

[Warhammer 40000] Reglas oficiales para Ferrus Manus, Konrad Kurze, Vulkan y Lorgar

Author : Raszczak

Cuando mi grupo de juego comenzó a introducirse en el trasfondo de Warhammer 40000, la parte de la Herejía y de los supertipos que allí se dieron cita era algo que no dejábamos de tener en mente: si algunos personajes ya eran poderosísimos en segunda edición (y no miro a ningún asesino Eversor ni a ningún bibliotecario Mephiston), los de la Herejía prometían ser gente que usaba de palillos de dientes los fémures de comandantes del caos y utilizaban land raiders como bolas anti estrés.

Hubo hasta encendidas discusiones sobre si los Primarcas tendrían unas características más o menos potentes, pero nos faltaba mucha información y buena parte de la imaginación con la que dilucidar los vuelcos que daría el tema con el paso de las décadas (sí, ya décadas). Lo único que teníamos claro es que “tío, molaría mil que los sacaran”. Nos ha jodido mayo con las flores.

Y nos ha jodido ForgeWorld con la Herejía. Porque los muy (piiiiiiii) llevan ya meses tentándonos con los desarrollos de miniaturas y libros de juego relacionado con la Herejía. Vamos, que ya no es “tío, molaría mil que los sacaran” sino “tío, molan mil los que han sacado y son caros como su puta madre” (piiiiiiiiii). Perdón, parece que el sistema de censura lleva un poco de lag.

El quid de la cuestión es que han salido miniaturas de unidades de la Herejía, han salido miniaturas de Primarcas y lo que a todo el mundo corroe: han salido las reglas para los dichosos Primarcas. O lo que es lo mismo, han salido reglas para gente a la que es mejor no rechistarle. Ni aunque sean miniaturas.

[Alguien se tomó la molestia de recopilar en un artículo de BoLS las reglas de los cuatro Primarcas publicados hasta la fecha.](#) Y yo, que soy envidioso que te pasas, me voy a consolar con traducirlas (al menos hasta que salga Sanguinius, ahí ya veré de atracar un banco) y además hacerlo de aquella manera. ¡Al turrón!

Ferrus Manus

HA7 HP6 F7 R7 H6 I5 A4 Ld10 Sv2+/3+

Equipo



Caparazón de Medusa: salvación por armadura 2+ e invulnerable de 3+, incorpora un Nuncio-vox y servobrazo. Puede elegir disparar hasta dos armas de las que porta en cada fase de disparo (plasmablaster, rifle grav, lanzallamas pesado y arnes lanzagranadas sin límite de usos).

Rompeforjas: arma de cuerpo a cuerpo, Fuerza x2, FP1, Aturdidora, y Tumbar. (Si se usa en campaña no tiene a Rompeforjas, ya que Fulgrim se la robó, y tiene reducción de puntos).

Reglas especiales

Primarca: Personaje independiente, Señor de la Legión, Guerrero Eterno, Miedo, Voluntad de Adamantio, Veloz, Coraje, Nunca muere.

Sire de los Manos de Hierro: Ferrus Manus tiene las reglas Implacable y Aplastar (que puede utilizar en conjunto con cualquiera de sus armas cuerpo a cuerpo). Los ataques a distancia contra él sufren un -1 a la fuerza. Todas las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Manos de Hierro) en un ejército en que se incluye a Ferrus Manus ganan No Hay Dolor (6+), excepto que ya tuvieran una versión superior de la misma regla.

Señor de los mecanismos: tiene la regla Bendición del Omnissiah y pasa los chequeos con un 3+, y adicionalmente cualquier vehículo con un blindaje frontal de 13 o más en el destacamento primario en que se incluya a Ferrus Manus gana la regla Nunca Muere.

Muy corpulento.

Konrad Kurze

HA8 HP6 F6 R7 H6 I7 A5 Ld10 Sv2+/4+

Equipo

El manto de las pesadillas: salvación por armadura 2+ e invulnerable de 4+, otorga las reglas Atacar y Huir, y Martillo de Furia (aunque hace 1d3 impactos en lugar de sólo 1).

Misericordia y Perdón: (par de cuchillas relámpago, +1A) arma de cuerpo a cuerpo, Fuerza como el usuario, FP 2, Murderous Strike (que no estoy seguro de qué es, pero pinta chungo).

Reglas especiales

Primarca: Personaje independiente, Señor de la Legión, Guerrero Eterno, Miedo, Voluntad de Adamantio, Veloz, Coraje, Nunca muere.

Sire de los Amos de la Noche: Sentidos agudos, Visión nocturna. Puede elegir tener el primer turno en las partidas en que se usen las reglas de combate nocturno. Todas las unidades con la regla Legiones Astartes (Amos de la Noche) de un ejército en que se incluya a Konrad Kurze ganan la regla especial Miedo y aquellas que ya dispusieran de esa regla especial imponen un -1 en la tirada de Ld de las unidades enemigas que intenten sobreponerse a ello.

El Rey de los Terrores: los chequeos de Miedo contra Konrad tienen una penalización de -3. Además, si es parte de un combate cuerpo a cuerpo en que una unidad enemiga es destruida por completo, todas las unidades enemigas a 12UM y con línea de visión deben hacer inmediatamente un chequeo de moral o retirarse.

Oscurecido, Sigilo, Corpulento.

Vulkan

HA7 HP5 F7 R7 H6 I5 A4 Ld10 Sv2+/3+

Equipo

Las escamas de draco: salvación por armadura 2+ e invulnerable de 4+, reduce a la mitad la fuerza de cualquier arma lanzallamas, de fusión, volkite o de plasma que se dispare contra él.

Portador del amanecer: arma cuerpo a cuerpo, F10, FP1, A dos manos, Aturdidora, Antiblindaje, Muerte instantánea, Rompetierras (o algo así sería, permite cambiar el atacar normalmente por colocar la plantilla de área pequeña en contacto con su peana, siempre y cuando no cubra ningún aliado y que todos los que estén bajo la plantilla reciban un impacto automático de F8, FP3 y que además tiene la regla Tumar).

El corazón de la fragua: Alcance 18UM, F6, FP2, Asalto 1, Acerada, Línea de efecto (dibuja una línea de 1mm de grosor desde el Primarca hasta el alcance del arma, sin que pase sobre ninguna miniatura aliada, todas las unidades enemigas tocadas por la línea sufren tantos

impactos como miniaturas toque la línea en la unidad en cuestión).

Reglas especiales

Primarca: Personaje independiente, Señor de la Legión, Guerrero Eterno, Miedo, Voluntad de Adamantio, Veloz, Coraje, Nunca muere.

Sire de los Salamandras: en un ejército que tenga a Vulkan, todas las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Salamandras) ganan +1 al Ld y la regla especial Voluntad de Adamantio.

Sangre de fuego: puede repetir cualquier chequeo fallado de Nunca Muere y Rechazar a la bruja.

Muy corpulento.

Lorgar

HA6 HP6 F6 R6 H5 I6 A4 Ld10 Sv2+/4+

Equipo



Armadura de la palabra: salvación por armadura 2+ e invulnerable de 4+ (3+ contra armas brujas y psíquicas).

Illuminarium: arma de cuerpo a cuerpo, F+2, FP2, Aturdidora, Aplastar, De precisión.

Pistola de arcanotecnología, Granadas de fragmentación.

Reglas especiales

Primarca: Personaje independiente, Señor de la Legión, Guerrero Eterno, Miedo, Voluntad de Adamantio, Veloz, Coraje, Nunca muere.

Icono viviente: todas las miniaturas en el mismo destacamento con la regla Legiones Astartes (Portadores de la Palabra) que tengan línea de visión hasta Lorgar suman +1 a las tiradas de distancia de carga, son inmunes a Miedo y ganan +1 a la puntuación de los combates, a efectos de determinar el resultado de estos.

Sire de los Portadores de la Palabra: Posee la regla Cruzado y se la confiere también a cualquier unidad a la que se una. Mientras esté sobre el tablero (no dentro de un transporte) todas las miniaturas con la regla Legiones Astartes (Portadores de la Palabra) pueden utilizar su Ld para cualquier chequeo de moral o acobardamiento.

Fortuna oscura: puede repetir cualquier chequeo de Rechazar a la bruja. Una vez por partida, el jugador que controla a Lorgar puede obligar a una unidad enemiga a repetir todos los resultados de 5 y 6 que obtenga en tiradas para impactar y herir a lo largo de su turno; el uso de esta facultad debe ser declarado antes de que esa unidad haga ninguna tirada en ese turno.

Poder psíquico errático: Lorgar es un psíquico de nivel 2 que puede elegir sus poderes de Telepatía o Telequinesis. Sin embargo, cuando utiliza sus poderes debe tirar 3d6 y quedarse con los resultados más altos.

Corpulento.

NdT: pido sinceras disculpar por las patadas al diccionario y a los glosarios oficiales que se pudieran extraer de las novelas de la Herejía (por aquello de los nombres de armas y demás), pero me ha dado demasiada pereza ponerme a revisarlas por si acaso. Si alguien encuentra errores y hace el favor, que avise.