

# Preparar una Incursión del caos

Autor AGRAMAR

martes, 30 de octubre de 2007

Cuando un paladín planea una incursión (ya sea para conseguir artefactos, sangre, esclavos, riqueza, o simplemente venganza y diversión), se embarca en una tarea tortuosa y muy ardua en el mejor de los casos. Lo primero que ha de hacer un paladín del caos es empezar a reunir a sus fuerzas. Si las suyas propias no son suficientes intentará aliarse con otros paladines para conseguir su objetivo. Lógicamente, todos los paladines del caos se creen en el derecho de dirigir la horda o simplemente se niegan a unirse. Para ello no siempre hay que recurrir al tradicional duelo entre paladines y sus tropas (aunque algunos paladines siempre prefieren esta opción, es más emocionante...), por que al final se pueden quedar tan mermados que el asalto se retrasará más mientras recuperan efectivos y si ahí algo que le guste a un paladín del caos es dirigir sus fuerzas contra el odiado Imperio y arrasarlo sus planetas. Dependiendo del paladín y de la naturaleza del poder al que sirve puede usar múltiples métodos: coacción, amenazas, sobornos, promesas de poder/gloria/riquezas/esclavos... Cualquier método es bueno para que se unan bajo su estandarte.

Cada paladín tiene objetivos diferentes y eso también puede afectar a la composición de una horda y en el tiempo que se tarda en juntarla: mientras a que un Apostol Oscuro le mueve su siniestra fe y se lanza a la galaxia como un misionero Impio, un paladín de los Amos de la Noche solo busca riquezas y se burlará de las "estupideces que suelta el Apostol oscuro". El que dirige la Horda tendrá que buscar formas para evitar que la horda se disgregue por conflictos internos, vendettas, feudos de sangre y demás. Es decir ha de mantenerla cohesionada.

También ha de cerrar numerosos pactos con los poderes disformes para conseguir sus volubles bendiciones y la ayuda de criaturas demoníacas, pactos que se sellan con la muerte de las víctimas sacrificadas en los holocaustos y las hecatombes. Dependiendo del capricho de los dioses, el tiempo de preparación puede tardar desde días a años. Mientras tanto se forjan nuevas armas y armaduras, se despiertan a los Dreadnoughts, se encierran demonios en los profanadores y otras máquinas infernales para que luchen en la batalla y se acondicionan pecios espaciales capturados para convertirlos en inmensas barcas de batalla.

Una vez todo esto está listo, se ha de conseguir un paso fiable por la disformidad para llegar al objetivo. Esta posiblemente sea la parte más difícil de todo aunque si la horda cuenta con algunos hechiceros puede que sea más fácil. Los hechiceros, en especial los de Tzeentch, son capaces de seguir el rastro de las emanaciones psíquicas de los cultistas que invocan a los Dioses del caos o de las prácticas mágicas. Para ello usan unos artefactos que son las bolas de cristal: de un tamaño de un metro de diámetro aproximadamente, son esferas perfectas de cristal transparente que los hechiceros usan como si fueran brujulas. Si son encantadas de forma adecuada incluso puede usarlas para que les guíe hacia un objetivo concreto, como una persona o un objeto.

El que la mayoría de las hordas incluyan hechiceros de Tzeentch no es casual, pues el Arquitecto del Destino los usa como sus peones favoritos. Guiando a una horda hacia un planeta concreto o matando a una persona concreta Tzeentch saca máximo rendimiento de sus retorcidos planes, ganando poder a costa de quitárselo a los demás dioses.

Hay paladines del caos que esto les trae sin cuidado y se lanzan a la aventura directamente sin esperar encontrar una ruta navegable por la disformidad. Dejan en manos de los dioses del caos el lugar de destino, lo cual es muy arriesgado pues las corrientes disformes son muy traccioneras: pueden dispersar una flota a lo largo de miles y miles de años luz, dejarla indefinidamente prisionera de la Disformidad como moscas en ámbar o simplemente desintegrarla.

Si una flota intenta atacar desde el Ojo del Terror tendrá que buscar una zona de paso, como la puerta de Cadia. Pero el Ojo del Terror está muy vigilado y no es fácil esquivar a la flota Imperial y los escuadrones de patrulla de los marines espaciales, así como los Augures y sensores que constantemente rastrean la zona. Algo parecido pasa en el Torbellino, sobre todo desde que Huron se asentó allí. Puede que una horda del caos tenga su base dentro del espacio imperial pero aun así tendrá que esquivar patrullas y naves para llegar a su objetivo.

Cuando por fin la Horda llega su destino, es el momento para hacer las últimas conprovações, unir a los guerreros en la Comunion del Odio, ungir las armas y armaduras con sangre de inocentes y ofrecer sacrificios a los dioses de agradecimiento por tener la posibilidad otra vez de llevar los dones del dolor, la desesperación el miedo y muerte a sus más odiados enemigos. Tras todo esto, se ocupan los puestos en las naves de asalto y capsulas de desembarco y se agarran con más fuerza las armas, esperando con impaciencia el ataque y poder gritar una vez más:

**"MUERTE AL FALSO EMPERADOR!!"**