

Bases del I Torneo-campaña de Warhammer Fantasy, Sexta ampliada.

2.000 puntos a lista cerrada con personajes especiales, 34 plazas.

Sábado 21 de febrero en Wargen Wargames (Madrid).

Un torneo con aspiraciones de campaña, en formato de tres partidas a 2.000 puntos, en el que cada ejército será dirigido por un **personaje especial** de la facción. Cada participante postulará a uno o más de los personajes especiales propuestos y cada uno de ellos tendrá asociada su propia **lista de ejército cerrada** y elaborada por la organización en base a criterios de trasfondo y amenidad en vez de eficacia óptima. Se ha creado una ambientación específica para el evento, encaminada a dar la oportunidad a los ejércitos del Orden de **detener los acontecimientos del Fin de los Tiempos**.

- Fecha: sábado **21 de febrero**.
- Localización: Wargen Wargames (Avda. de las Águilas 2B, Local 2, Madrid).
- Inscripción: aportar a cualquiera de los siguientes correos de los organizadores los datos requeridos (Nombre, apodo, club, ciudad de origen, teléfono, correo y selección —cuantos más mejor, especialmente si son de varios ejércitos— de personajes especiales).

Barón de Pretto: bdpreto@gmail.com

Palaceman: palaceesp@gmail.com

Los mismos correos atenderán cualquier pregunta o duda sobre el evento.

- Precio: 14 euros a abonar antes del 7 de febrero.
- Edición: Sexta ampliada con reglamento anotado. Listas de ejército predefinidas por la organización con al menos un personaje especial por ejército del elenco disponible al final de estas bases. Se incluirán también listas alternativas de «final del libro» de Sexta cuando el trasfondo lo sugiera.
- Horarios:
 - 09:00 Presentación y emparejamientos
 - 09:30-12:00 Primera Ronda
 - 12:00-12:30 Emparejamientos y avance de campaña
 - 12:30-15:00 Segunda Ronda
 - 15:00-16:45 Comida
 - 16:45-17:00 Emparejamientos y avance de campaña
 - 17:00-19:30 Tercera Ronda
 - 19:30-20:30 Resultados de campaña y Premios

Sobre el torneo:

- Las puntuaciones tendrán en cuenta de forma prioritaria el número total de victorias siendo, además, determinante la del escenario 3 para ganar el torneo. De esta manera, un jugador con tres victorias marginales tendría mejor resultado que un jugador con dos masacres a favor y un empate. Solo en el caso de jugadores con igual número de victorias se medirá el grado de estas, asignando como es habitual un valor de 0 a 6 a cada resultado, siendo 0 la masacre en contra y 6 la masacre a favor. El empate reparte 3 puntos a cada bando. Los puntos de victoria acumulados se utilizarán como herramienta terciaria de clasificación.
- Puesto que el torneo no es competitivo, se introducirán elementos propios de campaña con el avance de las rondas con una serie de **reglas de interfase**.
- Los emparejamientos serán a criterio de la organización buscando enfrentar a generales de puntuaciones similares pero siempre atendiendo a la naturaleza trasfondística del evento.
- Se invita a cada general a traer un elemento de escenografía propio de las Tierras del Sur, de las Montañas del Fin del Mundo o de los desiertos de Nehekara, que podrá colocar a placer en la mesa fuera de las zonas de despliegue tras el reparto de estas.
- El evento se organiza sin ánimo de lucro, destinando la totalidad de la recaudación a su propia financiación y a la adquisición de premios. Se seleccionarán y recompensarán los

mejores trasfondos, los ejércitos mejor pintados y caracterizados y el mejor elemento de escenografía. No habrá nada particular para los tres mejores generales aparte de los trofeos. Su recompensa será moldear el destino del mundo Warhammer protagonizando una historia propia que determinará la ambientación y objetivos de futuras ediciones del evento. La organización será quien conceda todos los galardones.

Sobre la plaza y la modalidad «lista cerrada»:

- La adjudicación de plaza no se realizará necesariamente por orden de solicitud, sino que se buscará un equilibrio de facciones y personajes acorde al **objetivo trasfondístico** del evento. No tendría sentido que hubiera diez ejércitos del Caos, cinco de no muertos y un par de ejércitos del Orden. Tendrán consideración especial las candidaturas que postulen varios personajes especiales de más de una facción diferente.
- Aunque no se propondrán listas aberrantes que pocos coleccionistas puedan desplegar, como un ejército de Hombres lagarto o de Elfos oscuros con cinco unidades de diez jinetes de gélido, para postular a una plaza sí será necesario tener una gama amplia de unidades disponibles. Como mínimo, el plantel del libro de Sexta original del ejército en cuestión.
- En caso de necesidad, la organización podría valorar adaptar algún elemento de la lista de ejército a la disponibilidad del jugador.
- Se permitirá la inclusión de un **regimiento de renombre** en cada ejército, exceptuando en Bretonia, en sustitución de otra unidad de similar valor en puntos y de categoría especial o singular, ocupando el hueco de la que reemplace sin importar que los mercenarios sean siempre unidades singulares. Para aceptar estas inclusiones se evaluará la coherencia con el trasfondo del ejército y que no se produzca una alteración significativa del espíritu de cada facción —no, pese a que sus reglas lo permiten la Artillería a caballo de Bronzino no podrá ser contratada por Manfred von Carstein por mucho que cualquier general no muerto no bucanero desearía tener un par de buenos cañones—. Sería maravilloso ver en mesa Incursores de Tichi Huichi junto a los Hombres Lagartos, Akorazados de Ruglud con los Orcos y Goblins, y a los mismísimos Gotrek y Félix en un ejército Enano.

Requisitos adicionales:

- Será obligatorio tener **pintado el 100%** de las miniaturas. Lo contrario atentaría contra la atmósfera de inmersión trasfondística que se pretende crear. Se permitirá cualquier cantidad de miniaturas alternativas a las oficiales de Games Workshop siempre y cuando se respete el tamaño de peana recomendado y sean reconocibles por lo que representan.
- Se solicitará a cada participante la elaboración de un **pequeño trasfondo** que inspire su lista en base a las líneas generales redactadas por la organización para cada facción. No es necesario ser Cervantes, bastarán tres o cuatro párrafos escritos en el tiempo ahorrado en confeccionar y revisar la lista de ejército. Como no podía ser de otra manera en un torneo así, se valorará a quien se esmere en esta faceta.
- Debido a la relativa complejidad de los escenarios, la presencia de listas alternativas y regimientos de renombre y las interacciones con las reglas de los personajes especiales, se aconseja a los participantes tener un conocimiento profundo del juego.

Otros:

- Sobre la logística, es sencillo aparcar en la zona tanto en la calle como en el propio centro comercial aledaño. En este se pueden encontrar muchas opciones para la hora de la comida.
- Por último y no por ello menos importante, dada la naturaleza del torneo, es imprescindible tener la mejor de las actitudes durante el juego

Escenario 1: Desembarco en las inmediaciones de las Tierras del Sur.

Destruyamos el tren de suministros del ejército enemigo para entorpecer su avance hacia la Selva Ecuatorial, en donde se esconde el Péndulo Orbital.

N.^o DE TURNOS: 6.

DESCRIPCIÓN DEL ESCENARIO: la particularidad de este escenario es que se juega en su lado vertical en lugar del horizontal. Así, los lados de despliegue estarán en el borde corto del tablero en lugar de en el ancho, y no será entre las líneas del centímetro 0 y del 30 sino entre las líneas del centímetro 30 al 60 de acuerdo al diagrama. Como el borde largo de la mesa son 180 cm, el resultado será que habrá una tierra de nadie de 60 cm entre ambos ejércitos como es costumbre y singularmente un espacio de 30 cm de ancho detrás de cada ejército. En este espacio se localizará el tren de suministros de cada ejército, aunque no tenga representación alguna en la batalla.

TABLERO (180x120 cm)						
TREN A	DESPL.	TIERRA	DESPL.	TREN B	SUMIN.	
SUMIN.	A	DE NADIE	B			
30cm	30cm	60cm	30cm	30cm	30cm	
0	30	60	120	150	180	

DESPLIEGUE: Ambos jugadores tirarán 1D6 y quien gane elegirá el lado de despliegue, que será en la modalidad de despliegue oculto: sobre un papel se dibujará esquemáticamente la distribución del ejército en el campo de batalla de manera que sea evidente cuál es cada unidad y su posición. Tras la validación por parte del rival, se procederá a colocar las miniaturas. Terminado este proceso, desplegarán las unidades de exploradores, si los hubiere. En caso de que ambos jugadores los tengan, el vencedor de una tirada de 1D6 tendrá la opción de colocarlos primero. El vencedor de una tirada de 1D6 adicional decidirá si comenzar en primer o segundo lugar, aunque Bretonia puede ceder este privilegio como es habitual. Los ejércitos elfos silvanos podrán usar Emboscada forestal.

REGLAS ADICIONALES:

No las hay.

CONDICIONES DE VICTORIA ADICIONALES:

Se trata de una batalla campal a todos los efectos y se obtienen puntos de victoria adicionales por general abatido, unidades eliminadas y diezmadas y estandartes. No puntúa el control de los cuadrantes. Adicionalmente las miniaturas que acaben en la zona de tren de suministros del enemigo suman a los puntos totales su valor en puntos o la mitad de este si estuviera diezmada a menos de la mitad de efectivos. Los personajes no otorgan puntos, las unidades voladoras y las unidades que hayan utilizado alguna regla especial de despliegue como los mineros, los exploradores o los gólem escorpión, tampoco. Las unidades de infantería duplican su valor en puntos para este cómputo. Así, una unidad de 10 saurios sin grupo de mando vale 120 puntos, si termina la partida en la zona del tren de suministros rival sumará 240 puntos adicionales si tiene 5 o más miembros o 120 si tiene menos.

Escenario 2: Línea geomántica.

Una canalización de la red geomántica de los Ancestrales fluye intensamente bajo la tierra. Queréis controlar su poder para afianzar vuestros planes. Por desgracia, vuestros enemigos quieren lo mismo.

N.º DE TURNOS: 6.

DESCRIPCIÓN DEL ESCENARIO: El ecuador de la mesa de batalla representa la línea geomántica, marcada con un hilo plateado colocado por la organización.

DESPLIEGUE: Ambos jugadores tirarán 1D6 y quien gane elegirá el lado de despliegue. Se realizará una nueva tirada de 1D6 para escoger quién comienza a desplegar. No hay beneficios por terminar de desplegar antes que el rival. Los ejércitos elfos silvanos NO podrán usar su regla Emboscada forestal.

REGLAS ADICIONALES:

Controlar la línea geomántica: *los Ancestrales diseñaron este sofisticado alcantarillado para la energía mágica del mundo con objeto de hacerla más manejable y para alimentar sus formidables maquinarias.* La línea central que divide las dos mitades horizontales del tablero, a 30 cm de las dos zonas de despliegue, contiene una vía subterránea de energía geomántica. El control de la línea se determina cada principio de turno y otorgará un triple beneficio: un +1 al lanzamiento y dispersión de **hechizos**, un +1 a la **resolución** de todos los combates y un -1 para todos los chequeos de **psicología**. Respecto a lo último, no supone una alteración del Liderazgo, solo baja el umbral de superación y facilita dichos chequeos, entre los que se incluyen miedo y terror, pánico y estupidez, pero no desmoralización ni otros chequeos no considerados de psicología. Para tomar control de la línea hay que tener un mayor número de unidades de potencia 5 o mayor sobre esta. El ejército que tenga un mayor número de ellas, sin importar su tamaño, al inicio de cada turno la controlará hasta el siguiente.

CONDICIONES DE VICTORIA ADICIONALES: Se obtendrán puntos de victoria de la manera habitual descrita en el reglamento de Warhammer Fantasy. Adicionalmente, el ejército que controle la línea geomántica al término del turno 6 sumará 300 puntos de victoria.

Escenario 3: El Cometa del Cambio.

El ritual está a punto de comenzar. Aquel que logre accionar la maquinaria de los Ancestrales cuando el Cometa del Cambio cruce los cielos tendrá en sus manos el destino del mundo.

N.^o DE TURNOS: 6.

DESCRIPCIÓN DEL ESCENARIO: desplegar escenografía de la forma habitual, pero reservar una circunferencia central de 15 centímetros de radio. Esta será una de las geosinapsis que alimentan el Péndulo Orbital.

DESPLIEGUE: Ambos jugadores tirarán 1D6 y quien gane elegirá el lado de despliegue. Se realizará una nueva tirada de 1D6 para escoger quién comienza a desplegar. No hay beneficios por terminar de desplegar antes que el rival. No se permite el uso de la regla Emboscada forestal por parte de los ejércitos de elfos silvanos.

REGLAS ESPECIALES:

Conexión con el éter: *la geosinapsis está enlazada con los cielos por corrientes de aire y energía. Sobrevolarla, incluso a lomos de una criatura poderosa como un dragón, sería un suicidio.* No se puede acceder al interior de la geosinapsis mediante un movimiento de vuelo. Tampoco sobrevolarla por lo que, a efectos de unidades que vuelan, será impasable salvo que recurran íntegramente a su movimiento terrestre. Se recuerda que en el reglamento están prohibidos los movimientos «híbridos» aire/tierra, de ahí el énfasis en la palabra subrayada.

La luz del Cometa del Cambio: *la verdadera naturaleza del cometa de dos colas, que está compuesto del mismo Caos, fue ocultada al mundo durante milenarios por el demonio Kairos Tejedestinos, Oráculo de Tzeentch y uno de los más poderosos hechiceros del planeta. Sus dos mayores competidores por este título, el archimago élfico Teclis y el cacique Mazdamundi de los slann, fueron los responsables de deshacer su engaño.* A su paso por los cielos del mundo, el Cometa del Cambio va sembrando la disformidad, y ni siquiera los seguidores de los Poderes Ruinosos pueden resistirse al Caos primigenio que late en su interior. *Las unidades básicas con potencia de unidad mayor o igual a 10 al inicio de la batalla* se verán afectadas por los siguientes efectos durante cada turno completo (los dos semiturnos de ambos jugadores). El momento de aplicación es en el inicio de turno, es decir, antes de los chequeos de pánico y de ninguna otra tirada. Al finalizar el turno completo de ambos jugadores, un nuevo efecto sustituirá al anterior, que no se mantendrá, ni siquiera en el caso de la furia asesina. Los personajes incluidos en estas unidades no se ven afectados.

Turno 1, se acerca el cometa: *Se nota, se siente... ¡ya llega!* no ocurre **ningún efecto**.

Turno 2, enardecimiento: *los corazones palpitan a toda velocidad. ¡Hay que llegar al destino antes que nuestros enemigos!* las unidades afectadas pueden mover **3 cm adicionales** en movimiento básico, que se convierten en 6 cm adicionales de marcha o carga. Sus huidas o persecuciones pasan a ser 5D6 +3 cm u 8D6 + 3 cm en función del atributo básico de movimiento. Los Skavens pueden beneficiarse simultáneamente de sus 3 cm adicionales de huida.

Turno 3, el fin está próximo: *la conciencia del inminente apocalipsis otorga gran valor a la tropa.* Las unidades afectadas reciben la regla **sangre fría**. Si ya la tuvieran, podrán repetir todos los chequeos de psicología fallados. Si tuvieran sangre fría y además ya fueran inmunes a

psicología, este efecto se ignora. Llegados a este punto de la batalla se aconseja tener cuidado con los efectos del turno 4 y las posibles cargas sorpresa tras reagrupamientos inesperados.

Turno 4, ansia de matar: *seas amigo o enemigo, te desangraré*. Las unidades afectadas ganan **furia asesina** (incluso si son inmunes a psicología) y si estaban huyendo **se reagrupan automáticamente** antes de que comience la fase de movimiento, por lo que si está en su propio turno podría mover e incluso verse obligada a cargar. Si la unidad no está en combate al término de su fase de movimiento, sufrirá **1D6 impactos** automáticos de F4 producto de los ataques de los propios camaradas. Si ya tiene furia asesina, no recibe ningún beneficio, pero sí los impactos en caso de no estar en combate. Como con el resto de efectos de la luz del Cometa del Cambio, este aplicará en los turnos de ambos jugadores, pudiendo potencialmente recibir furia asesina dos veces en caso de haberla perdido entre medias, reagrupándose dos veces si se encontraba huyendo al comienzo de cada uno de los dos semiturnos y recibiendo dos veces los impactos si no logra trabarse en combate ni en su turno ni en el del rival. En el turno 5, desaparecerá la furia asesina.

Turno 5, la realidad se desgarra: *por las fisuras del tejido del mundo resuenan los ecos del Reino del Caos, otorgando atisbos del futuro inminente y llevándose consigo a los que pusieron demasiada fe en estas visiones*. La unidad se ve sujeta a los efectos del hechizo **Portento de Far** del Saber de la luz, es decir, puede repetir todos los resultados de 1 en las tiradas para impactar o para herir (o uno u otro) en combate cuerpo a cuerpo. Sin embargo, un nuevo resultado de 1 causará una herida que no se podrá salvar de ningún modo y que contará para la resolución del combate.

Turno 6, apoteosis final: *el anhelo de hacerse con el control de Cometa del Cambio es tal que ni la muerte podrá apartar a los guerreros de su objetivo*. Todas las unidades afectadas cuentan como si estuvieran a 30 cm del **estandarte de batalla** o del ícono impío en el caso de los demonios, con la salvedad de que su efecto es acumulable al del propio portaestandarte de batalla. Así, en caso de sumarse ambos bonos, la tropa mortal y los demonios podrán repetir dos veces los chequeos de desmoralización/instabilidad —considerándose esto una excepción a la regla genérica de repeticiones de tirada del reglamento— y los no muertos perderán dos heridas menos por su propia instabilidad. Adicionalmente, estas unidades se ven afectadas por efectos similares a los del hechizo **Portador de Muerte** del Saber de la Muerte, que se recoge aquí: cualquier miniatura de la unidad objetivo, si debe ser retirada como baja, puede realizar un último ataque con su Fuerza básica antes de ser retirada, sin importar si la miniatura ya ha combatido o no. En caso de miniaturas montadas (caballería, carro, etc) sólo los jinetes responden al ataque.

CONDICIONES DE VICTORIA ADICIONALES: los puntos de victoria no existen, el vencedor será quien más **Puntos de ritual** logre acumular. Cada miniatura que acabe la batalla con vida sobre la Geosinapsis otorgará un Punto de ritual por cada herida intacta que le quede en su perfil. Es decir, miniaturas con múltiples heridas solo convierten sus heridas finales. La única excepción son los Personajes especiales, que duplican el total de puntos de ritual conseguidos por su bando además de obtener Puntos de ritual por sus heridas intactas de la manera descrita. Sus monturas, si las tuvieran, cuentan de manera independiente y no otorgan este efecto duplicador por sí solas. Respecto a las unidades, solo las miniaturas que toquen la Geosinapsis, aunque sea con el borde de la peana, otorgarán Puntos de ritual. En caso de unidades con múltiples heridas por miembro —como infanterías monstruosas— parcialmente sobre la Geosinapsis, es lícito asumir que las que están dentro son las que tienen sus heridas enteras y que las que se quedan fuera son las dañadas.

El jugador que más Puntos de ritual tenga habrá logrado su objetivo y ganará la batalla. Para conocer el resultado final con exactitud, hay que calcular el Porcentaje de victoria. Aunque por

transparencia se detalla a continuación la fórmula para calcularlo, el único deber de los participantes será transmitir a la organización los puntos de ritual obtenidos por él y por su rival.

Porcentaje de victoria del escenario 3 (solo para los más valientes ingenieros enanos, imperiales o skavens):

Una diferencia de Puntos de ritual de entre 0% —es decir, ninguna diferencia— y hasta el 49,99% es un EMPATE. Entre el 50% y hasta el 74,99% de diferencia, VICTORIA y DERROTA MARGINALES. Entre el 75% y hasta el 99,99%, VICTORIA y DERROTA DECISIVAS. A partir del 100% (es decir, el doble o más de Puntos de ritual), MASACRES.

Para el cálculo del porcentaje final se toma la cifra del ejército con más Puntos de ritual y se divide por la cifra menor. Al resultado de tal división se le resta 1 y se multiplica x100. La cifra resultante será el porcentaje de victoria.

Ejemplos: tengo 15 heridas sanas sobre el objetivo y mi rival 14. Por tanto $15/14=1,0666$. Le restamos 1 y multiplicamos x100 $(1,0666-1)x100= 6,67\% \text{ EMPATE}$

Tengo 15 heridas sanas y mi rival 10. Por tanto $15/10=1,5$. Le restamos 1 y multiplicamos x100 $(1,5-1)x100= 50\% \text{ MARGINAL}$

Tengo 15 heridas sanas y mi rival 8. Por tanto $15/8=1,875$. Le restamos 1 y multiplicamos x100 $(1,875-1)x100= 87,5\% \text{ DECISIVA}$

Tengo 15 heridas sanas y mi rival 7. Por tanto $15/7=2,1429$. Le restamos 1 y multiplicamos x100 $(2,1429-1)x100= 114,29\% \text{ MASACRE}$

Los puntos de ejército aniquilados no tienen ningún valor en este escenario: un jugador puede haber perdido casi la totalidad de sus tropas pero tener la única miniatura presente al término del turno 6 en la Geosinapsis, si el rival no cuenta con ninguna sobre ella, habrá ganado por MASACRE.

Trasfondo del torneo: El Cometa del Cambio.

Su propio brazo queda consumido en la disformidad tras el último intento de domeñar los vientos de la magia y detener la destrucción; el báculo de Lileath se le cae al suelo y se hace añicos; después, solo queda el Caos. Sus ojos no verían la consumación del *Rhana Dandra*, el final de todas las cosas, pero este es ya irreversible cuando se le vaporizan de sus cuencas.

Con estremecimiento, Teclis enterró de nuevo aquellas memorias de terror absoluto:

—Nunca perdí la fe en que podríamos hacer frente a la Gran Bestia —dijo en voz alta para conjurar sus demonios—. Decidí mantener la fe en el Cometa de Dos Colas. Qué iluso fui.

El señor de la Ciudad del Sol se mantuvo inmóvil, ponderando mediante su álgebra la verosimilitud de las revelaciones de Lileath que Teclis acababa de compartir en su mente. El tiempo pareció ralentizarse. El elfo miró al maestro de la espada Selandir y a la archimaga Yvannia y les instó a hacer acopio de paciencia. Los tiempos de los slann nada tenían que ver con los del resto de las razas mortales. La estancia permaneció en quietud a excepción del batir de abanicos y el derramar de las ánforas de agua de los eslizones sobre la piel del venerable. Los saurios de la guardia del templo esperaban, pétreos como estatuas, la ocasión de dar la vida por él. La atmósfera tórrida de la zona ecuatorial de Lustria se abatía sobre los tres visitantes, cuyos ropajes estaban empapados de sudor. En el exterior se oyó el aterrizaje de bestias aladas, seguramente terradones de los nidales del nivel superior del zigurat. Más lejano, en el corazón de la jungla, atronó el rugido de un fiero reptil.

«Todas las iteraciones y ramificaciones de la Gran Matemática conducen a la misma conclusión. —La conciencia del cacique Mazdamundi de Hexoatl inundó la mente de Teclis y se comunicó no con palabras, sino en el idioma universal del pensamiento. Sus labios no se separaron un ápice, ni tampoco movió ninguna otra parte del cuerpo, en reposo total sobre un trono que levitaba a unos palmos de la superficie de un estanque. Por tanto, sus compañeros Selandir e Yvannia no tenían manera de conocer las funestas intenciones que el mago-sacerdote estaba a punto de revelarle telepáticamente—. El Gran Plan ha fracasado. Solo cabe dar inicio el Éxodo».

El señor del conocimiento de la Torre Blanca de Hoeth quedó sin aliento tras el contacto con tan poderoso intelecto, uno que había conocido los albores de la creación y que incluso había contribuido a izar sus montañas y llenar de agua sus océanos. Tuvo un atisbo, tal vez por cortesía del slann, de las centenares de fórmulas matemáticas y algoritmos que este había calculado en segundos para sustentar su veredicto. No había anomalía en ellos. Pero sus conclusiones implicaban lo contrario de lo que había acudido a buscar a Lustria: la deserción total de los hijos de los Ancestrales. Si esto sucediera, sería imposible detener el Fin de los Tiempos. En su mente, protestó:

«No podéis abandonar este mundo a su suerte. ¿Entregaríais la obra de los Ancestrales al Caos?»

«La suerte echada está. La del Éxodo es la única fórmula del Gran Plan que queda sin truncar. Cuando la Lengua de Sotek reaparezca en el éter, los hijos de los Ancestrales no seguiremos aquí».

Teclis se aclaró la garganta y trató de jugar su última baza. Contestó, esta vez a viva voz y con tono enigmático:

—El Cometa de Colas Gemelas, la Lengua Bífida de Sotek, no tiene por qué regresar a Mallus.

Los ojos de Mazdamundi se entornaron, todo su intelecto volcado en descifrar el acertijo:

—La variable «Lengua de Sotek» no altera el resultado del álgebra matricial del Gran Plan— respondió, de palabra también. Teclis pudo entenderlo con sus nada despreciables conocimientos del lenguaje saurio.

—La variable «Lengua de Sotek» no —admitió—. Pero la variable «Tzeentch» sí.

Hasta entonces, el único movimiento del slann durante el intercambio había sido el de sus labios y sus párpados. Sin embargo, el nombre de aquel atávico adversario causó que todo su cuerpo se revolviera en su trono flotante, visiblemente incómodo. Selandir e Yvannia, que volvían a ser

partícipes de la conversación ahora que esta tenía lugar fuera de las mentes de aquellos prodigiosos hechiceros, se miraron con gran desazón. En particular el maestro de la espada.

—Explicaos —exigió el cacique Mazdamundi.

—Recientemente, di con las teorías de un astromante humano del Colegio Celestial, un tal H. Mensch, que expone que el Cometa de Dos Colas, como los demás fenómenos astrológicos, no puede ser algo reactivo a un evento terrenal sino, acaso, ser su misma causa. En otras palabras: su tránsito por los cielos de Mallus no advierte sobre la inminencia de una tormenta del Caos, sino que la desencadena. Si elfos, hombres, enanos e hijos de los Ancestrales lo interpretamos de otro modo, incluso como portador de esperanza ante las tinieblas, es porque se nos ha engañado desde la guerra de la Gran Catástrofe para que pensemos tal cosa.

Mazdamundi cerró los ojos para replegar todo su intelecto con objeto de verificar aquellas informaciones. Al cabo de un rato, contestó:

—La única solución válida para esta incógnita es que el cometa no forme parte del Gran Plan. De ser así compartiría naturaleza con la luna oscura, pero en una magnitud muy superior.

Teclis asintió:

—Concuerda con la teoría de Mensch. Si el cometa está compuesto por piedra de disformidad en estado puro, su proximidad originaría las fluctuaciones de los vientos de la magia que avivan las tormentas del Caos.

—Hay más —anunció Mazdamundi, elevando sus ojos hacia el techo abovedado mientras continuaba con sus cálculos—. La órbita del cometa se ha ido acortando con el devenir de los siglos. Cada vez tarda menos tiempo en regresar y pasa a menor distancia del planeta. Estimo que en siete ciclos podría llegar a colisionar, con una energía que sería entre 0,68 y 0,72 veces la desatada por la implosión de los portales de los polos en la Gran Catástrofe.

—El mundo, próspero y fortificado entonces, estuvo al borde de la ruina. ¿Podrá, en sus condiciones actuales, dividido y roído en sus cimientos, sobrevivir a una segunda Gran Catástrofe?

—Basta la ecuación más sencilla para responder esa pregunta: no. Aunque en ocasiones, son los resultados de esta clase de operaciones los que, en su simplicidad, permanecen ocultos a nuestros ojos... Ahora puedo verlo con claridad. Por mucho que me cueste admitirlo, las tablillas sagradas de la ciudad templo de Chaqua, que pronosticaban el advenimiento de Sotek mediante la aparición celestial de su Lengua Bífida, fueron adulteradas por uno de los dos adversarios que la arrasaron en aquel tiempo aciago: el Señor de la Transformación Kairos Tejedestinos. Son fraudulentas. La marca de Tzeentch, su amo, ¿no es acaso un orbe con dos colas llameantes?

Teclis se sobresaltó con las conclusiones de su interlocutor:

—Creo que estáis en lo cierto. Ahora lo veo tan evidente que resulta inexplicable nuestra ceguera. ¿Cómo han podido perdurar milenios enteros esa mentira y aquellas que han embaucado a elfos, enanos y hombres sobre el Dragón de Colas Gemelas?

—Esta nueva variable causa una sucesión de cambios concatenados en el algoritmo del Gran Plan. Si la teoría que exponemos fuese cierta, la nulificación del factor de la Lengua de Sotek...

—Prevendría el Fin de los Tiempos. Al menos tal y como está profetizado. Mallus podría salvarse. Por eso hemos venido en busca de vuestro consejo, venerable. Antaño los Ancestrales lograron enderezar la órbita del planeta. Bastaría un ápice de ese poder para desligar el vuelo del Cometa del Cambio de nuestro hogar. Ignoro si sería posible emular tales hazañas en su ausencia.

—Puede hacerse. Hay una instalación. Atlaxi-Zol: el Péndulo Orbital. Cerca de la gran cordillera de las Tierras del Sur, a la altura de la ciudad templo de Tlaqua. Una instalación olvidada formada por un racimo de geosinapsis donde hace diecisiete milenios mi maestro, el venerable cacique Kroak, asistió al mismísimo Ancestral Tepok para reposicionar este mundo dentro del sistema planetario. —Mazdamundi volvió a evadirse en su aritmética, pero esta vez compartió los resultados a medida que iba calculándolos—. Estimo que un cambio brusco de al menos doce

grados y medio en el eje planetario de rotación tiene entre el 97,5 y el 98% de posibilidades de catapultar el Cometa del Cambio al Vacío-que-hay-más-allá. La probabilidad de regreso de allí tiende al 0,00%. Nutriéndome de la energía almacenada en la red geomántica, yo podría...

El maestro de la espada Selandir desenvainó y se abalanzó con celeridad sobre el slann. Llegó a él pasando por encima de la barrera de guardias del templo en un prodigioso brinco que pilló a todo el mundo desprevenido. El metal silbó al cortar el aire en busca de la garganta de su víctima pero, tras un fagonazo, un caparazón de luz lo detuvo e impidió el derramamiento de sangre. La propia hoja comenzó a arder de manera antinatural, tratando de penetrar aquella defensa mágica para degollar a su víctima. No era un arma común. La guardia del templo se volteó al instante para auxiliar a su señor, pero fueron demasiado lentos. Más ágiles, los eslizones saltaron sobre el agresor sin temor alguno a perder la vida en el proceso. Y así fue: bastó un gesto de la mano libre del elfo para calcinarlos a todos en llamas añiles.

—¡La hoja está envuelta en fuego infernal! —avisó Teclis, estupefacto por la traición, mientras concentraba toda su voluntad en succionar las energías mágicas que vibraban en su filo.

Más pragmática, Yvannia conjuró la ira de Khaine, pero Selandir extinguió sus llamas antes del impacto. Llegaron los primeros saurios blandiendo sus alabardas amenazadoramente. Pero, para sorpresa de todos, de las cenizas humeantes de los eslizones nacieron unas criaturas inenarrables, amasijos azules y rosas con un número variable de brazos, bocas y tentáculos, y los embistieron. El escudo de los Ancestrales que envolvía a Mazdamundi parpadeaba al borde del colapso. El slann, no obstante, era el único que permanecía sereno en mitad del maremágnum.

Un chasquido cristalino señaló el momento en el que la espada flamígera venció la última resistencia y se incrustó en el cuello de su víctima, desatando dos perturbadores erupciones de sangre oscura, tanto hacia la bóveda del techo como hacia el estanque, cuyas aguas se enturbiaron en el acto. Yvannia desistió de lanzar su siguiente hechizo ante el riesgo de herir al slann. La guardia del templo había aniquilado a la mayor parte de sus enemigos demoníacos, pero hallábase aun lejos de Selandir. Este, por su parte, se giró hacia Teclis y lo pulverizó con una mirada de odio:

—¡Condenado elfo! —insultó, al percibirse de que su sello de Vaul había anulado las maldiciones del arma justo antes de que esta hiriera a Mazdamundi. En un instante se deformaron sus facciones y quedaron ensombrecidas por una oscuridad: la del rostro del Cambiante, el demonio embustero de Tzeentch. — ¡Todos tus caminos conducen a un mismo sitio: al vientre de Slaanesh!

—Y los tuyos, *xlanax*, a un viaje sin retorno —sentenció el señor de Hexoatl con autoridad, sin dar importancia al flujo negruzco que manaba de su garganta. Abriendo sus manos practicó un exorcismo perfecto que desterró en el acto a su agresor y a todos sus acólitos. Simultáneamente, usó la misma luz para devolver toda su sangre al interior de la herida y restañarla. El estanque recuperó su transparencia. La elegancia con la que el slann manipuló el viento de Hysh dejó boquiabierto a Yvannia e incluso al propio Teclis.

Con una imperturbabilidad inconcebible en alguien que acaba de ser degollado, Mazdamundi ordenó:

—No hay tiempo que perder: el Caos ya se ha puesto en movimiento. Y pronto, otras facciones lo harán. Ensilladme a Slaq y convocad a Kroq-Gar. Hemos de ser los primeros en llegar a Atlaxi-Zol. Al Péndulo Orbital.

TABLA DE OBJETIVOS DE CAMPAÑA POR FACCIÓN

Bando	Facción	Personajes jugables (por trasfondo)	Líder facción	Objetivo
ORDEN	Altos elfos	Teclis, Tyrion, Imrik, Alarielle, Eltharion.	Teclis, Tyrion	<p>El invierno del dragón: si bien el objetivo principal de los Altos Elfos es ayudar a Mazdamundi a desligar el Cometa del Cambio de la órbita de Mallus, paralelamente y en secreto Imrik desea alejar también el planeta de la órbita del sol para enfriarlo y despertar a los dragones de Caledor de su letargo, haciendo gala una vez más de la ancestral arrogancia Asur al creerse dueños de los destinos del mundo. Tyrion, cuya sangre agita la maldición de Khaine avivada por la luz del cometa, lo apoya. Sin embargo, Alarielle ni Teclis quedan al margen de todo esto. El señor de Caledor tiene reticencias del papel de la primera como garante de la paz y de la cooperación del segundo con Mazdamundi y también de su afición por aprender y enseñar a las razas «menores» como los humanos. Nadie sabe qué es lo que busca Eltharion exactamente en las Tierras del Sur, pero parece ser que ha sido conducido allí por su propia «oscuridad interior».</p>
	Bretonia	Morgiana y El caballero verde.	Louen L.	<p>Cruzada de la Dama del Lago: la Dama habla a través del Hada Hechicera para proclamar en Bretonia una cruzada más audaz que todas las anteriores: salvar el santuario primigenio de Atlaxi-Zol de la corrupción. Quienes participen y perseveren hasta el final recibirán una bendición singular y la oportunidad de beber del Grial. Mientras que el Caballero verde busca purificar las selvas primigenias de todo atisbo de corrupción, el Hada Hechicera será la representación de la Dama en campaña, y se ocupará de supervisar la activación del Péndulo Orbital para que se realice conforme a los designios de su señora.</p>
	Elfos Silvanos	Orion, Drycha, Naestra & Arahan, Durthu	Ariel	<p>Cacería y extinción: los Asrai también desean ayudar a Mazdamundi a desligar el Cometa del Cambio de la órbita de Mallus, y por ello Orión ha convocado una gran cacería en aquellas latitudes. También buscan asegurar, a su vez, que eliminado el cometa se restaure la órbita de la tierra a su equilibrio previo para proteger Athel Loren. El hombre árbol Durthu ha brotado en las selvas de las Tierras del Sur y quiere despertar el bosque para protegerlo. En él duermen los ejemplares más ancianos de su especie, aletargados por la magia de los Ancestrales. Drycha, la rama amarga, tiene sus propios objetivos: provocar un cataclismo climático en el planeta que erradique a las razas civilizadas (Humanos, Enanos, Orcos e incluso Elfos), del que los bosques se repondrán mejor que las demás formas de vida, un apocalipsis verde para devolver el mundo a un estado primigenio y salvaje. La reina Ariel sospecha de Drycha, por lo que ha enviado a Naestra y Arahan, hermanas del Crepúsculo, para vigilarla.</p>
	Enanos	Alrik Ranulfsson, Belegar, Kazador, Grombrindal y Thorek Cejohierro.	Rey Thorgrim	<p>Deuda de sangre y oro: los enanos quieren supervisar la corrección de la órbita planetaria para que sea la mínima, de precisión ingeniera, que permita deshacerse del influjo del Cometa del Cambio sin causar daños en los Karaks enanos. Mientras los mejores ingenieros harán sus cálculos con escuadra y cartabón, Thorek se ocupará del control de la magia mediante sus poderosas runas. En caso de riesgo para sus ciudades impedirán el ritual, prefiriendo arriesgarse con el cometa antes que permitir que Karaz-a-Karak se derrumbe por la incompetencia de una rana gigante. Asimismo, Thorgrim ha anotado el nombre de Mazdamundi en el Libro de los Agravios como representante de los slann tras asociar su geomancia con las catástrofes que arruinaron el Imperio enano de la antigüedad. Ha encomendado a los viejos Alrik y Kazador, conocidos por su celo tradicionalista superior incluso al del común de los Dawi, cobrarse la venganza con el oro de las ciudades templo o con sangre fría. Inquieto por la proximidad de los eventos a su hogar y por la aparente calma en la que ha quedado su guerra particular a tres bandas contra Skarsnik y Queek, Belegar ha dejado bien guarecido su bastión en Karak-Ocho-Picos y sigue las mareas de la guerra hacia Atlaxi-Zol. Grombrindal aparece de pronto en la selva porque sus huesos le dicen que allí está en juego el destino de los enanos y aun del mundo entero.</p>
	Hombres Lagarto	Kroq-Gar, Nakai, Tehenhauin.	Mazdamundi	<p>El Gran Plan y la duda de la Serpiente: los hombres lagarto buscan asegurar el control total de las geosinapsis para activar el Péndulo Orbital y corregir la anomalía gravitacional del Cometa, restaurando el Gran Plan, todo ello sin importar el coste en vidas de las razas menores. Mazadmundi ha enviado a la vanguardia a su mano derecha: Kroq-Gar, fogueado en varios milenarios de lucha contra el Caos. Nakai siempre se aparece en la jungla en los lugares en los que se va a decidir el destino de los hijos de los Ancestrales, por lo que los chamanes</p>

			<p>eslizón no se sorprenden de su irrupción en las junglas aledañas a Atlaxi-Zol. Tehenhauin quiere realizar un sacrificio de tal magnitud en Atlaxi-Zol que obligue a Sotek a manifestarse, disipando su terrorífica sospecha de que la Placa de Chaqua fue una falsificación de Tzeentch y que el Dios Serpiente es una mentira del Caos. La víctima que desea ofrendar en el altar principal no será, por primera vez, un Skaven, sino un Señor de la Transformación de Tzeentch, preferiblemente cierto ejemplar bicéfalo.</p>
Imperio	Baltazar Gelt, Luthor Huss, Valten (Elegido), Volkmar, Kurt Helborg	Karl Franz	<p>Persecución intercontinental: Perplejo tras confirmar que el flujo del Caos bordea el Imperio para desparramarse por las Tierras Oscuras y mantiene rumbo más al sur todavía, Karl Franz moviliza parte del ejército imperial, con Kurt Helborg a la cabeza, para seguir a sus enemigos y atraparlos entre el acero imperial y las defensas de la selva ahora que están separados de la columna principal. Valten y Luthor Huss encabezan una peregrinación de fanáticos para cerciorarse que el cometa de dos colas es de verdad un subterfugio de Tzeentch. Por el camino buscarán erradicar todo atisbo de Caos. Volkmar quiere vigilarlos de cerca para que sus proclamas no desencadenen ninguna herejía que siga removiendo los dogmas de la iglesia de Sigmar, la cual enfrenta tiempos adversos. Objetivo secreto: auspiciado por el Colegio Dorado de Baltazar Gelt y con las reticencias de la iglesia de Sigmar, el Imperio busca asegurar el control del Pendulo Orbital para sí, bajo la creencia de que una humanidad armada con la tecnología de los Ancestrales es la única garantía de seguridad duradera para el Viejo Mundo, negando ese poder tanto a enemigos como a aliados.</p>
ORDEN Y CAOS	Reyes Funerarios	Khalida, Sehenesmet y Arkhan*	<p>El Edicto del Rey de reyes y la traición del liche: Objetivo de los Leales a Settra (Khalida y Sehenesmet): Cumplir el mandato de su rey de preservar el mundo tal y como es, impidiendo que el Cometa traiga el Caos, asegurando el orden eterno de las cosas. Objetivo del Traidor (Arkhan): Aprovechar la confusión para sabotear el Pendulo y redirigir su energía para traer de regreso a Nagash, alineándose en secreto con los objetivos de los Condes Vampiro. Khalida andará siempre al acecho del liche.</p>
CAOS	Condes Vampiro	Manfred von Carstein, Heinrich Kemmler, Neferata, Luthor Harkon.	<p>Nido de víboras vampíricas: Liderados por Zakarias el Eterno y sus insondables conocimientos sobre nigromancia y por Arkhan el negro de los reyes funerarios, los condes vampiro no solo quieren evitar que el Cometa sea expulsado del planeta, sino que desean convertirlo en una batería inagotable de Dhar (magia oscura) mediante el Pendulo Orbital. Pretenden traer de vuelta a Nagash, para lo cual necesitan muchísima energía. Acercar la órbita del Cometa del Cambio a Mallus se la proporcionará. Todos colaboran para lograr el mismo objetivo (usar el Pendulo para traer de vuelta a Nagash), pero difieren radicalmente en sus motivaciones posteriores. Los objetivos particulares de cada uno de ellos sobre el retorno de Nagash varían entre quienes lo hacen por lealtad (Arkhan), para conseguir algo a cambio (Neferata restaurar Lahmia y Luthor, su alma rota), para destruir a Nagash (Kemmler, siguiendo órdenes de Tzeentch) o para asimilar el poder de Nagash (Zakarias y Mannfred, dispuestos a traidorizar el uno al otro) y usurparlo. Su alianza con el Caos es de conveniencia, pero no dudarán en romperla en cuanto controlen el Pendulo Orbital.</p>
	Enanos del Caos	Drazoath el lívido, Astragoth	<p>Tecnología arcana de destrucción masiva: Drazoath y Astragoth quieren impedir el ritual que alejará el Cometa del Cambio, en línea con Archaon, pero más importantemente quieren hacerse con el control del Pendulo Orbital para estudiar su tecnología y emplearla como arma. Así, comparten sin saberlo objetivos con Baltazar Gelt. Miran el Pendulo Orbital y no ven una reliquia sagrada; ven la máquina de asedio definitiva. Si los Ancestrales podían mover planetas, esa tecnología podría emplearse para asegurar la dominación planetaria de los enanos del caos, encadenando, como es costumbre, unos cuantos demonios a las geosinapsis de Atlaxi-Zol.</p>
	Reinos del Caos: Bestias	Khazrak, Malagor y Morghur	<p>Heraldo del Fin de los Tiempos: Destruir el Pendulo Orbital para que la Tormenta del Caos no amaine jamás. En particular, Tzeentch está furioso de que su ardor del cometa haya sido finalmente revelado, y envía a sus mejores siervos, encabezados por Kairos Tejedestinos, a cumplir su voluntad. Los hombres bestia odian cualquier creación de los Ancestrales porque refleja orden y lógica, cualidades que ellos detestan. Por tanto, su objetivo no es solo destruir Atlaxi</p>

	Reinos del Caos: Demonios	Be'lakor, Amon'Chakai, Kairos Tejedestinos.	Zol, sino profanarlo hasta sus cimientos, llenar de inmundicia sus escombros, defecar en sus estanques prístinos y regarlo todo con sangre corrupta. La sola presencia de Morghur en suelo sagrado bastará para cumplir este propósito. Malagor y Khazrak lo asistirán con su liderazgo religioso y su astucia animal, respectivamente. Amon'Chakai tiene cuentas que ajustar con el Clan Pestilens, cuyas madrigueras principales están excavadas en la región. Por su parte, Be'lakor pretende usar la energía del Péndulo Orbital para librarse del yugo de los Dioses del Caos y ascender por encima de la demonicidad hasta el estatus divino. Galrauch parece un simple peón de Tzeentch, pero tiene planes de escapar de su servidumbre y convertirse en dragón emperador de todos los de su raza. Egrimm solo busca conocimiento prohibido de los Ancestrales. Vardek Crom, asegurarse de que los designios de Archaon como representante del Caos unificado prevalecen sobre la voluntad particular de El-que-cambia-las-cosas.
	Reinos del Caos: Mortales	Galrauch, Egrimm van Horstman y Vardek Crom.	
Skavens		Queek, Lord Skrolk, Nurglitch VII.	Thanquol La conspiración del Vidente y el Pontífice: Thanquol se ha aliado con Nurglitch VII. Ambos pretenden colisionar el Cometa del Cambio sobre Mallus, particularmente en Plagaskaven, para acabar con los otros diez señores de la descomposición del consejo de los trece e hincarle el diente a su piedra bruja. Posteriormente, quieren aprovechar el vacío de poder para unificar a todos los clanes y comandar la Gran Ascensión —comandancia que, evidentemente, ninguno de los dos tiene la menor intención de compartir con el otro—. El Clan Pestilens quiere afianzar sus dominios en las Tierras del Sur y convertir su ciudad-monasterio en la nueva capital del Imperio Subterráneo. A su vez, van a aprovechar esta confrontación de escala planetaria para propagar una gran pandemia confeccionada por el señor de la plaga Skrolk, aprovechando los flujos de regreso de cada ejército a su patria. Por su parte, Queek ha sido enviado por el consejo para seguir de cerca las sospechosas andanzas de Thanquol y los Pestilens.
INDEPENDIENTES	Elfos Oscuros	Morathi, Hellebron, Kouran y Malus Darkblade.	Malekith Verano negro: Malekith desea alejar el Cometa del Cambio de Mallus, Morathi acercarlo para beneficiarse de su magia. A su vez, pretenden acercar la órbita de Mallus hacia el sol para fundir los hielos de Naggaroth, colapsar térmicamente las regiones más centrales del planeta y aprovechar la coyuntura para atacar las regiones debilitadas y Ulthuan en particular. Mientras Kouran desembarca en las Tierras del Sur para hacer valer la voluntad de su señor, a Hellebron la trae el odio hacia Morathi, cuyos planes tratará de entorpecer.
	Orcos y Goblins	Grimgor, Wurrzag, Skarsnik	El ¡WAAAAAGH! del Ezkupitajo: Grimgor quiere demostrar que ez el mejor, ¿qué ezperabaiz? Wurrzag, comprobar si Grimgor podría ser el legendario Kafre Eterno, y, en tal caso, ungirlo a la luz del Kometa del Verde Ezkupitajo de Morko (o de Gorko). Skarsnik ha detectado que Belegar y Queek han salido de Karak Ocho Picos con parte de sus huestes y tienen como objetivo apoderarse del Péndulo Orbital, y lo que es bueno para sus enemigos es malo para Skarsnik. Grimgor será el puño de Gorko, Skarsnik el Zerebro de Morko y Wurrzag el gran oráculo de las deidades de los pielesverdes.
	Reinos Ogros	Skrag y Grasientus	Estegadones pa' desayunar, carnosuarios pa' merendar: los ogros pretenden usar el Péndulo Orbital a modo de gran espétón para asar al momento la carne de los mejores guerreros y monstruos de Mallus y celebrar un gran festín. El legendario Skrag, profeta de las Grandes Fauces, será quien lo oficie. Mientras los elfos calculan órbitas y los muertos susurran profecías, el gran ogro carníero mira una máquina de terraformación ancestral y piensan: «Eso podría asar un dragón entero». Los ogros son felices simplemente con esto y no tienen más aspiraciones, aunque el bueno de Grasientus tiene un ojo puesto en el oro de las Tierras del Sur y de Nehekhabra. Ha oído que en el Sur las ranas construyen pirámides de oro macizo y que los muertos del desierto entierran a sus reyes con máscaras enjoyadas. Tales riquezas mejor aprovecharán al bolsillo del Señor de Mercaderes. Por un módico precio, Grasientus ejercerá de Désputa Soberano para indicar a los demás déspotas ogros a quién hay que comerse: si a los que buscan alejar el Cometa del Cambio o a quienes pretenden acercarlo a Mallus.