

El Pacto de Sangre

Autor AGRAMAR

martes, 30 de octubre de 2007

Modificado el viernes, 05 de marzo de 2010

De orígenes oscuros como culto pagano del Caos de las franjas del Segmentum Pacificus, el Pacto de Sangre se ha elevado para hacerse una amenaza notoria para el Imperio de la Humanidad, ya que son que la combinación rara: una orden militar con ferocidad disciplinada combinada con una lealtad firme a los dioses-demonio de la Disformidad.

Características físicas

El aspecto verdadero y natural de los seres que forman el vil Pacto de Sangre raras veces es vista, ya que ellos deciden ocultar sus caras detrás de máscaras de hierro que son de un modelo ordinario y antiguo. Se está seguro principalmente que ellos humanos o mutantes humanos, aunque rumores no confirmados hablen de otro xenos alistados entre sus filas.

Fieles a su nombre, los guerreros del Pacto visten de color rojo sangre. Los cascos son pintados de un arterial carmesí, y los uniformes se tiñen de rojo. Esto es de conocimiento común, pues la sangre de enemigos es usada para este objetivo (teñir sus prendas) como para los rituales hechiceros del Pacto antes de las batallas. Por consiguiente, los guerreros de Pacto de Sangre exudan muerte, apestando como un matadero, hecho que es aún menos agradable por los ungüentos y aceites con los que untan sus cuerpos, y por sus propias normas precarias de higiene.

Las manos de un guerrero del Pacto de Sangre siempre permanecen desnudas y sin guantes para mostrar las horribles cicatrices rituales de las palmas y nudillos, hechos en el momento de la inducción al Pacto. En casos donde tropas del Pacto de Sangre han sido capturadas, o cuando han surgido ocasiones para examinar sus cadáveres, esto a menudo ha permitido descubrir que este ritual de cicatrices cubre otras partes del cuerpo y la cara del sujeto.

Las mascarar rituales de hierro - conocidas como grotescos - llevadas por los miembros del Pacto de Sangre son variaciones de un diseño básico. Las Máscaras retratan un rostro lanzando un aullido, gritando, gruñendo (unos dicen que parecen mirar con lascivia), a menudo con una gran nariz ganchuda o barbilla prominente, o ambos, como un disfraz de carnaval. Para la mayor parte de los guerreros, esta máscara es negra como la boca de un lobo, aunque los comandantes mayores la puedan llevar de plata o grotescos hasta de oro. Tales "oficiales" también usan el equivalente de estilos de uniforme de la Guardia Imperial, con charreteras, medallas de oro y botas militares, etc.

El Pacto de Sangre habla todas las lenguas de la corrupción (la lengua negra del caos) y - gracias a sus muchos mundos de origen - una mezcla casual de dialectos Imperiales y hablas primitivas. Sin embargo, los consejeros tácticos del Señor de la Guerra Macaroth han determinado que el Pacto de Sangre usa su propio y única 'la lengua de batalla' o la jerga de combate en el teatro de acciones. Esta, hasta ahora, se ha demostrado indescifrable.

Mundo Natal

El Pacto de Sangre, en su misma naturaleza, no tiene ningún mundo natal. Reclutan de los oscuros mundos salvajes del Caos más allá del territorio Imperial, y también de las poblaciones de mundos que ellos conquistan y rebasan el tiempo previsto de sumisión.

Los mitos y rumores hablan del origen de la orden, que surge sobre un mundo llamado Ghourra o Gaurra sobre el borde de los disputados Mundos Sabbat. Esto sería hace aproximadamente tres mil años. La sociedad dinástica y tribal de Ghourra fue gobernada por un jefe supremo feudal, o Gaur (o también 'Ghour' o 'Gour'). El Gaur se rodeó por un sacerdocio guerrero de elite, quien vigila las observancias rituales por el cual el Gaur rinde tributo a su dios-demonio: Khorne. Este sacerdocio se desarrolló con el tiempo en forma de un grupo de guardaespaldas que practicó sus habilidades marciales tan estrictamente y con tanta diligencia como había conducido sus ritos sangrientos.

Como la fuerza de Gaur creció, y su influencia comenzó a extenderse a mundos vecinos, esta fuerza de guardaespaldas fue la que condujo a los ejércitos victoriosos de un mundo a otro. Pronto se volvió muy respetable el ser un ensangrentado al servicio de el Gaur. Los números de su ejército crecieron, reclutando en mundos vasallos, y los guardaespaldas se hicieron un ejército de propio derecho. Así el Pacto de Sangre se fundó como lo conocemos ahora.

Cada miembro del Pacto de Sangre (y estimaciones tácticas sugieren que puedan haber no menos que tres cuartos de millón de guerreros del Pacto de Sangre) personalmente es investido en el servicio por el Gaur mismo. Deben demostrar su lealtad en sangre tanto al Gaur como al Dios de la Sangre, y por eso cada aspirante hace ritualmente incisiones en sus manos usando los bordes afilados de la armadura de batalla del Gaur.

Primero Contacto

El primer encontronazo con el Pacto de Sangre fue durante la Cruzada Imperial para liberar los Mundos Sabbat, una

cadena de casi cien sistemas habitados a lo largo del borde del Segmentum Pacificus. Un área a menudo discutida, los Mundos Sabbat primero habían sido colonizados como la parte del Imperio en el M35, cuando el Caos fue expulsado de aquel sector por la cruzada original de Santa Sabbat Martir, una muchacha pastora de Hagia cuyos mundo recibieron su nombre en su honor y recuerdo. En el tardío 600s y temprano 700 del M41, un enorme ejército del Caos mandado por el abominable jefe militar , o Arconte (Archon en el original , no confundir con los Eldar Oscuros) Nadzybar barrió los Mundos Sabbat y los arranco de manos Imperiales. El ejército de Nadzybar (levantado en las mundos salvajes más allá del espacio Imperial) no era un ejército solo, sino una alianza cooperativa de muchos, cada uno conducido por su propio demagogo jefe militar . Estos jefes militares se convirtieron en los lugartenientes de Nadzybar, y los nombres de muchos ahora son sinonimo de la infamia: Anakwanar Sek, Enok Innokenti, Shebol Mano roja, Sholen Skara, Heredor Asphodel, Nokad El Ruinoso, Qux el SinOjos y Urfock Gaur.

En el M41. 755., los Altos Lores de Terra encargaron al gran Slaydo la tarea de levantar un ejército y el volver a tomar los Mundos Sabbat, Slaydo, quien ya había formado una fuerza considerable para la victoriosa campaña de las Guerras Khulan, fue nombrado Señor de la Guerra, y rápidamente formo un gran y formidable ejército Cruzado para atacar la principal fuerza de combate de Nadzybar en Balhaut. Aunque Slaydo mismo falleciera en la batalla, fue una victoria famosa en los anales Imperiales. El Arconte Nadzybar fue muerto y sus fuerzas derrotadas. Bajo la guía de Macaroth , sucesor de Slaydo como Señor de la Guerra, la Cruzada Imperial comenzó a expulsar a la presencia del Caos de los Mundos Sabbat.

Pero hasta con Nadzybar muerto, esto no era una tarea fácil. En el M41.772, después de luchas internas muy prolongadas, un nuevo Arconte nuevo había surgido de las filas de los jefes militares para tomar el lugar de Nadzybar. Era Urlock Gaur. Sus fuerzas comenzaron el contraataque contra las fuerzas de Macaroth, comenzando así la tercera y la fase quizás más amarga del prolongado conflicto .

Habían encontrado el Pacto de Sangre de Gaur en el combate durante los primeros años de la Cruzada, pero nunca había sido correctamente identificado. Sin embargo, una vez que él se hizo Arconte, el Pacto de Sangre se hizo la espina dorsal de la Hueste del Caos. Esto, como se cree, ha hecho que muchas otras unidades se le unan, deseando demostrar su lealtad al nuevo Arconte, convirtiéndose al Pacto de Sangre. La naturaleza entrenada y disciplinada del Pacto también apeló a muchas unidades de la Guardia Imperial convertidas, corrompidas o traidoras capturadas durante Nadzybar unirse a ellos. Durante diez años la fuerza de asalto masiva Imperial luchó para ganar un equilibrio en los Mundos Sabbat, ya que los ejércitos del Arconte eran monstruosamente poderosos. Eventualmente, las fuerzas de Slaydo maniobraron su fuerza Cruzada con el objetivo de la reocupación de los Mundos Sabbat. En unos pocos años, las fuerzas de la Cruzada pudieron reconocer el Pacto de Sangre como la infantería de la elite del mortal enemigo .

Capacidades de combate

El Pacto de Sangre es una fuerza marcial disciplinada, un hecho que a menudo sorprende a sus enemigos. Las fuerzas de Caos son a menudo salvajes, despiadadas y demasiado entusiastas y estas cualidades a menudo mitiga sus capacidades en operaciones de guerra eficaces. A diferencia de, por ejemplo, el Kith que siguió a Sholen Skara, el Pacto de Sangre no es un ejército de fanáticos mal equipados que se lanzan contra sus enemigos lleno de una furia ciega.

El pacto de Sangre es entrenado en técnicas de guerra a un estándar de capacidad al menos equivalente a de la Guardia Imperial. Tienen unos excelentes (a menudo capturados) sistemas de comunicación, y una cadena firme de mando, significando esto que ,con seguridad, pueden ser desplegados con precisión táctica. El Pacto de Sangre puede atacar blancos específicos o luchar en misiones específicas, y los guerreros individuales tienen la inteligencia y el entrenamiento para funcionar por separado, si necesario, para los intereses del Pacto. Esto es que los hace tan peligrosos. Ellos no son fanáticos estúpidos; ellos son soldados excelentes en el servicio jurado al Caos.

Ciertas secciones de elite o veteranos del círculo del Pacto se forman en "Brigadas de la muerte ", formando la escuadras de asalto mejor entrenadas y más despiadadas en el Pacto de Sangre. Aunque relativamente a menudo se encuentren pocos en número, las Brigadas de la muerte son la punta de lanza de los asaltos, o desplegados en misiones de especialista, y son justamente los más temidos de todas las unidades del Pacto de Sangre.

Tecnología

Un soldado del Pacto de Sangre estandar estara armado con un rifle laser o automatico como su arma primaria. Los soldados también pueden llevar pistolas, granadas de palo y bayonetas. En la lucha de trincheras o en asalto, donde técnicas especiales son requeridas, ellos favorecen el uso de cotas de placa o túnicas de cota de malla y se arman con podaderas, machetes, garrotes de trinchera y granadas. Unos son capaces especialistas en el campo de la demolición o como francotiradores.

Las unidades del Pacto de sangre contendrán una mezcla de armas pesadas y de apoyo comparables a la Guardia Imperial, incluyendo bolters pesados, lanzallamas, morteros y lanzamisiles, entre otros. Algunos teóricos Imperiales dicen que los oficiales del Pacto de Sangre basan deliberadamente el estilo de su organización sobre el modelo de la Guardia Imperial, y esto es seguramente cierto ya que los Guardias traidores están acostumbrados a ser usados en las filas del

Pacto de sangre como instructores para afilar y mejorar las capacidades básicas de combate del Pacto.

Tales traidores (que no son muchos, gracias a dios)son distribuidos entre todas las unidades del Pacto para enseñar sus técnicas. Los otros indicanque los armamentos del Pacto de Sangre se parecen a aquellos de la Guardia Imperial porque estos son el más comúnmente saqueados. Varios mundos forja que producen munición - sobre todo Neffethyl y Urdesh - estaban entre los planetas conquistados en el sector Sabbat, y de ellos el Pacto de Sangre ha disfrutado de un suministro de armas de calidad.

El Pacto de Sangre gracias a los mundos forja capturados y el botín de guerra tiene tanques y piezas de artillería. Tanques imperiales de campaña a menudo son encontrados en su posesión. Los tanques del Pacto de sangre es generalmente ligeramente inferior al estándar Imperial, la mayor parte de ello es del modelo Urdeshi ,vehiculos armados como el STEG 4, y los tanques Reaver,modelo AT70, aunque ellos realmente también tengan números más limitados de los tanques de modelo Bandolero más grandes y más poderosos que el AT83, como los ejemplos capturados de Lemman Russ y la Quimera e incluso algun tanque superpesado.

El Pacto de Sangre también presenta a profanadores, son una variación ligera armada conocida como Tanques Acechadores. Los Tanques-Acechadores son impulsados por seis miembros aracnicos con pistones, y son armados con multi láseres dobles en mini-torretas. Sobre ocasiones muy raras, el Pacto también ha desplegado tanques Banekblade supepesados en su vanguardia. Todo el Pacto de Sangre pinta sus vehículos armados de rojos, inscrito con numerosos lemas obscenos en honor a Khorne, y a menudo son decorados con cráneos y restos de sus enemigos.

Índice de Amenaza y Política Imperial

El Pacto de Sangre es una amenaza militar directa y grave a la seguridad Imperial en el Segmentum Pacificus. Su naturaleza disciplinada y entrenada significa que representa algo mas que la elite de la Hueste del enemigo mortal. Además, la preocupación debe ser expresada en cuanto a su tamaño creciente. Urlock Gaur es un líder carismático, y el Pacto de Sangre es una orden a la que aspiran a entrar muchos guerreros jóvenes. El Pacto de Sangre es también un ejemplo práctico y doloroso en cuanto a como las habilidades primarias y las fuerzas de la noble Guardia Imperial pueden ser vueltas contra el Imperio mismo.

Las autoridades impulsan a los líderes militares imperiales a suprimir la actividad del Pacto de Sangre en cualquier parte donde sea encontrado. La situacion de las fuerzas del Pacto de Sangre debe ser comunicado cueste lo que cueste a la Flota o al mando del subsector, como esto indica cuando hay un ataque enemigo pre-planeado y táctico ,a diferencia de un levantamiento arbitrario o una incursión. Las legiones viles y heréticas del Caos son generalmente una amenaza suprema para el Imperio del Hombre debido a su ferocidad,locura y cercania a las fuerzas innombrables. El Pacto deSangre es un ejemplo raro de una fuerza más exacta y deliberadamente destructiva.

Los registros también muestran que aunque el Pacto muestre poco cuartel, es más probable para intentar convertir y reclutar soldados Imperiales capturados (por la fuerza si necesario) que otras fuerzas del Caos.

Particularidades

Un rasgo marcado del Pacto de Sangre es su buena voluntad para colaborar con xenos y mercenarios para alcanzar objetivos militares. La más notable de estas alianzas, es la que el Pacto de Sangre tiene con mercenarios no-humanos llamaron Loxatl, usándolos como tropas de choque.

Los Loxatl es cuadrúpedos sinuosos, no-humanoides desarrollados de formas anfibias. Algo más grandes que un humano, ellos son sumamente rápidos y diestros, y usan sus dedos ramatados en rudimentarias garras para escalar paredes y techos. Fuera del agua, la visión, el oido y el olor de estos grises xenos son embotados, y ellos confían en el gusto (como las serpientes) y en lasvibraciones para cazar a sus presas.

Loxatl usan un arma xenos conocida como lanza dardos (flechette blaster). Ellos llevan estas poderosas armas (con bandoleras para municiones) sobre sus torsos, montados sobre monturas mecánicas que disparan las armas vía algún dispositivo de impulso mental desconocido. Esto deja los miembros de Loxatl libres para escalar.Los proyectiles estas armas mortales estan llenos de millones de filamentos agudos como navaja de afeitador que atraviesan las armaduras y causa en sus objetivos heridas terribles.

Los Loxatl, se cree, funcionan en pequeñas "camadas",unidades familiares biológicas, que se comunica por vibración, llamadas subacústicas y (cuando la proximidad lo permite) el modelado iridiscente de sus pieles. Los Guardias Imperiales han dicho hay Loxatl cerca en actividad por que a menudo puede ser descubierta por un olor repugnante, una mezcla de leche rancia y menta machada.

Los Loxatl

Para los que desean representar una fuerza del Pacto de Sangre, hemos proporcionado algunas reglas y el

asesoramiento para usar a estos temidos guerreros en las partidas de Warhammer 40,000. La mayor parte del Pacto de Sangre es mejor utilización representada con la lista de Perdidos y Condenados del Codex Ojo de Terror. Los traidores pueden ser representados como las tropas de línea del Pacto de Sangre, y los Profanadores pueden representar Tanques-Caminadores. Más allá de esto, deberías intentar evitar usar de aliados a Marines del Caos, Demonios, Mutantes, etc, pero como tipos de tropa similares realmente aparecen en las novelas de Dan Abnett podemos prohibirlos en la lista. Para las Brigadas de la muerte, usad esta nueva unidad:

LINEA

Brigadas de la muerte

Perfil

Puntos(brigada) 11 HA 3 HP 3 F3 R3 H1 I4 A1 LD 8 Sal 5+

Jefe de Escuadra +10 HA 3 HP 3 F3 R3 H1 I4 A1 LD 8 Sal 5+

Número/escuadra: 5-10

Armas: Rifle laser y granadas frag.

Opciones: Cualquier modelo puede cambiar su Rifle laser para un Rifle automatico, escopeta, o el arma de cuerpo a cuerpo y pistola laser/pistola automatica gratis .Hasta dos figuras puede cambiar su arma por un lanzallamas por +3 puntos, un rifle de fusion por +10 puntos, un rifle plasma por +10 puntos o un lanzadgranadas por +10 puntos. Una figura puede ser equipado con una carga de demolición por +10 puntos. La escuadra puede ser equipada con granadas perforantes por +2 puntos por minitura. La escuadra puede ser equipada con armaduras de asalto de placas de acero, mejorando su tirada de salvacion a 4 + por +3 puntos por minitura.

Veteranos: las Brigadas de la muerte están compuesta de veteranos peligrosos y experimentados de muchas guerras contra el Imperio. Para representar esto, puede tener cada escuadra una Habilidad de Veterano escogida de la armería de marines del caos, pagando el coste en puntos puesto allí. La compra de una Habilidad de Veterano hara que la unidad se convierta en Elite , en vez de Linea.

una mini transformada de forma sencilla y efectiva

Original de ANDY HOARE.traducido y adaptado po Me

Tambien mirad aqui:

<http://uk.games-workshop.com/campaignweekends/sabbat-crusade/2/>