Codex Depredadores

Autor Administrator
jueves, 05 de junio de 2008
Modificado el miércoles, 11 de junio de 2008

Me complace presentarles el último trabajo de nuestro gran colaborador Aertes.

Para más detalles, comentarios del autor y descarga, darle a leer más,

no tiene desperdicio.

Aertes eres un tio extraudinario, te deseo lo mejor. Un saludo

Usted es el león. Ésta es su jungla. En este Codex No-Oficial he querido representar el aspecto y funcionamineto de un ejército de los célebres Depredadores de las películas en el sistema de juego de Warhammer 40.000. Los Depredadores tal y como son concebidos en las películas y en los diversos cómics publicados, son criaturas muy avanzadas tecnológicamente, pero que dedican la mayor parte de su tiempo y tecnología a la cacería. Esto les da unas características únicas frente a otras razas del universo Warhammer 40.000 como los Tau, los Eldar, los Humanos o los Orkos, que dedican sus investigaciones a la guerra. Como consecuencia, un ejército Depredador parece más una partida de caza que una fuerza de combate, aunque eso no significa que sea menos temible, de hecho, todo lo contrario. ¿Por qué no podemos verle?. Los Depredadores son criaturas humanoides de unos 2’30 metros de alto y su piel va del marrón oscuro al pardo claro en la zona abdominal. En caso de que no conozcáis dos de las características principales de esta raza, una de ellas es su dispositivo de camuflaje casi perfecto. Un Depredador se envuelve en un campo de energía que hace que la luz se doble sobre su cuerpo, convirtiéndole en poco más que una distorsión visual. Un Depredador inmóvil es prácticamente invisible, y no hay anda más terrorífico que un ejército al que no puedes ver. Otra de sus características es su sistema de armamento principal, consistente en un pequeño cañón acoplado a su hombro que dispara proyectiles de energía que funden y calcinan todo lo que toquen. El estar acoplado a su hombro le permite tener las manos libres para manejar toda una variedad de armas de combate cuerpo a cuerpo, ámbito en el que los Depredadores son expertos luchadores. Por estas razones, un Depredador puede llevar un verdadero arsenal de armas encima y elegir la que más se adecúe a cada situación. No te mató porque estabas desarmada, no le divertía. Otra característica muy singular es que los Depredadores utilizan su tecnología para dar caza a sus presas, pero si sus presas no disponen de sus propias armas de fuego, prefieren abatirlas en combate cuerpo a cuerpo; siempre intentan que el enfrentamiento sea en igualdad de condiciones. Me parecía injusto idear alguna clase de regla que obligue a un jugador Depredador a enzarzarse en cuerpo a cuerpo con su oponente (sobre todo porque es muy improbable que ese tau arroje su rifle de inducción al suelo para atacarte con un cuchillo) asi que me serví de otra característica de los Depredadores para hacer que el combate cuerpo a cuerpo sea más apetecible cuando se está a corto alcance. Los Depredadores de las películas y los cómics actúan siempre en grupos reducidos, casi siempre de uno solo, o equipos de tres, y pese a ser extremadamente difíciles de ver y de herir, siguen siendo equipos reducidos que con toda probabilidad serán abatidos si reciben demasiada atención enemiga. Por ello, un grupo de Depredadores que esté a 30 cm del enemigo posiblemente prefiera cargar al combate que quedarse disparando y expuesto a una andanada de disparos en el siguiente turno. Vino sólo a llevarse el cuerpo. Nos está matando uno por uno. Los Depredadores son guerrilleros por naturaleza. Un solo Depredador puede poner en jaque a todo un grupo de soldados veteranos, atacándoles sin ser descubierto, mezclándose con ellos y ejecutando una verdadera masacre sin que ni siquiera puedan ver quién les está destrozando. Por ello, todos los Depredadores, incluso los personajes independientes, son unidades que ocupan, ya que cualquier número de ellos es una amenaza muy a tener en cuenta. No por lo que hace, teniente, sino por lo que es. Por lo que puede aportarnos. Creo que cualquiera que haya visto una película de Depredador (Depredador, Depredador II, Aliens vs Predator, Aliens vs Predator II) encontrará representado el espíritu de estas criaturas en sus reglas. Esa ha sido todo el tiempo mi intención principal. No obstante, hay algunos detalles, unidades y armas, que no estan basados en las películas, sino en cómics y videojuegos. Realmente, mi trabajo en este códex no ha sido de invención sino de adaptación. Merece especial atención el Altar y los Cañones Centinela, inspirados por el videojuego Aliens vs Predator Extinction. Se trata de los único vehiculos que he visto relacionados con esta raza si dejamos aparte sus naves espaciales. El Altar funciona en dicho juego como tu unidad de mando, mientras que los cañones son plataformas artilleras móviles. Tanto el uno como los otros tienen su conversión en este codex, funcionando como unidades antitanque y ayudando al despliegue avanzado de sus fuerzas. Tranquilo, tendrá otra oportunidad. Y esto es todo. Al igual que en mis anteriores trabajos, lo único que he perseguido en este codex es la diversión. A continuación, detallo una lsita con todas las unidades de que puede constar un ejército de Depredadores, una pequeña explicación de cada una y el perfil de los integrantes de su unidad. Espero que os sirva de entretenimiento, que os de ideas para alguna conversión, o que os sriva de base para crear vuestro propio Codex Depredadores, o simplemente os de alguna idea. A mi me ha valido la pena simplemente el hecho de escribirlo; espero que al menos os merezca la pena leerlo. Un cordial saludo.

GRAN CAZADOR DEL CLAN El patriarca del clan suele ser proclamado Gran Cazador, y sus decisiones son ley

cuando se plantea dónde llevará a cabo el clan su siguiente cacería. Décadas e incluso siglos de perseguir y dar caza a las criaturas más temibles del universo hacen de estos guerreros una de las criaturas más temibles a la que enfrentarse. HA HP F R H I A L S Gran Cazador 6 5 5 5 4 6 4 10 6

GUERREROS DEL CLAN Los Guerreros estan entrenados para enfrentarse no ya a presas, sino a oponentes. Equipados con el mejor armamento de que dispone el clan, utilizan sus técnicas de caza para abatir a aquel o aquello que se ha atrevido a pretender hacer de los Depredadores su presa. HA HP F R H I A L S Guerrero del Clan 5 4 5 4 2 5 2 9 6

CAZADORES DEL CLAN Los Cazadores estan entre los miembros del clan más ancianos y aventajados en el arte de capturar y abatir cualquier clase de criatura; cuanto más peligrosas, más valiosos son los trofeos obtenidos de sus cráneos. A veces, estas partidas de caza estan tan seguras de su superioridad que incluso acompañan a las partidas de guerra para practicar su deporte entre soldados enemigos. HA HP F R H I A L S Cazador del Clan 5 4 5 4 2 5 2 9 6

NOVATOS Organizados en partidas de caza los más jóvenes del clan, parten hacia planetas exóticos para obtener sus primeros trofeos. Su equipamiento suele ser el más obsoleto y precario, ya que deben ganarse el acceso a los instrumentos más sofisticados de su clan. HA HP F R H I A L S Novato 4 4 5 4 2 4 2 8 6

EMBOSCADORES Los Emboscadores suelen ser aquellos cazadores del clan que prefieren el subterfugio y la sorpresa antes que el enfrentamiento directo. Suelen actuar como apoyo de los Cazadores, debilitando a las presas demasiado grandes o peligrosas para que puedan ser abatidas en combate cuerpo a cuerpo; de ese modo los Emboscadores se aseguran su participación en la gloria. HA HP F R H I A L S Emboscador 4 4 5 4 2 5 2 9 6 Guerreros Hidra

Cuando se declara la guerra a una raza y los Guerreros no son suficientes para presentar batalla, el Clan hecha mano de su ultimo recurso. Los guerreros más ancianos son llamados a luchar y, entre ellos, los Hidra son los más temidos. Sus equipos pueden lanzar toda una lluvia de pequeños misiles dirigidos que atraviesan blindajes como el papel. HA HP F R H I A L S Guerrero Hidra 5 4 5 4 2 5 2 9 6 Guerreros INCENDIARIOS Al igual que los Guerreros Hidra, los Guerreros Incendiarios manejan equipo tan potente que los Depredadores se niegan a utilizarlo en sus cacerías, o de lo contrario se volverían demasiado fáciles y monótonas. Sus cañones de haz de plasma pueden incinerar un campo de batalla entero, reduciendo a cenizas todo cuanto esté en su campo visual incluyendo a las tropas enemigas. HA HP F R H I A L S Guerrero Incendiario 5 4 5 4 2 5 2 9 6

ALTAR El Altar y sus Cañones Centinela son lo más parecido que la raza de los Depredadores tiene a los vehículos de combate. A diferencia de otras razas, su cultura y su tecnología no gira en torno a la guerra sino a la caza y sólo últimamente han tenido que vérselas con enemigos blindados. El Altar es una plataforma móvil que sirve como baliza de localización y comunicación de larga distancia y para establecer un perímetro defensivo en territorios extremadamente hostiles. No está tripulado sino que alberga una forma de inteligencia computerizada. Esta inteligencia artifical controla además un equipo de cañones móviles llamados Centinelas que le sirven de escolta. Tipo HP BF BL BP Altar Tanque 3 13 12 10 Cañón Centinela Tanque 3 11 11 11 DESCARGA ESTE CODEX DESDE ESTE LINK