

## Legion de los condenados AMPLIADO.

Autor AGRAMAR

viernes, 19 de octubre de 2007

Modificado el sábado, 01 de diciembre de 2007

Bueno, pues este es el artículo aparecido en la White Dwarf española nº39 (Julio del año 1998 creo) acerca de la Legión de los Condenados. Espero que os guste, porque no veas que lote de escribir!!

### LA LEGIÓN DE LOS CONDENADOS

De todas las leyendas existentes en el imperio, una de las más extrañas es la de la Legión de los Condenados. Los Inquisidores de la Tierra han acumulado decenas de informes donde se describen las inexplicables manifestaciones de estos guerreros de otro mundo en los campos de batalla donde los guerreros de la humanidad luchaban sin esperanzas de victoria. Su aspecto es completamente terrorífico, una aparición fantasmal de guerreros procedentes de una era pasada o de un tiempo futuro donde todo está perdido.

Aparecen en la forma de los mejores guerreros del Emperador, los Marines Espaciales, parecidos y a la vez distintos a los orgullosos Capítulos que protegen a la humanidad de los ataques de los herejes e invasores alienígenas.

Su armadura es negra como la medianoche y está marcada con símbolos de muerte y condenación: las calaveras sonríen sin alegría en los yelmos y bolters, los huesos se retuercen entre las llamas del purgatorio.

La Legión aparece sin previo aviso y sin haber sido convocada. Caen sobre los enemigos de la humanidad envueltos en una furia espectral, combatiendo sin lanzar ni un grito de guerra hasta que el enemigo es derrotado. De un modo igualmente misterioso se desvanecen cuando se ha obtenido la victoria, desapareciendo de vuelta al reino infernal del cual provengan. ¿Son una manifestación de la voluntad del Emperador? ¿O alguna siniestra creación de una fuerza más misteriosa? Nadie puede decirlo.

“El legionario Jursk rió con crueldad cuando disparó con su Bolter. Un puñado de los débiles Guardias fueron derribados por los proyectiles explosivos y el resto se retiró a través de una compuerta. Mientras recorría el pasillo, Jursk miró a su alrededor en busca de nuevos objetivos. No quedaba ninguno. Los ciegos idiotas del imperio huían ante la furia de la Legión Alpha como las ratas etéreas de Cruxian de una nave espacial destruida. Jursk ordenó a dos de sus escuadras que persiguieran a los Guardias que habían huido, y se dirigió con el resto de su escuadra más hacia el interior de la Ciudad Colmena. El Marine Espacial del Caos se hallaba casi sin respiración por la anticipación de la matanza que se avecinaba.

Mientras la escuadra avanzaba por una plaza al descubierto, con las almenadas murallas alzándose por encima suyo, unos ridículos disparos de Rifle Láser rebotaron sin efecto alguno en su servoarmadura. Unas ráfagas de proyectiles de Bolter silenciaron toda resistencia en poco tiempo. Mientras continuaba avanzando, Jursk se sintió poseído por una extraña sensación. Por un momento pareció que el tiempo se detuviera, algo había retorcido o cambiado la realidad. Donde medio segundo antes no había oposición alguna, ahora apareció una escuadra de Marines Espaciales. Sus armaduras estaban adornadas con símbolos de muerte y fuego, y al principio Jursk pensó que también eran servidores de los Dioses Oscuros. Entonces los recién llegados abrieron fuego, y una salva de disparos se estrelló contra los Marines del Caos, atravesando la armadura de Braq y lanzándolo al suelo en medio de una lluvia carmesí. Jursk y sus hombres respondieron al fuego mientras se dirigían hacia la poca cobertura existente.

La escuadra enemiga avanzó a través del intenso tiroteo. Situándose en una mejor posición de tiro, Jursk quedó asombrado de que no hubiera ningún cadáver sobre el suelo. Confuso, disparó el contenido de todo un cargador contra una de las figuras que se acercaban, arrancando trozos de armadura y tumbando de espaldas al Marine Espacial. Cuando miró de nuevo, no había señal del guerrero caído. Los misteriosos Marines cargaron, sin lanzar ningún grito de guerra mientras avanzaban en medio de un inquietante silencio. Jursk desvió por poco el golpe de una Espada Sierra, y los chirriantes dientes rebanaron el cañón de su Bolter. Con un gruñido, empujó a su oponente y miró a su alrededor. Sólo quedaban Charak y él. Maldiciendo a los dioses que le habían llevado hasta ese lugar, Jursk se lanzó contra los guerreros que le rodeaban.

El Teniente Gaspar miró asombrado a su alrededor. Los renegados del Caos yacían muertos por todas partes, con sus armaduras rotas y despedazadas por alguna fuerza asesina inimaginable. Del horror que los había destruido, no quedaba ni rastro&hellip;&rdquo;

<http://www.games-workshop.es/storefront/newimage.asp?Size=A&Img=255409>

## La Legión de los Condenados

Desde luego no es un capítulo codex, y los orígenes de la Legión de los Condenados se pierden en la niebla del tiempo. Estos misteriosos Marines Espaciales son uno de los grandes misterios de la galaxia. Apareciendo de la nada, su presencia puede cambiar el curso de la batalla o aportar el ímpetu necesario para lograr una gran victoria.

Nadie sabe qué atrae a la Legión de los Condenados, y el Tarot Imperial sólo puede predecir su llegada con gran dificultad. Los Marines Espaciales de la Legión de los Condenados no siguen ningún esquema o uniformidad rigurosa. Todos están equipados con una armadura negra, decorada con huesos, cráneos y llamas, pero no parece que haya dos Marines con los mismos símbolos. No se sabe absolutamente nada de la organización jerárquica de la Legión, ni siquiera si posee una. Lo único cierto es que no se conoce la existencia de Capitanes o Médicos en la Legión de los Condenados.

### Reglas

-390 puntos por escuadra-

Si así se desea, el ejército Imperial puede incluir una escuadra de la Legión de los Condenados. La Legión de los Condenados es un fenómeno misterioso e inexplicable. La Legión acude en ayuda de las fuerzas Imperiales en combate, convirtiendo la derrota en victoria, e incluso protegiendo al Imperio de alguna terrible catástrofe. Después se desvanece, sin dejar ningún rastro de su presencia ni pistas sobre su origen.

Si se incluye una escuadra de la Legión de los Condenados en el ejército, su valor en puntos debe reducirse de los puntos destinados a Escuadras en la organización del ejército. La Legión de los Condenados está formada por Marines Espaciales, y deben aplicarse las reglas especiales aplicables a los Marines Espaciales.

M 10 - HA 5 &ndash; HP 5 &ndash; F 4 &ndash; R 4 &ndash; H 1 &ndash; I 5 &ndash; A 1 &ndash; L 8

Escuadra. La escuadra está formada por 1 Sargento Marine Espacial y 9 Marines Espaciales.

Armamento. Bolter, Pistola Bolter y Granadas de Fragmentación. El Sargento también está equipado con una Espada Sierra que sustituye a su Bolter.

Armadura. Servoarmadura (tirada de salvación 3+)

Equipo. Una miniatura puede reemplazar su Bolter por un Bolter Pesado por un coste adicional de 15 puntos.

Una miniatura puede reemplazar su Bolter por un Lanzallamas por un coste adicional de 9 puntos.

### Reglas Especiales

Liderazgo. La Legión de los Condenados siempre ignorará los chequeos de liderazgo que deba realizar. Por tanto, nunca podrá desmoralizarse, y será inmune a todos los efectos psicológicos.

Miedo. La Legión de los Condenados causa miedo tal y como se describe en la sección de psicología del Reglamento de Warhammer 40,000.

Legión de los Condenados. La escuadra no puede estar al mando de un personaje, ni unirse a ninguno, y no puede beneficiarse de los bonificadores o de la posibilidad de repetir tiradas por la presencia del Comandante, estandarte, etc. En realidad, la Legión de los Condenados lucha junto al ejército, pero no forma parte de él.

Un Sargento de la Legión de los Condenados puede equiparse con un Animus Malorum por un coste de 35 puntos. El Animus Malorum es una ancestral reliquia con forma de cráneo cuyos ojos brillan intensamente al ser activado su poder.

Durante la fase psíquica, el poder del Animus Malorum puede utilizarse para atacar a una miniatura viva que esté situada a una distancia máxima de 30 centímetros. Pueden invertirse de 1 a 3 cartas de disformidad al utilizar el poder del cráneo. Tendrá que efectuarse una tirada de 1D6 por cada carta utilizada. Si el resultado obtenido es superior al valor del atributo de Liderazgo de la víctima, su alma será arrancada del cuerpo y morirá, sin importar su atributo de Heridas o con qué armadura está equipada. Si el objetivo muere, podrá resucitarse a un Marine Espacial de la Legión de los Condenados que haya muerto durante la batalla, y desplegarlo dentro de la distancia de coherencia de la unidad. No puede incrementarse de esta forma el tamaño original de la unidad. El poder del Cráneo puede ser dispersado como si fuera un poder psíquico, para lo cual deberá obtenerse un resultado de 4 o más en 1D6.

&ldquo;Gracias a la sabiduría del Emperador, ¡la verdad me ha sido revelada! Son los perdidos, los espíritus de los Halcones de Fuego perdidos en la disformidad ¡Han regresado de entre los muertos para vengarse de los enemigos de la humanidad!

Del diario del Escriba Historicus Malarey, acusado de herejía y en espera de ejecución.&rdquo;

+++DESCARGA COMPLETA+++  
 ++++LEGIÓN DE LOS CONDENADOS ARCHIVO HISTÓRICO++++  
 Ref:LD650093533  
 INVESTIGADOR HISTORICUS: Escriba Malarey  
 &ldquo;Los hechos son una luz en la oscuridad&rdquo;  
 MATRIZ DEL TAROT: La mano de la muerte sirve a la humanidad.

LIBER HISTORICUS:  
 ++++9967986.M41++++  
 Orkos atacados y aniquilados en el sistema Jakol-tal por misteriosas figuras con servoarmaduras. Se refuerzan las patrullas navales en el sector.

++++3628987.M41++++  
 La Fragata Luz del Emperador evita una colisión con un crucero de batalla Marine Espacial sin identificador en la puerta de disformidad de Cift. La Luz del Emperador descubre los restos de una flota pirata Eldar en el sistema Cift.

++++2562589.M41++++  
 Una base científica Imperial en Genhemor III es atacada por Incursotes del Caos. Los supervivientes interrogados afirman haber sido salvados por Marines Espaciales que salieron de la nada y que se desvanecieron cuando acabó la batalla. Los supervivientes son retenidos para posteriores interrogatorios. ++++Archivo sellado por la Inquisición++++

++++990122494.M41++++  
 El Jefe Bibliotecario Ultramarine Tigurius informa que incurstotes Orkos fueron rechazados con la ayuda de Marines Espaciales con armaduras negras.

++++42373195.M41++++  
 Mundo Colmena Terrus salvado de un ataque Tiránido por Marines Espaciales con armaduras decoradas con cráneos y llamas.

++++562122497.M41++++  
 Equipos de los Adeptus Explorator en Cobal II informa de un ataque por parte de Guerreros Mecánicos. Los supervivientes insisten que recibieron la ayuda de unos misteriosos Marines Espaciales con armaduras negras. No hay evidencia de los agresores o de los Marines que corroboren la historia. El equipo de Exploradores ha sido retirado para su interrogatorio. ++++Archivo cerrado por la Inquisición++++

He aqui las reglas de la WD 54, pag 25:

Reglas de la Legión:

- Coraje
- Terroríficos: -1 al liderazgo a las unidades que derroten en combate (para desmoralización)
- Nadie sabe de dónde aparecen: despliegan rápido SIEMPRE, aunque no se permita pero empiezan a tirar en el 1r turno, con 4+ aparecen con 3+ en el 2º y así sucesivamente

Comandante de los Condenados

70 puntos

HA-5 HP-5 F-4 R-4 H-3 I-5 A-4 L-10 S-3+

-Elige el equipo de la armeria de los marines, excepto la Armadura de Exterminador y los Honores de Exterminador.

-Personaje Independiente

-Escuadra de mando: puede formar parte de una escuadra de mando, en ese caso el comandante y la escuadra se consideraran una sola opcion de cuartel general.

Escuadra de mando

Legionario (25p.) HA-4 HP-4 F-4 R-4 H-1 I-4 A-2 L-9 S-3+

Sargento Veterano (+15p.) HA-4 HP-4 F-4 R-4 H-1 I-4 A-3 L-9 S-3+

Escuadra: Compuesta por un sargento (no el veterano) y entre 4 y 9 Legionarios. Ocupan una opción de Cuartel General.

Armamento: Bólter, el sargento puede sustituirlo por un arma de cc y una pistola bólter sin coste

Opciones: Hasta 2 legionarios pueden equiparse con:

- Lanzamisiles +20
- Bólter pesado +15
- Cañón Láser +35
- Lanzallamas +3
- Rifle de plasma +6
- Rifle de fusión +10

Toda la escuadra puede llevar g. de fragmentación por +1p/miniatura y/o perforantes por +2p/miniatura

Personajes:

Una mini puede sustituirse por un apotecario, otra por un Tecnomarine y una tercera por un Portaestandarte, y pueden equiparse libremente de la armería excepto con la Armadura de Exterminador y los Honores de Exterminador.

El Sargento puede convertirse en Sargento Veterano por +15p.

Transporte: Pueden ir en Rhino por +50p.

Escuadra de Legionarios

Legionario (25p.) HA-4 HP-4 F-4 R-4 H-1 I-4 A-2 L-9 S-3+

Sargento Veterano (+15p.) HA-4 HP-4 F-4 R-4 H-1 I-4 A-3 L-9 S-3+

Escuadra: Compuesta por un sargento (no el veterano) y entre 4 y 9 Legionarios.

Armamento: Bólter, el sargento puede sustituirlo por un arma de cc y una pistola bólter sin coste

Opciones: Hasta 1 legionario puede equiparse con:

- Lanzamisiles +20
- Bólter pesado +15
- Cañón Láser +35

Además otro puede equiparse con:

- Lanzallamas +3
- Rifle de plasma +6
- Rifle de fusión +10

Toda la escuadra puede llevar g. de fragmentación por +1p/miniatura y/o perforantes por +2p/miniatura. El Sargento puede convertirse en Sargento Veterano por +15p.

Transporte: Pueden ir en Rhino por +50p.

Y cómo podeis ver, aquí el Animus Malorum ya ha desaparecido

Esta es la confesion del Jefe Biblotecario Ultramarine Tigurius tras la batalla de Boros. Curiosamente el hecho de que Tigurius sea uno de los excasos mortales que haya visto a la Legion de los Condenados en accion y halla vivido para contarlo no aparece reflejado en el actual codex de Marines Espaciales, aunque si aparecen menciones al ataque a Boros.

Como datos curiosos deciros que los Halcones de Fuego desaparecieron en el 963. M41, que los hechos que narra el Jefe Biblotecario datan del 967. M41 y que los Halcones de fuego no fueron declarados Perdita hasta el 983. M41.

+++++ Fecha+++++028795653M35

+++++ Ref++++CLT/06978745365553/TG/BTR

++++++Asunto++++Informe de Batalla,captura del Gran Bastion,Boros

++++++Asunto++++Fuerza de ataque del Adeptus Astartes,Desconocida.Uniformes Negros con detalles de llamas y Huesos

Confesion del Jefe Bibliotecario Ultramarine Tigurius ante la Inquisicion(ver informes sobre el sujeto)

En la tercera noche de lucha,los Orkos tomaron el Gran Bastión. La desesperación se instaló en nuestros corazones, pues toda esperanza de rescate ahora estaba perdida. De toda nuestra Compañía quedábamos treinta y siete vivos con vida, y de estos,veinticinco indemnes. Los Orkos se estaban juntado sobre nosotros en la oscuridad. El chillar y el cacareo de sus Gretchins nos atormentaba cuando se reunían para el ataque. Una hora antes del alba llamé a la Compañía al rezo y, como nuestro Capellán había muerto, hicimos las paces con el Emperador de la manera marcial.

Cuando levante mis ojos del rezo vi a una hueste extraña donde momentos antes no había nada más que oscuridad. Al principio pensé en algún truco de los Orkos, pero se acercaron comprendí que eran un grupo de Marines Espaciales, aunque no de un Capítulo conocido. Su armadura estaba pintada de negro y sobre ella habían dibujado las imágenes de huesos y el fuego, y sobre sus yelmos llevaron cráneos. Cuando avanzaron, un brillo misterioso les cubrió y el fuego pareció bailar sobre sus pies. Eran como los huesos de hombres en el tormento del purgatorio pues al mirarlos bien parecían más esqueletos que hombres vivos. y no profirieron ni un solo sonido.

Creí que esto era alguna imagen fantasmal, una visión que, dicen leyendas antiguas, el Emperador concede a aquellos de sus guerreros que afrontan la muerte de su nombre. Pero no era tales, pues pronto los guerreros fantasmales alcanzaron la línea de batalla de los Orkos, y de repente el aire se llenó del alboroto de la batalla,y los Orkos chillaban y gritaban de terror.Permanecimos mirando como los hermanos batalla oscuros hacían su labor, y nunca antes o desde entonces he visto luchar como ellos aquella alba. Rapidamente , reagrupé mi Compañía, y les conduje a la batalla. Pero había poco trabajo para nosotros, pues los Orkos no estaban ya para la lucha. Pronto aseguramos el Gran Bastión una vez más y sin una pérdida. De la hermandad oscura que nos ayudó, no había ningún rastro.