de convertirse en grandes amigos.

Desde la desaparición de sus poderosos primarcas, los Lobos Espaciales y los Ángeles Oscuros han seguido distanciados. A pesar de que ambos capítulos han luchado juntos, continúa existiendo la antigua rivalidad. Cada vez que los dos Capítulos se enfrentan, cada uno elige a un campeón para recrear el duelo ancestral entre sus dos Primarcas y poder satisfacer el honor y la tradición.



APOYO PESADO

MANADA DE COLMILLOS LARGOS15 puntos cada miniatura

Página 28

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Colmillo Largo	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Líder de escuadra	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composición de la unidad:

- 1-5 Colmillos Largos
- 1 Líder de escuadra

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Servoarmadura
- Arma de combate cuerpo a cuerpo
- Pistola bólder
- Granadas de fragmentación y perforantes

Reglas especiales:

- Y no conocerán el miedo
- Sentidos agudos
- Contraataque
- Control del fuego

Transporte asignado:

- Puede elegir una cápsula de desembarco, Rhino o un Razorback (consulta el coste en puntos en la página 94).

Opciones:

- El líder de la escuadra de Colmillos Largos puede sustituir su arma de combate cuerpo a cuerpo y/o pistola bólder por uno de los siguientes:
 - lanzallamas+5 puntos.
 - rifle de fusión+10 puntos.
 - pistola de plasma, rifle de plasma o arma de energía+15 puntos.
 - puño de combate+25 puntos.
- El líder de la escuadra de Colmillos Largos puede incluir:
 - bombas de fusión+5 puntos.
- Todos los Colmillos Largos, excepto el líder de la escuadra, **deben** sustituir su pistola bólder por uno de los siguientes:
 - bólder pesado+5 puntos cada miniatura.
 - lanzamisiles o cañón de fusión+10 puntos cada miniatura.
 - cañón de plasma+20 puntos cada miniatura.
 - cañón láser+25 puntos cada miniatura.

PREDATOR60 puntos

Página 41

	Blindaje			
	HP	BF	BL	BP
Predator	4	13	11	10

Composición de la unidad:

- 1 Predator

Tipo de unidad:

- Vehículo (tanque)

Equipo:

- Cañón automático
- Descargadores de humo
- Reflector

Opciones:

- Puede sustituir su cañón automático por:
 - cañón láser acoplado+45 puntos.
- Puede incluir barquillas laterales con:
 - bólteres pesados+25 puntos.
 - cañones láser+60 puntos.
- Puede incluir los siguientes:
 - pala excavadora+5 puntos.
 - bólder de asalto+10 puntos.
 - misil cazador asesino+10 puntos.
 - blindaje adicional+15 puntos.

WHIRLWIND85 puntos

Página 42

	Blindaje			
	HP	BF	BL	BP
Whirlwind	4	11	11	10

Composición de la unidad:

- 1 Whirlwind

Tipo de unidad:

- Vehículo (tanque)

Equipo:

- Lanzamisiles múltiple Whirlwind
- Descargadores de humo
- Reflector

Opciones:

- Puede incluir los siguientes:
 - pala excavadora+5 puntos.
 - bólder de asalto+10 puntos.
 - misil cazador asesino+10 puntos.
 - blindaje adicional+15 puntos.

VINDICATOR115 puntos

Página 43

	Blindaje			
	HP	BF	BL	BP
Vindicator	4	13	11	10

Composición de la unidad:

- 1 Vindicator

Tipo de unidad:

- Vehículo (tanque)

Equipo:

- Cañón demolisher
- Bólder de asalto
- Descargadores de humo
- Reflector

Opciones:

- Puede incluir los siguientes:
 - pala excavadora+5 puntos.
 - bólder de asalto+10 puntos.
 - misil cazador asesino+10 puntos.
 - escudo de asedio+10 puntos.
 - blindaje adicional+15 puntos.



APOYO PESADO

LAND RAIDER 250 puntos

Página 44

	Blindaje			
	HP	BF	BL	BP
Land Raider	4	14	14	14

Opciones:

- Puede incluir los siguientes:
 - bólter de asalto+10 puntos.
 - misil cazador asesino+10 puntos.
 - cañón de fusión+10 puntos.
 - blindaje adicional+15 puntos.

Composición de la unidad:

- 1 Land Raider

Capacidad de transporte

- Diez miniaturas

Tipo de unidad:

- Vehículo (tanque)

Reglas especiales:

- Poder del espíritu máquina
- Vehículo de asalto

Equipo:

- Bólter pesado acoplado
- Dos cañones láser acoplados
- Descargadores de humo
- Reflector

LAND RAIDER CRUZADO 250 puntos

Página 45

	Blindaje			
	HP	BF	BL	BP
Land Raider Cruzado	4	14	14	14

Opciones:

- Puede incluir los siguientes:
 - bólter de asalto+10 puntos.
 - misil cazador asesino+10 puntos.
 - cañón de fusión+10 puntos.
 - blindaje adicional+15 puntos.

Composición de la unidad:

- 1 Land Raider

Capacidad de transporte

- Dieciséis miniaturas

Tipo de unidad:

- Vehículo (tanque)

Reglas especiales:

- Poder del espíritu máquina
- Vehículo de asalto

Equipo:

- Cañón de asalto acoplado
- Dos bólteres huracán
- Descargadores de metralla
- Descargadores de humo
- Reflector

LAND RAIDER REDENTOR 240 puntos

Página 45

	Blindaje			
	HP	BF	BL	BP
Land Raider Redentor	4	14	14	14

Opciones:

- Puede incluir los siguientes:
 - bólter de asalto+10 puntos.
 - misil cazador asesino+10 puntos.
 - cañón de fusión+10 puntos.
 - blindaje adicional+15 puntos.

Composición de la unidad:

- 1 Land Raider

Capacidad de transporte

- Doce miniaturas

Tipo de unidad:

- Vehículo (tanque)

Reglas especiales:

- Poder del espíritu máquina
- Vehículo de asalto

Equipo:

- Cañón de asalto acoplado
- Dos cañones tormenta infernal
- Descargadores de metralla
- Descargadores de humo
- Reflector



TRANSPORTES ASIGNADOS

RHINO35 puntos

Página 40

	Blindaje			
	HP	BF	BL	BP
Rhino	4	11	11	10

Opciones:

- Puede incluir los siguientes:
 - pala excavadora+5 puntos.
 - bólter de asalto adicional+10 puntos.
 - misil cazador asesino+10 puntos.
 - blindaje adicional+15 puntos.

Composición de la unidad: • 1 Rhino
Capacidad de transporte: • Diez miniaturas

Tipo de unidad: • Vehículo (tanque)
Reglas especiales: • Reparación

Equipo:

- Bólter de asalto
- Descargadores de humo
- Reflector

RAZORBACK40 puntos

Página 40

	Blindaje			
	HP	BF	BL	BP
Razorback	4	11	11	10

Opciones:

- Puede sustituir su bólter pesado acoplado por:
 - lanzallamas pesado acoplado+25 puntos.
 - cañón de asalto acoplado+35 puntos.
 - cañón láser acoplado+35 puntos.
 - cañón láser y rifle de plasma acoplado+35 puntos.
- Puede incluir los siguientes:
 - pala excavadora+5 puntos.
 - bólter de asalto+10 puntos.
 - misil cazador asesino+10 puntos.
 - blindaje adicional+15 puntos.

Composición de la unidad: • 1 Razorback
Capacidad de transporte: • Seis miniaturas

Tipo de unidad: • Vehículo (tanque)

Equipo:

- Bólter pesado acoplado
- Descargadores de humo
- Reflector

CÁPSULA DE DESEMBARCO35 puntos

Página 47

	Blindaje			
	HP	BF	BL	BP
Cápsula de desembarco	4	12	12	12

Opciones:

- Puede sustituir su bólter de asalto por:
 - lanzamisiles Viento de Muerte+20 puntos.

Composición de la unidad: • 1 Cápsula de desembarco
Capacidad de transporte: • Diez miniaturas o un Dreadnought

Tipo de unidad: • Vehículo (descubierto)

Equipo:

- Bólter de asalto

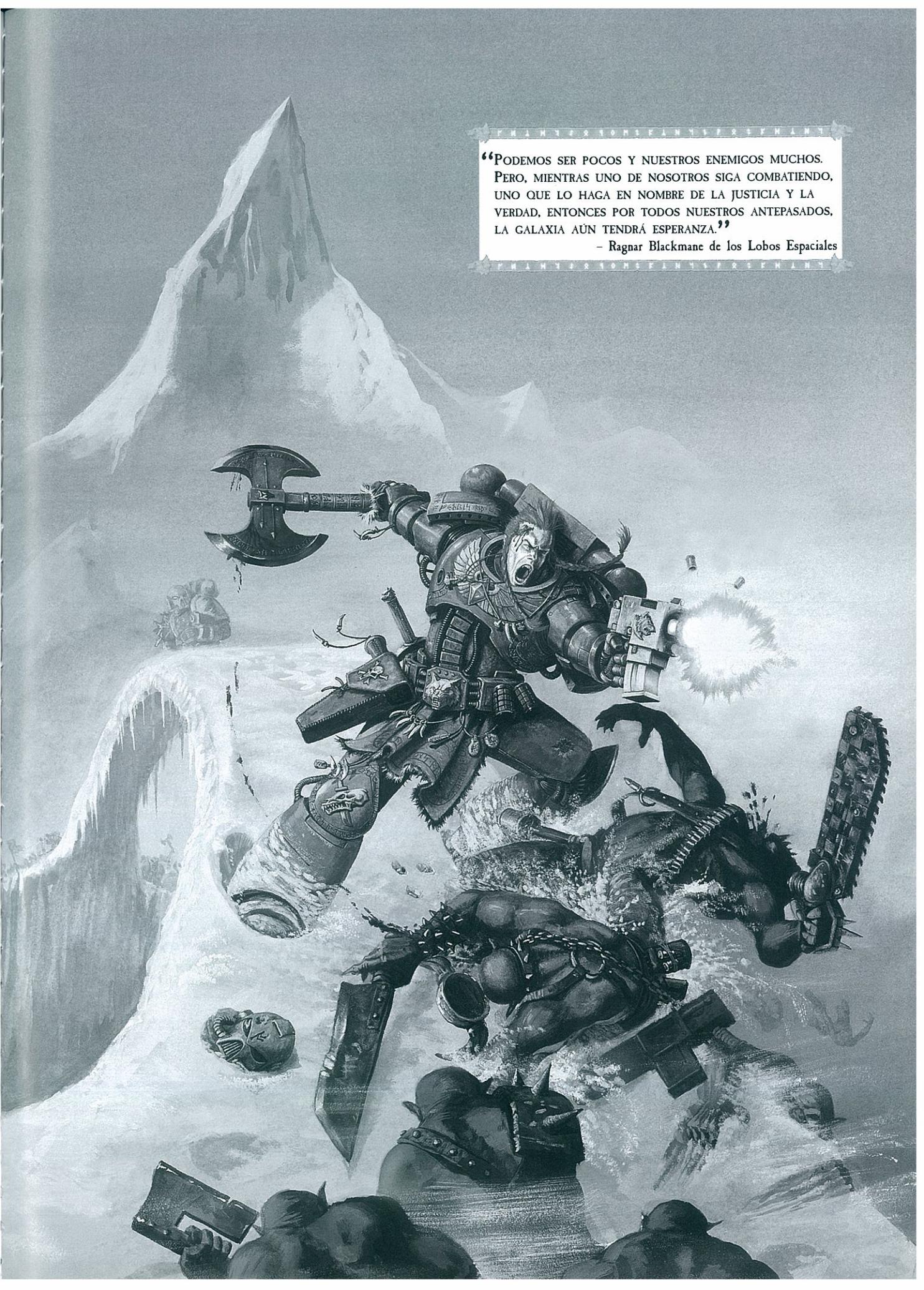
Reglas especiales:

- Sistema de guía inercial
- Inmóvil
- Asalto orbital



“PODEMOS SER POCOS Y NUESTROS ENEMIGOS MUCHOS. PERO, MIENTRAS UNO DE NOSOTROS SIGA COMBATIENDO, UNO QUE LO HAGA EN NOMBRE DE LA JUSTICIA Y LA VERDAD, ENTONCES POR TODOS NUESTROS ANTEPASADOS, LA GALAXIA AÚN TENDRÁ ESPERANZA.”

– Ragnar Blackmane de los Lobos Espaciales



SUMARIO

TIPOS DE TROPA

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	Pág.
Arjac Puñoroca	5	5	5	4	2	4	3	9	2+	51
Cab. Lobo de Trueno	4	4	5	5	2	4	4	8	3+	34
Canis Nacido Lobo	5	2	5	5	3	5	5	8	3+	54
Cazador Gris	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	26
Colmillo Largo	4	4	4	4	1	4	1	9	3+	28
Explorador Lobo	4	4	4	4	1	4	1	8	4+	27
Garra del Cielo	3	3	4	4	1	4	1	8	3+	32
Garra Sangrienta	3	3	4	4	1	4	1	8	3+	25
Guardia del Lobo	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	30
Jefe de batalla	5	5	4	4	2	5	3	9	3+	30
Lider de escuadra	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	28
Lobo cibernético	4	0	4	5	1	4	3	6	4+	31
Lobo de Fenris	4	0	4	4	1	4	2	5	6+	31
Lobo Solitario	5	4	4	4	2	4	2	8	3+	29
Logan Grimnar	6	5	4	4	3	5	5	10	2+	56
Lukas el Tramposo	5	5	4	4	2	5	3	8	3+	52
Moto ataque Garra Veloz3	3	4	4(5)	2	4	2	8	3+	33	
Motorista Garra Veloz	3	3	4	4(5)	1	4	1	8	3+	33
Njal Stormcaller	5	4	4	4	2	4	3	10	2+	53
Ragnar Blackmane	6	5	4	4	3	5	4	10	3+	55
Sacerdote de Hierro	4	4	4	4	1	4	2	8	2+	38
Sacerdote Lobo	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	35
Sacerdote rúnico	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	36
Señor Lobo	6	5	4	4	3	5	4	10	3+	39
Servidor	3	3	3	3	1	3	1	8	4+	38
Ulrik el Matador	6	5	4	4	2	5	3	10	3+	50

VEHÍCULOS

	HP	Blindaje			Pág.
		BF	BL	BP	
Cápsula de desembarco	4	12	12	12	47
Land Raider	4	14	14	14	44
Land Raider Cruzado	4	14	14	14	45
Land Raider Redentor	4	14	14	14	45
Land Speeder	4	10	10	10	46
Predator	4	13	11	10	41
Razorback	4	11	11	10	40
Rhino	4	11	11	10	40
Vindicator	4	13	11	10	43
Whirlwind	4	11	11	10	42

	HA	HP	F	BF	Blindaje			I	A	Pág.
					BL	BP				
Bjorn Garra Imp.	6	6	7	13	12	10	3	4	49	
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4	2	48	
D. Venerable	5	5	6	12	12	10	4	2	48	

ARTILLERÍA

Arma	Alcance	F	FP	Tipo	Pág.
Demolisher	60 cm	10	2	Artillería 1, área grande	43
Lanzamisiles múltiple Whirlwind*					42
Venganza	30-120 cm	5	4	Artillería 1, barrera, área grande	42
Incendiario Castellano	30-120 cm	4	5	Artillería 1, barrera, área grande ignora cobertura	42

* Estas armas pueden disparar en dos modos distintos. Para más detalles, consulta las páginas pertinentes.

TIPOS DE ARMAS

Arma	Alcance	F	FP	Tipo	Pág.
Bólder	60 cm	4	5	Fuego rápido	57
Bólder de asalto	60 cm	4	5	Asalto 2	57
Bólder pesado	90 cm	5	4	Pesada 3	57
Cañón automático	120 cm	7	4	Pesada 2	63
Cañón de asalto	60 cm	6	4	Pesada 4, aceradas	57
Cañón de fusión	60 cm	8	1	Pesada 1, fusión	57
Cañón de plasma	90 cm	7	2	Pesada 1, área, sobrecal.	57
Cañón láser	120 cm	9	2	Pesada 1	58
Cañón tormenta inf	Plantilla	6	3	Pesada 1	45
Lanzallamas	Plantilla	4	5	Asalto 1	58
Lanzallamas pesado	Plantilla	5	4	Asalto 1	58
Lanzam. Vient. muer.	30 cm	5	-	Pesada 1, área grande	47
Lanzamisiles*					60
(Fragmentación)	120 cm	4	6	Pesada 1, área	
(Perforante)	120 cm	8	3	Pesada 1	
Lanzamisiles ciclón*					30
(Fragmentación)	120 cm	4	6	Pesada 2, área	
(Perforante)	120 cm	8	3	Pesada 2	
Lanzamisiles tifón*					46
(Fragmentación)	120 cm	4	6	Pesada 2, área	
(Perforante)	120 cm	8	3	Pesada 2	
Pistola bólder	30 cm	4	5	Pistola	60
Pistola de plasma	30 cm	7	2	Pistola, sobrecal.	60
Rifle de francotirador	90 cm	X	6	Pesada 1, francotirador	60
Rifle de fusión	30 cm	8	1	Asalto 1, fusión	60
Rifle de plasma	60 cm	7	2	Fuego rápido, sobrecal.	60

PODERES PSÍQUICOS DE LOS SACERDOTES RÚNICOS

Trueno: ataque de proyectil psíquico. Sitúa la plantilla de área grande de modo que esté en contacto con el sacerdote rúnico. Cualquier miniatura enemiga que esté en contacto con la plantilla, recibe un impacto de Fuerza 3 con FP 5.

Rayo viviente: ataque de proyectil psíquico con el perfil siguiente:

	Alcance	F	FP	Tipo
Rayo viviente	Ilimitado	7	5	Asalto 1D6

Invocatormantas: usado al principio del turno. Hasta el inicio del turno siguiente del sacerdote rúnico, él y todas las escuadras amigas que estén a una distancia de hasta 15 cm del mismo, se benefician de una tirada de salvación por cobertura de 5+.

Furia de la tempestad: usada al principio del turno. Hasta el inicio del turno siguiente del sacerdote rúnico, todos los vehículos gravíticos, motocicletas a reacción y unidades retropropulsadas enemigas que despliegan sujetas a despliegue rápido y que finalicen su movimiento a una distancia de hasta 60 cm del sacerdote rúnico consideran todos los tipos de terreno como peligroso.

Furia de los Espíritus Lobo: ataque de proyectil psíquico. Si se causan una o más bajas, la unidad enemiga debe efectuar un chequeo de moral.

	Alcance	F	FP	Tipo
Freki	30 cm	5	-	Asalto 3
Geri	30 cm	4	2	Asalto 2

Huracán asesino: ataque de proyectil psíquico. Una unidad enemiga que esté a una distancia máxima de 45 cm del sacerdote rúnico recibe 3D6 impactos de Fuerza 3 con FP -. El turno siguiente, esa unidad considera difíciles y peligrosos todos los elementos de terreno.

Fauces del mundo lobo: ataque de proyectil psíquico. Traza una línea recta a lo largo del tablero, empezando desde el sacerdote rúnico y acabando a 60 cm del mismo. Las criaturas monstruosas, bestias, caballería, motocicletas o infantería que resulten estar en contacto con esta línea deben superar un chequeo de iniciativa o serán eliminadas del tablero. Las criaturas monstruosas restarán 1 al resultado de su tirada.

WARHAMMER 40,000

LOBOS ESPACIALES™

Son los más salvajes y bárbaros de todos los Capítulos de Marines Espaciales. Los Hijos de Russ son orgullosos, nobles y fieros. En batalla, cada guerrero lucha con toda la furia desatada de miles de tormentas de Fenris, su helado planeta natal, y su ira es como la de los fuegos de Asaheim. Templan su ansia de batalla con astucia y aumentan su fuerza natural con la ayuda de la servoarmadura, el bólder y el hacha de hielo. Son guerreros envueltos en el mito y, a su paso, surgen las leyendas.

Estos campeones del Imperio son los Lobos Espaciales. Son ellos los que matan a las bestias del vacío y quienes destruyen a los agentes del Caos más peligrosos. Incluso en la siniestra oscuridad del lejano futuro, todavía quedan héroes...

“¡Seguidme, Hijos de Russ! Esta noche nuestros enemigos sentirán los colmillos del Lobo!”

- Logan Grimnar, en el asalto a la fortaleza de la Condenación

En el interior encontrarás:

- **Los Lobos Espaciales.** Descubre los secretos de Fenris, de sus habitantes curtidos por las batallas y de la legendaria hermandad de Marines Espaciales que abandonó sus heladas tierras para luchar sin cuartel en toda la galaxia.
- **Los Guerreros del Colmillo.** Detalles de los tipos de tropa, máquinas de guerra, aliados y paladines del ejército de Lobos Espaciales, junto a las reglas para utilizarlos en tus partidas de Warhammer 40,000. También se incluye la magnífica armería que tiene a su disposición el capítulo y sus héroes más icónicos, a los que precede una larga y gloriosa historia: Bjorn Garra Implacable, Arjac Puñoroca, y el mismísimo Gran Lobo Logan Grimnar, por citar solo unos cuantos.
- **En compañía de Lobos.** Una galería de fotos de la extensa gama de miniaturas de Lobos Espaciales, incluyendo una selección impresionante de sus héroes majestuosos, las manadas de Lobos Espaciales y sus tanques indómitos.
- **Lista de ejército de los Lobos Espaciales.** Convierte tu colección de miniaturas de Lobos Espaciales en un ejército con el que sembrar el terror entre los enemigos del Imperio en toda la galaxia.



ISBN 978-8496348974



9 788496 348974



CASTELLANO

www.games-workshop.com
Impreso en China

WARHAMMER 40,000
LOBOS ESPACIALES

Código de producto 03 03 01 01 011



CITADEL



GAMES
WORKSHOP®

Necesitas una copia de Warhammer 40,000
para usar el contenido de este libro.