

¡Cargad!

Número 3 - Agosto 2.005

ÞHI YHM HEBMI TRÆNNIR RNÆFI...



XRFKIFH, RÆPF, KMR MHTE KMR TÆMF

¡Carga!

Número 3 - Agosto 2.005

	Editorial (o no).....	3
	Ogros: Preguntas y Respuestas..	4
	Caballería Rápida.....	6
	Orcos de Moria.....	9
	El Terror Rojo.....	13
	Harridan Tiránido.....	15
	Escenario: Depredador.....	17
	El Taller de Monstromo.....	18
	Campaña: Moussillon.....	19
	Una Mesa de Juego.....	44
	Noticias y Novedades.....	45



Editorial (o no)

Número 3

Agosto 2.005

Coordinación

Namarie

El Equipo ¡Cargad!

Harriak

Lord Darkmoon

Namarie

Pater Zeo

Portada

Rafael (sirzelaznog@yahoo.es)

Han colaborado...

Kades

Marduk

Monstromo, el Conde Negro

OrkoBDN

Sir Galahad

Tomàs Winand

...y, por cierto, muchas (muchísimas) gracias a toda la gente que nos envía material y e-mails de apoyo... sin vosotros, ¡Cargad! no sería realidad.

Para cualquier sugerencia, envía un mail a cargad@gmail.com. Igual tardamos mucho en responder, pero palabra que nos los leemos todos y cada uno...

No hay dos sin tres (o eso dicen).

Después de encargarle el "marrón" a Lord Darkmoon de maquetar los dos (2) primeros números de ¡Cargad!, ya me tocaba currar un poco.

Las críticas que hemos leído (y que nos habéis enviado a nuestra dirección de correo, cargad@gmail.com) decían en muchos casos lo mismo: que de contenido está muy bien (aunque faltan cosas de Fantasy y de otras marcas, lo sé), pero que no dejaba de ser "un documento Word pasado a PDF".

Así que el siguiente paso era intentar mejorar la forma más que el fondo; gracias a Ricard "SpamMan" (¡merci, Richi!) conseguimos un programa de edición más profesional y empezamos a pelearnos con él.

Quizá os habéis dado cuenta que este número tiene menos páginas. Es cierto, hay menos páginas... pero el mismo contenido. Es que hemos puesto la letra más pequeña ^_^ además, así os ahorramos dineros si queréis imprimirlo (MUY recomendable).

A lo que iba. Que en este tercer número hemos puesto más ilusión que nunca, porque es un paso más hacia nuestra idea: que la gente tenga una revista sobre su hobby, gratuita y de calidad. Lo que teníamos que mejorar era el aspecto, y... aquí está.

Acerca de los contenidos, tenemos de pedir que (a ser posible) nos enviéis más material gráfico, tanto en los artículos que enviáis como por separado: dibujos (nuestra primera "portada de verdad" es brutal, a que sí... ¡muchas gracias, Rafael!), fotos, cómics (¿nadie dibuja?)... Poner treinta páginas de texto a tamaño 9 puede ser algo pesado (y monótono) de leer, y aunque de momento "tiremos" de dibujos y fotos de las empresas del mundillo, no estaría de más que cuando nos enviáis un personaje, lo hiciérais con una foto de dicha mini y su trasfondo... ya, ya, pedimos más que el Gobierno ^_^

El segundo favor que necesitamos es que (si puede ser) nos enviéis cosas de "otros juegos". Seguro que más de uno es un experto en Confrontation, o en Celtos, o en HeroClix. Pues, por favor, ¡enviadnos artículos! La intención de ¡Cargad! es ser una revista sobre juegos de miniaturas, no "una white dwarf en gratis" (ni queremos ni podemos competir con ella), y para ello necesitamos artículos de algo más que WH y 40k (prometo poner más cosas de Fantasy en breve... ya sé que muchos estáis viendo el Fantasy mucho menos "actualizado" que cuando era MdN... sorry...).

No tengo mucho más que decir. Aparte de pedir perdón a Víctor por no tener aún el Informe de la batalla que jugamos en Diciembre (la tengo medio maquetada aún, Víctor...), y dar las gracias especialmente a Lord Darkmoon (que no ha rechistado ni un momento por tener que "comerse" dos números él solito), a Sir Galahad (gracias, Edu, la campaña de Mordheim es brutal!) y a Zeo (que has maquetao como un campeón! -o sea +1 ataque-).

En fin, que gracias por estar aquí, leyendo ésto. Gracias por confiar en esta revista, espero que la ilusión con la que la hacemos se vea reflejada... Ale, que gracias :)

.-: Namarie, ¿coordinador? de ¡Cargad! :-.



1. Tienes todo el derecho a (sin alterar nada de su contenido) copiar, fotocopiar, imprimir, distribuir, colgar en tu web, ceder, o incluso compartir para distribuir en redes P2P (emule y demás) CUALQUIER parte de "¡Cargad!", siempre que no se altere el contenido, que NO se obtenga ningún beneficio económico y (en caso de colgarlo en otra web o de otra revista) que se indique que es ¡Cargad! y que se puede obtener gratis en la dirección <http://www.cargad.com>.

2. Todos los nombres son marcas comerciales de sus respectivos distribuidores (así, Tzeentch es TM de Games Workshop, Cygnar es TM de Privateer Press...). Si se tiene cualquier duda sobre la marca registrada de un nombre usado por aquí, que nos lo comunique. Ah, "elfo", "ogro" y "alien" no son marca registrada por nadie...

3. Sobre derechos de autor y demás sólo queremos indicar que, efectivamente estamos infringiendo algunas leyes al respecto, es decir, que consideramos necesario poder utilizar fotos del juego "x", o la miniatura "y" para poder hablar de ella o él. De todas formas, si alguna persona, entidad, empresa, entidad metafísica, alienígena o cosa, considera que no podemos poner dicho material gráfico de su propiedad intelectual en la página web, o en el e-zine que por favor nos lo comunique y nosotros mismos lo retiraremos sin problemas.

4. Por otro lado el material inédito y creado por los colaboradores es copyright de ellos (cada uno del suyo, claro), por lo tanto si queréis utilizarlo para algún particular fuera de imprimirlo y leerlo por favor, poneros en contacto con ellos, no nos gustaría ver que alguien ha sacado de nuestro fanzine material de una persona y lo ha publicado en cualquier otro medio. (Especial mención a aquellos/as que copian cachos y los ponen como "suyos", que de vampiros el mundo está lleno y muchos de ellos tienen Liderazgo 1).

5. Por su parte, todas las traducciones (que las hay) tienen dos "copyrights" (indicados), el autor y el traductor. En caso que alguien quiera copiar/reproducir el original deberá pedir permiso al autor, si quiere hacerlo con la traducción deberá pedir permiso a ambos.

6. Si alguien nos envía un material (relato, personaje, fotografías, dibujos, etc.) ese alguien seguirá teniendo todos los derechos sobre dicho material, y ¡Cargad! sólo tendrá el derecho de usarlo en el e-zine.

Reinos Ogros

Preguntas y Respuestas (Reglas Oficiales; sacado de la web de GW-UK)

ERRATAS

- Página 25, Gnoblar Marmitón, añadir "sumar +1 dado al lanzamiento..." y "...sumar +2 dados...".
- Página 27, descripción del Lanzaarpones, añadir: "y atraviesa las filas de la misma forma. **Además, como los Lanzavirotos normales, anula armaduras y cada herida no salvada causa 1d3 heridas.** Si el lanzaarpones logra..."
- Página 41, Estrangular con Cadenas, añadir "romperles el cuello. **El Gigante debe declarar una miniatura enemiga para este ataque.** El objetivo debe..."
- Página 45, añadir al final: "**El Tirasobras Gnoblar se considera pielverde a todos los efectos**".
- Página 63, Grancráneo, añadir: "Cualquier hechicero (o similar) **enemigo** que elija..."
- Página 63, Corazonaverno. Añadir: "toda tirada para lanzar un hechizo (**realizada por un hechicero enemigo**) en la que se obtenga un doble..."
- Página 64, donde pone "-1 a su Liderazgo" es "-1 al chequeo de Liderazgo".

Cazadores

P: Cuando se habla del lanzaarpones, ¿qué quiere decir que se trata como un lanzavirotos?

R: Se trata como un lanzavirotos "portátil". Así que NO puede mover y disparar, anula armaduras, y cada herida no salva causa 1d3 heridas. Recuerda que el Cazador puede pivotar (siempre que NO tenga a los Tigres acompañándole) gratis para ver a su enemigo y poder dispararle, y que luego se queda encarado en esa dirección (no puede pivotar, disparar y volver a pivotar).

P: ¿Por qué el Cazador tiene la regla Arremetida (página 80)?

R: Bueno, haría arremetida si no fuera porque va en solitario... No, no causa impactos cuando va con los dos Tigres.

P: Los Tigres, ¿pueden soltarse por el cazador durante la fase de resto de movimientos o deben acompañarlo hasta que haya una carga?

R: La única manera de separarlos es declarando una carga con ellos o cuando persiguen una unidad que huye.

Ogros Toro

P: Cuando unos Toros llevan puños, ¿pierden o siguen teniendo la maza?

R: La siguen teniendo pero se pierden sus efectos si se usa el puño de hierro.

P: En la descripción de los Puños se dice que pueden elegirse usar como escudo; ¿proporcionan salvación respecto a ataques de proyectiles?

R: No, sólo afectan a la fase de combate cuerpo a cuerpo.

Sueltafuegos

P: Si a causa de los Problemas se muere un 25% o más de los ogros, ¿hay que chequear pánico?

R: No; el pánico por 25% es sólo por disparos enemigos.

Yehtis

P: Hay Yehtis con dos armas de hielo. ¿Tienen ataque adicional?

R: No.

P: El Aura de Escarcha, ¿afecta a otras unidades amigas en contacto peana con peana con los Yehtis?

R: Sí, afecta a las unidades amigas (los Ogros también tienen frío). No afecta a otros Yehtis.

Comehombres

P: Si en la unidad hay diferentes Comehombres con diferente equipo, ¿pueden usar su equipo cada uno diferente en la fase de combate cuerpo a cuerpo?

R: Sí.

P: Ya que eso implica diferentes equipos en una unidad, ¿quién decide qué ogro muere? ¿Se van apuntando las heridas de cada uno de los Ogros?

R: Se trata como una unidad de Ogros normal. Cuando se hace el número de heridas, es decisión del jugador Ogro decidir qué miniatura muere primero. Ejemplo: una carga contra una unidad de dos Comehombres, uno con Espada Catayana y otro con pistolas; en caso de hacer 3 heridas, el jugador Ogro decide cuál de los dos Comehombres muere, si el de pistolas o el de espada.

P: Y si tengo Comehombres con diferente HA, ¿mi enemigo contra qué HA lucha?

R: Contra la mayoritaria. En caso de que no haya mayoritaria, el jugador Ogro decide.

Tirasobras

P: El chequeo de "Mal genio" requiere medir; eso se hace antes o después de declarar cargas normales?

R: Después (si es que hay dudas).

P: La Tirasobras no tiene la regla

"Altamente insignificante", ¿es un error?
R: No, no es un error.

P: La Tirasobras ¿se considera pielverde?

R: Sí.

Panzamagia

P: Si algún hechizo (p.e. Masticahuesos) tiene efecto negativo para el Carnicero, ¿ocurren esos efectos si el hechizo es dispersado?
R: No.

P: Cuando dice que si un hechizo ha sido lanzado con éxito y un segundo mago intenta lanzarlo aumenta la dificultad, ¿incluye esto si se ha conseguido el valor del hechizo pero ha sido dispersado?

R: No. Exito significa que el hechizo ha sido llevado a cabo y no ha sido dispersado.

P: Si un Carnicero lee un Pergamino de Dispersión, ¿dispersa todos los hechizos de Panzamagia que él tiene en juego?

R: Sí, todos los hechizos de "permanece en juego" que él haya lanzado también son dispersados.

P: ¿Y si muere?

R: También. Cuando un matarife o carnicero muere, todos sus hechizos "permanece en juego" son automáticamente dispersados.

P: ¿Puede un Matarife decidir que se acaben los efectos de un hechizo que permanece en juego, o debe lanzar otro hechizo en esa unidad?

R: Lo segundo; al lanzar otro hechizo cesarán los efectos del primero.

P: ¿Qué ocurre si se lanza un hechizo sobre un personaje y luego ese personaje se añade a una unidad?

R: El personaje sigue afectado por el hechizo, hasta que se lance de nuevo un hechizo en la unidad donde esté.



P: ¿Y si se suma un personaje que tiene un hechizo a una unidad que tiene otro hechizo?

R: En ese caso, el hechizo del personaje deja de tener efecto, y el personaje pasa a tener los efectos del hechizo que tenía la unidad.

P: Si se lanza un hechizo en una unidad que contiene un personaje, el personaje pasa a tener los efectos del hechizo. ¿Y si abandona la unidad?

R: Entonces deja de tener los efectos del hechizo.

P: El oponente puede dispersar hechizos de Panzamagia en su propia fase de magia (con un nivel 7). Pero, ¿puede dispersar en el siguiente turno Ogro?

R: Sí. El oponente puede dispersar un hechizo de Panzamagia que esté en juego (en cualquier turno) considerando que tiene un nivel de energía 7.

P: El Gnoblar Marmitón, ¿qué quiere decir con eso de +1 ó +2 al lanzamiento del hechizo?

R: Que puedes coger un dado adicional de energía (de fuera de tu reserva de dados de energía) y lanzarlo.

P: Los objetos, hechizos y habilidades que "destruyen" hechizos, ¿cómo afectan a la panzamagia?

R: El Carnicero o Matarife al que le afecte el objeto, hechizo o habilidad, pierde uno de los hechizos de Panzamagia (pero el resto de Matarifes siguen conociéndolo).

P: Si lanzo un Mondongo de troll a una unidad y esa unidad recibe una bola de fuego, ¿puede regenerar?

R: No, ya que el fuego anula la regeneración.

P: Y si una unidad recibe un Mondongo, le cae una bola de fuego, y vuelvo a lanzar más tarde otro Mondongo en esa misma unidad, ¿tiene regeneración?

R: Sí.

Objetos Mágicos

P: No he visto el Escudo Encantado... ¿pueden usarlo los Ogres?

R: Pueden usarlo como visera para el casco. Vamos, que no :-)

P: La Mazatrueno, ¿es sólo para Déspotas?

R: No.

P: Cuando la Mazatrueno impacta, quien está debajo del agujero pequeño tiene 1d6 heridas?

R: Igual que si la unidad hubiera sufrido

el impacto directo de una catapulta. Se anulan armaduras, 1d6 heridas, etc.

P: El Parteescudos actúa sobre la Iniciativa. Cuando se impacta a un carro, ¿qué iniciativa se usa?

R: La iniciativa más alta de la tripulación.

P: ¿Se aplica el efecto de Grancráneo a los Matarifes y Carniceros?

R: Sólo afecta a hechiceros enemigos. Si un hechicero amigo lanza un hechizo al portador del Grancráneo, no tendrá disfunciones.

P: ¿El Puño Glotón afecta a tiradas de salvación por armadura o especiales?

R: Cualquiera. Ojito, que este efecto es sólo en cuerpo a cuerpo.

P: Con el Corazónaverno, ¿qué pasa si el hechicero enemigo saca un "1" en la tabla de disfunciones?

R: Que el hechicero enemigo es destruido y que todos los Matarifes y Carniceros (propios y del enemigo) reciben 1d3 heridas...

P: Si un mago no está obligado a tirar disfunciones de forma habitual (p.e. un Slann de cuarta generación), ¿debe lanzar en disfunciones de Panzamagia por los efectos de Corazónaverno?

R: No, son inmunes a sus efectos (así que directamente no tira).

P: La Estatuilla Brahmira, ¿afecta a Enanos del Caos? ¿Y a Elfos Oscuros de Slaanesh?

R: Sí, a ambos, ya que adoran al Caos.

Mercenarios

P: Una unidad de Tripasduras mercenaria, ¿pueden coger un estandarte mágico? ¿Estandarte común, de la lista donde esté, o de la lista de Reinos Ogres?

R: Puede elegir un estandarte de la lista de Reinos Ogres o de la lista común.

P: Los ejércitos de Mercenarios, ¿siguen teniendo "sus" Ogres o son reemplazados por los Ogres de Reinos Ogres?

R: Los ejércitos de Mercenarios siguen teniendo los Ogres mencionados en su lista, y también pueden usar los Ogres del libro de Reinos Ogres.

Otros Ogres

P: ¿Los Ogres del Caos y los Ogres de Mercenarios tienen la regla Arremetida?

R: No, pero se consideran ogros a efectos de hechizos y demás.

Personajes Especiales

P: Se dice que Skrag debe estar acompañado de dos Gargantúas. ¿Deben esas Gargantúas estar junto a Skrag y/o desplegar junto a él?

R: No y no. Se tratan como Gargantúas normales a todos los efectos.

P: Tanto Grasientus como Skrag van en una peana enorme... ¿significa eso que se les puede designar como objetivo de disparos siempre?

R: Sí (siempre que haya línea de visión, claro). Además no pueden usar ¡Cuidado Señor! (no son del mismo tamaño).



Caballería Rápida

by Tomàs Winand

Buenas, me llamo Tomàs Winand y con este artículo empiezo una sección en la que queremos repasar una serie de aspectos tácticos del mundo de Warhammer Fantasy. Para cualquier duda, comentario o aclaración os podéis dirigir tanto al mail de cargad como al mío propio (tomas.winand@gmail.com)

En este primer artículo, hablaremos de la Caballería Rápida y de sus posibilidades.

Si hace poco que has empezado a jugar a Warhammer probablemente no te habrás dado cuenta pero las reglas de la caballería rápida están absolutamente desequilibradas y la idea es poder abusar de ellas hasta que las cambien. Repasemos primero que reglas especiales tienen:

1. Pueden reorganizar su formación tantas veces como quieran durante su movimiento.
2. Tienen 360º de visión durante la fase de disparo y pueden marchar y disparar.
3. Al reagruparse tras declarar huir a una carga pueden mover y disparar como si no se hubieran reagrupado.

La primera pregunta a contestar es: ¿y como voy a aprovechar yo estas reglas? La respuesta la resumiré en estos seis puntos:

1. Para hostigar
2. Para redirigir cargas y evitar flanqueos del adversario
3. Para no dejar marchar
4. Para destruir maquinas de guerra

5. Para cazar magos solitarios
6. Para destruir unidades que están huyendo
7. Para flanquear

Podríamos establecer muchos criterios de clasificación de las unidades de caballería rápida. En este artículo, en vez de distinguirlas según su equipo o los atributos propios de sus jinetes, me he decidido por una clasificación según el coste por miniatura. La intención es poder generalizar el uso de éste tipo de unidades y fijarnos de forma preferente en tácticas de posición y movimiento.

Empezaremos pues, distinguiendo entre dos tipos de unidades de caballería rápida: las sacrificables y las de elite. La diferencia entre unas y otras es clara a partir de su valor en puntos: si cada miniatura cuesta menos de 12 puntos estamos hablando de unidades sacrificables ya que si las destruyen perdemos muy pocos puntos (60 puntos como máximo para unidades de 5 miniaturas), mientras que si cuestan más de 12 puntos hablaremos de unidades de elite.

Como ejemplos de unidades sacrificables tenemos: los cabalga-lobos goblins, los mastines del caos, los lobos espectrales o los perros de caza.

Como ejemplos de unidades de elite: todas las de caballería rápida de elfos, los herreruelos imperiales, los bárbaros del caos, o los mastines de Khorne.

Caballería Rápida Sacrificable

Si estas decidido a probar la potencia de la caballería rápida te propongo la siguiente inversión: 250 puntos a 1500 o 300 a 2000 de unidades sacrificables. Esto significa 4 o 5 unidades de cinco miniaturas SÓLO con músico. Destaco el no poner grupo de mando completo porque son unidades que difícilmente van a acabar la partida, por lo que debes considerarlas como bajas antes de empezar y cuantos menos puntos gastes en ellas mejor. El campeón, difícilmente va desequilibrar la balanza en un combate (un ataque mas que seguro impacta 4 y hiere a 4 así que consigues una herida más el 25% de las veces si tus adversarios no llevan armadura!). El estandarte convierte la unidad en caballería de elite pues regala 100 puntos a tu adversario al derrotarla y ya no puedes permitirte sacrificarla. El músico, lo consideraremos indispensable para poder huir y reagruparnos con facilidad. Es decir, si una de estas unidades no se reagrupa después de huir de una carga, no nos pondremos a llorar pero, si por 5 puntos más conseguimos reutilizar la unidad podemos rentabilizar mucho los puntos invertidos en ellas.

Es importante recalcar que estas unidades difícilmente van a recuperar su coste en puntos, es decir, seguramente no mataran 250 puntos del adversario. Estas unidades sirven, para potenciar tus unidades de choque. Es decir, que las unidades de caballería rápida no justi-





fican su inclusión por ellas mismas, que no van a ganar partidas ellas solas. Es total y absolutamente necesario construir un ejército a su medida. De lo que hablaremos más adelante.

Veamos como vamos a aprovechar las unidades sacrificable:

1. Para hostigar: es decir, para molestar. Al ser unidades extremadamente móviles pueden estar donde se las necesite cuando se las necesite, pueden amenazar a los personajes independientes, pueden obligar a defender maquinas de guerra solitarias, acabar con unidades pequeñas de exploradores, obstruir cargas...

2. Para redirigir cargas i evitar flanqueos del enemigo: Todos sabemos lo fácil que es destruir una unidad de caballería pesada cargándola por el flanco, haciendo una única baja que no le permite devolvernos el golpe, y atrapándola en la persecución. Entonces, ¿Cómo va a ayudarme la caballería rápida en esta ardua tarea? La idea es mover la caballería rápida directamente delante de la caballería pesada del oponente. Pero no dejarla paralela a ella, si no formando un ángulo de unos 60°. De tal manera que la caballería pesada no pueda moverse si no carga contra nuestra rápida. Si no carga, tiene su mejor unidad parada sin hacer nada y eso ya es una victoria, azúzalo para que te cargue disparándole con todo a esa unidad. Es importante que tu oponente considere como única opción para salvar su caballería, el entrar en combate cuerpo a cuerpo. Si carga, te va a derrotar y probablemente arrástrate. Tanto si persigue como si se queda quieta, al haber pivotado para encararse contigo, tiene su flanco despejado. Es momento de golpear con una unidad de choque.

Fíjate que la caballería rápida también sirve para evitar estas trampas. Si te ves obligado a una carga arriesgada con tu mejor unidad, en la que si no haces huir a tu adversario, en su turno va a cargarte por el flanco y destrozarte; coloca una caballería rápida en medio de manera que consigas, como mínimo un turno extra. Es decir, si puedes, coloca la unidad de manera que para llegar a tu flanco tenga que destruir primero la caballería rápida y que cuando lo consiga, quede encarada de manera que no vea el flanco de tu unidad. Tendrá entonces que pivotar para encararse y tu consigues 5 turnos mas de combate cuerpo a cuerpo (dos tuyos y tres suyos) para derrotar la unidad que te tiene inmovilizado.

3. Para no dejar marchar: Recuerda que

si estas a menos de 20 centímetros de una unidad de tu adversario que tiene potencia de unidad de 5 o más no puedes marchar. Aprovecha la gran movilidad de estas unidades para situarte de manera que no te puedan cargar pero que gran parte de su ejército quede ralentizada al no poder marchar. Si consigues dividir el ejército enemigo en dos mitades que mueven a dos velocidades distintas puedes encontrarte luchando solo con la mitad de los puntos a la vez.

4. Para destruir máquinas de guerra: Aprovecha la movilidad que te permiten las reglas de caballería rápida junto con un atributo de movimiento usualmente superior a los 20 centímetros para en dos o tres turnos cargar esa maquina de guerra que te esta causando tantas bajas y que dobla en coste a tu caballería.

5. Para cazar magos solitarios: De la misma manera, usa tu capacidad de movimiento y la posibilidad de cambiar de formación sin coste para serpentear entre las unidades enemigas y amenazar continuamente los magos que evitan al enemigo escondiéndose entre dos unidades amigas. Piensa que, aunque solo te quede una miniatura, el combate esta a tu favor ya que poses la superioridad numérica. Aprovechalo y piensa con cautela que miniaturas retirar cuando te hagan bajas porque por donde no pasaban cinco caballos quizás pasen 2.

6. Para destruir unidades que están huyendo: Si una unidad esta huyendo y es cargada tiene que huir obligatoriamente, si no huye lo suficiente como para no estar al alcance de la unidad que cargaba, la unidad es aniquilada. Si después de una difícil batalla has conseguido, hacer huir la unidad del general enemigo sin hacerle demasiadas bajas y en el siguiente turno se reagrupa, has perdido todo lo que habías conseguido. Carga siempre que puedas con unidades que corran mucho para tener la posibilidad de destruir cantidades indecentes de puntos con tus ridículas unidades de caballería y, si no puedes alcanzarlas no te preocupes, las has hecho huir una vez mas y eso las aleja del centro de la batalla a la vez que las acerca peligrosamente al borde de la mesa.

7. Para flanquear: Para flanquear en un combate, las unidades sacrificables NO sirven. Recuerda que el bonificador por filas se anula solamente mientras la unidad que flanquea mantiene una potencia de unidad de 5 o más (en el caso de la caballería rápida 3 miniaturas). Fíjate que es relativamente fácil que cargues con 5 goblins en lobo, te maten tres y en lugar de conseguir el +4 (+1 por flanco,+3 por anular sus filas) que esperabas te

encuentres con el -3 producto de tres lobos fáciles de matar. Usa esta caballería solo para cargar por el flanco a caballería pesada que esta trabada frontalmente. Piensa que cargando a una unidad de caballería por el flanco, tu pegaras con cuatro miniaturas y si no consigues hacer ninguna herida, solo se rebotara con una miniatura consiguiendo tú, el +1 por flanco y probablemente el +1 por superioridad numérica. No cargues nunca por la retaguardia, puesto que difícilmente harás más de una baja y le regalaras a tu oponente objetivos muy fáciles de matar.

Para acabar con las unidades sacrificables, un listado de las cosas que puedes esperar de estas unidades:

- Que huyan todas, y además de no hacer nada provoquen pánico en tus líneas
- Matar 3 ogros durante toda la partida a base de tiros con arcos de goblins (¡y con eso acabar con la moral de tu oponente!)
- Cazar un mago enemigo despistado
- Pillar una unidad muy cara que esta huyendo y aniquilarla
- Acabar con dotaciones de maquinas de guerra NO enanos (¡los enanos son como **** rocas!). ¡Ni acercarse tampoco al maldito cañón del caos!
- Evitar la carga que te hace perder la partida
- Procurarte la carga que te hace ganar la partida
- Que no acaben la partida ni de broma

Caballería Rápida de Élite

Vamos ahora a repasar el uso de la caballería rápida de elite. Aunque en general pueden usarse de forma similar, creemos conveniente resaltar las diferencias entre su uso.

A unos 20 puntos por miniatura, 10 miniaturas organizadas en dos unidades con sus respectivos grupos de mando son 300-350 (+200 si nos capturan los estandartes). Son muchos puntos, demasiados en una partida a 1500 (usa una única unidad de 6 o 7) y una cantidad considerable a 2000. Piénsalo bien antes de usarlas, aprende a jugarlas y decide si te cunde gastar tal cantidad de puntos.

En estas unidades si vamos a optar por poner campeón, músico y estandarte. El campeón porque estas unidades SÍ van a luchar en combate cuerpo a cuerpo, dada su baja tirada de salvación, puede interesarnos desafiar mega personajes para que solo maten una miniatura. El músico, porque es una unidad que si tiene que entrar en combate sola en un ataque desesperado por la retaguardia, los combates van a ser reñidos; además, si huyen, queremos que se reagrupen sí o sí. El

estandarte, por el +1 en combate, aunque, el riesgo es grande.

Esta caballería rápida, no debe entrar en combate antes del tercer turno, porque, si no carga por la retaguardia o como mínimo por el flanco nos la destruirán. Debemos entonces, resguardarla durante 2 o 3 fases de disparo y magia del oponente al mismo tiempo que la situamos de manera que pueda hacer el mayor daño posible. Tarea difícil para la que tendremos que utilizar todo nuestro ingenio:

- Aprovecha cualquier cobertura proporcionada por elementos de escenografía y por unidades amigas o enemigas.
- Proporciona a tu oponente otros objetivos a priori más apetitosos. Piensa que una vez has decidido jugar con más de 350 puntos de caballería rápida, pasas a jugar para ella, protégela de todo mal.

Repasemos la lista de usos de la caballería rápida:

1. Para hostigar: Si puedes, úsala para molestar todo lo que puedas pero ahora, esta no es su función principal. Necesitas amortizar su coste y eso solo lo harás en combate.
2. Para redirigir cargas i evitar flanqueos del enemigo: Ni se te ocurra malgastar unidades tan caras solo para dejarte cargar protegiendo otras unidades. Si te ves obligado a hacerlo, ten presente que es una medida desesperada y que estas perdiendo un montón de puntos en esa acción. Valora detenidamente si te sale rentable. Realmente muy poco recomendable.
3. Para no dejar marchar: No te dejes llevar por esto. Dado que vamos a buscar la retaguardia de las unidades del oponente, probablemente nos encontraremos con facilidad detrás y cerca de las unidades del oponente. Así pues, siempre que puedas no le dejes marchar pero, no te obsesiones con ello. Otra vez tenemos cosas mejores que hacer con esta unidad
4. Para destruir máquinas de guerra: Si

hay una maquina que te esta causando muchas bajas o te esta molestando en exceso. Una de estas unidades se sobra para eliminarla, inclusive si es una maquina enana. Pero atento, destruirla te retrasara dos turnos: en el que cargas y en el que te encaras para recuperar tu posición. Probablemente será lo único que haga esa unidad en toda la partida. Asegurate que valga la pena!

5. Para cazar magos solitarios: Mata todo bicho que lance rayos, se lo merecen! En general matar un mago ya paga la unidad que lo mata. Sopésalo pero, como regla general, cárgalo!

6. Para destruir unidades que están huyendo: Puedes usar tranquilamente tu caballería para esta función, y de hecho será una de sus principales funciones. Si tu caballería rápida esta bien colocada, puede quedar realmente cerca de la mejor unidad enemiga a la que has hecho huir con alguna de tus unidades de choque. Cárgala y riete cuando no consigan escaparse. Vigila, no te pongas a perseguir cualquier cosa que huya, vuelvo a insistir que el alto coste de tu caballería no le permite perder el tiempo con chiquillas.

7. Para flanquear: Esta es la principal función de esta unidad. Escoge a conciencia la unidad a atacar, persíguela con paciencia y cárgala por retaguardia.

Basaremos el ataque en el siguiente factor: +2 por retaguardia. Si la unidad elegida no lleva estandarte tienes un +3 a tu favor. Además, su bonificador por filas no cuenta y debes sopesar el valor de la superioridad numérica tanto a favor como en contra.

El mejor enemigo, es uno al que le cuesta mucho hacerte bajas:

Hay unidades que son muy buenas en combate porque llevan un mega tocho al que no hay quien se acerque, pero las miniaturas individuales son mediocres y están sólo para dar el modificador por filas al personaje. Atacándolas por retaguardia, el personaje no va a actuar. Aprovechalo.



guardia, el personaje no va a actuar. Aprovechalo.

Unidades como los enanos con arma de mano y escudo. Son caros, difíciles de matar pero, impactando a 4, hiriendo a 4 y tú salvándote a 5... va a hacer falta un milagro para que te maten a alguien!. Otro oponente ideal son los bretonianos, cuando son temibles pero si tú les cargas tienen f3 y solo pegan los que tienes en contacto, es muy fácil que el combate acabe sin ninguna herida.

No cargues bajo ningún concepto a trolls, ogros o unidades con armas a dos manos.

En general, el resultado de un combate como el descrito es que tú haces entre 1 y tres bajas por 1 o ninguna de tu oponente. Esto te da el combate por 2 o por 3. Aún así, estandarte y músico te protegen de casos poco probables dándote una ventaja adicional.

Ten presente, que todos estos cálculos son considerando que cargan ellos solos. Yo, aún que, los números no parezcan abrumadores, te recomiendo que pruebes a cargar solamente con una unidad de estas por retaguardia y te asombres con la cantidad de veces que ganes. Pero, si consigues cargar por delante con otra unidad el resultado veras que se convierte fácilmente en un +6 ó +8 a tú favor.

Acabo con un listado de lo que puedes esperar de estas unidades:

- Que atraigan todos los disparos de tu oponente
- Que destruyan una unidad enemiga sin ensuciarse las manos
- Que huyan y se reagrupen varias veces durante la partida
- Que no hagan nada durante los dos primeros turnos
- Que te pases toda la partida escondiéndolas del cañón de salvas o de una Salamandra
- Que estén donde los necesites cuando los necesites

Mmmm, pues esto es todo por esta vez. Aunque me quedan muchas ideas en el tintero y infinidad de tácticas ultradefinitivas para ganar con la caballería rápida, creo que seis páginas son suficientes para un primer artículo sobre ella. Además, para no convertir esta sección en una antología sobre la caballería rápida, el próximo artículo será: "Carros, pega y huye". Quizás, más adelante, recupere el tema para completar algunos agujeros que espero me ayudéis a detectar con vuestras opiniones.





Tácticas para Moria

by Marduk

Introducción

El ejército de Moria puede parecer débil a simple vista. Son los peores guerreros que existen, los más cobardes y los peor equipados. Pero es una falsa apariencia. Bien usados, pueden convertirse en una máquina de matar efectiva, capaz de machacar ejércitos de los aparentemente superiores elfos o uruk-hai.

La única clave: coordinación

La mayor desventaja de éste ejército es que los trasgos son los peores guerreros. Tienen el peor perfil de atributos del juego. Esto trae consigo, evidentemente, un coste en puntos mínimo. Un guerrero con escudo vale 5 puntos, lo que significará que por cada 5 elfos que tenga el contrario, tu tendrás 10 trasgos, o que por cada 5 hombres que tenga el otro, tu tendrás 8 orcos.

Pero un mayor número no significa siempre que vayas a ganar. Como los trasgos lo único que saben hacer es sujetar una espada (Y da gracias), perderás muchos combates, aunque superes a tu oponente 4 a 1. Además, este ejército sufre mucho contra los proyectiles de F3, lo que combinado con su movimiento 12 hace que suelas estar 5-6 turnos bajo una lluvia de flechas constante, que se llevarán por lo menos a diez orcos por delante.

Por ello, no hay ninguna miniatura en este ejército que sirva por ella sola (bueno, quizá el troll sí). Por ejemplo, si metes mucha tropa básica, ignorando otras cosas, superarás por mucho a tu enemigo, pero a la primera que te hagan chequear o te encuentres con que el adversario consigue la iniciativa, estarás perdido.

Cada guerrero tiene su función para con el conjunto, los chamanes ayudan a que tu ejército no se vuelva a las cuevas al primer susto, los héroes proporcionan movimientos heroicos, pero necesitan el apoyo de los guerreros. Los guerreros por su parte son muchos, pero necesitan al chamán para pasar los chequeos y al tambor para tener más oportunidades de ganar los combates, etc.

Tropas

Primeramente echaremos un vistazo a las tropas que tienes a tu disposición. Todas ellas comparten tres características: Son malas, son cobardes y muy baratas:



Héroes

REY TRASGO (Durburz)

Es mejor líder para tu ejército, hasta en batallas pequeñas, dado su bajo coste. Como tiene C4, puedes meterlo a combatir tranquilamente contra hombres normales, al contrario que con el resto de héroes trasgos. Además, al tener dos puntos de destino, puede sobrevivir bastante más tiempo que los capitanes, lo cual agradecerán mucho tus guerreros normales. Todo esto lo hace ideal para apoyar la línea de batalla con sus ataques. Aunque no te confíes, mas te vale mantenerlo alejado de otros héroes, hasta de los más modestos, pues lo mas seguro es que en un duelo contra ellos salga mal parado.



La otra principal ventaja es que el alcance de su "¡Resistid!" es de 28 cm. así que puedes, mediante un solo chequeo con su atributo de valor 4, evitar que tu ejército huya en medio de la batalla.

Un combo muy efectivo para aprovechar esta habilidad es mantener al chamán con su hechizo "Furia" activado cerca del rey trasgo, para que éste supere automáticamente el chequeo de valor, y así, las tropas a 28 cm. de él también lo hagan. Por todo esto procura mantenerlo en el centro del ejército mientras sea posible, para que el máximo de trasgos se beneficien de su atributo de valor. Pero no olvides tener cuidado con los héroes enemigos. También deberías utilizarlo para acabar con la tropa básica enemiga, aprovechando su Combate y fuerza 4.

Capitanes

Perfectos como depósitos de puntos de poder. Y ya está. No esperes que hagan mucho luchando, es más, procura meterlo en combates poco complicados mientras sea posible. Aunque bueno, como apoyo a un guerrero para poder aprovechar su Fuerza 4 siempre viene bien (Por ejemplo, contra

un guerrero de Minas Thirith y su defensa 6). Pero nunca debería luchar contra guerreros con más combate que él.

De todas formas, no todo va a ser malo, un capitán a tope te cuesta 40 puntos, así que puedes meter tranquilamente dos, y tener 4 puntos de poder para cualquier imprevisto.

Es un héroe, obviamente, y como tal, puede hacer la acción heroica "¡Resistid!". Parecerá que no va a servir de mucho con Valor 3, pero si combinas un capitán con el poder "Furia" del chamán como he explicado arriba puede resultar bastante efectivo.

Por todo lo que he expuesto, los veo imprescindibles, siempre procuro meter uno en batallas a partir de 400 puntos, dos a más de 600 puntos, a menos que incluya como único héroe al Rey Trasgo.

Chamanes

Al contrario de lo que aparenta su nombre, no son unos personajes que estén toda la batalla echando rayos y truenos. Tienen dos hechizos, pero realmente sólo vas a usar uno de ellos.

El primer hechizo del repertorio es el hechizo "Furia". Es muy útil, no tanto por su capacidad de resucitar orcos (A alguno resucitas durante la batalla, si no se te olvida este poder, cosa que pasa muchas veces) como por hacer que los trasgos pasen automáticamente los chequeos de valor. Esto es especialmente necesario al final de la partida, cuando se te obliga a chequear por 50% de bajas. Procura mantenerlo siempre cerca de un héroe, con el hechizo furia activado, para que el héroe pase automáticamente el chequeo, y luego las tropas en el radio del "¡Resistid!" lo pasen también.

Creo que la mejor opción es gastarte dos puntos de voluntad la primera vez que lances el hechizo, para asegurarte el éxito, y reservarte otro punto por si en un casual se te desactivase.



Este héroe tiene también un punto de poder, y aunque creas que no, es vital. Tu oponente nunca se esperará que hagas un movimiento heroico con el chamán (al menos, la primera vez). Los movimientos heroicos son los que ganan partidas, y por ello, siempre viene bien tener un puntito de poder extra por ahí.

El segundo hechizo, "Inmovilizar" está ahí por estar ya que con un 6+ para lanzarlo es una tontería malgastar tu preciosa reserva de voluntad.

En definitiva, procura mantener al chamán en el grueso de tu ejército, SIEMPRE a cubierto de ataques o proyectiles, y cerca de un héroe para hacer el combo que ya he mencionado anteriormente.

Guerreros

Orcos de Moria

Son la base del ejército. Baratos, y versátiles, pueden configurarse de múltiples formas. Pero todos ellos tienen Combate 2, lo que hace que recurras a la superioridad numérica para ganar los combates. Personalmente divido a los trasgos en dos tipos dependiendo de su armamento:

Con escudo o lanza

Son lo que conforma la verdadera imagen de horda que caracteriza a este ejército. Muchos, pero muy malos. La mejor manera de utilizarlos es en formaciones grandes, intentando conseguir el máximo de combates en los que haya dos o tres trasgos tuyos por cada guerrero del Bando de la Luz.

Lo mejor es tener el mismo número de lanceros que de espadachines. Esto es evidente: procura llevar a los lanceros por detrás de los guerreros con escudo para protegerlos.

Una de las mejores tácticas para lograr el máximo número de combates con superioridad numérica es el bloqueo.

Consiste en sacrificar alguno de tus guerreros (tienes muchos) para trabar a varios oponentes, evitando que en su fase de movimiento el contrario pueda atacarte y así poder elegir tranquilamente tu los combates.

Hablando de elegir combates; debes de elegir siempre los combates más fáciles, bloqueando a los guerreros más fuertes del oponente. Por ejemplo, si te enfrentas a una formación de 20 hombres de Rohan, 6 guardias reales y Aragorn, primero debemos concentrarnos en matar

guerreros bloqueando, como he decrito arriba, a los guardias reales y a Aragorn. Atacamos a los guerreros porque, aunque tengamos las mismas probabilidades de ganar el combate que contra los guardias reales, su defensa es más baja. Una vez hayas acabado con los rohirrim, puedes concentrarte en los guardias reales y Aragorn. Así tendrás más guerreros con los que luchar contra esas bestias pardas y, por tanto, más probabilidades de ganar y matar.

Con Arco

Los orcos tampoco destacan por su puntería. Pero como siempre, cuentas con la ventaja del número. Todos tememos a los mortíferos elfos, con sus arcos de Fuerza 3 y su 3+ para impactar. Pero seguro que después de un par de partidas, temen más a tus humildes trasgos.

El motivo es muy simple: Por el mismo coste en puntos de 7 arqueros elfos, tú puedes meterte 15 tranquilamente. 15 arqueros pueden recibir muchas bajas hasta que puedan dejar de hacer andanadas, por ejemplo, o pueden aguantar muchas heridas hasta dejar de tener potencia de fuego suficiente. Y además, aunque vayas a 5+ para impactar, son 15 dados los que tiras, así que de media impactarás con 5. Muy probablemente causarás una o dos bajas por turno (en disparo directo).

Además constituyen una tropa de refuerzo excelente. 15 guerreros nuevos que entren a combatir después de disparar, pueden muy fácilmente decantar la batalla a tu favor. La táctica más demoledora y buena que he usado hasta ahora con ellos es la de ir avanzando por un flanco 6 cm. por turno, disparando andanadas y luego tiros directos, hasta ponerme a unos 15 cm. En ese momento, dejo de disparar y lanzo a mis quince (quince a 500, dieciocho a 600) arqueros a por los guerreros enemigos. Quince guerreros nuevecitos que atacan por un flanco formando un nuevo frente de batalla, o reforzando uno que estuviese debilitado.

Por tanto, te sugiero que apures siempre al máximo el límite de arqueros, pues aunque no lo parezca, son imprescindibles, y uno de los pilares del ejército.

El Troll

Es la estrella del ejército. Todo el mundo que juega con Moria tiene un troll y todo el mundo que juega con el bando de la Luz teme al troll. Es normal.

El troll es una máquina de matar, siempre, o casi siempre, ganará los combates, y herirá a 4+ como mínimo. Así que si consigues meterlo en mitad de la batalla y que empiece a cepillarse tropa básica enemiga sin parar, ten por seguro que tienes la mitad de la partida ganada.

Aun así, tiene defectos. Para empezar, tiene Defensa 6, lo que hace que con un seis los proyectiles enemigos te hieran. Esto es bastante peligroso para el, dado que TODOS los arqueros van a ir siempre a por el troll. Como normalmente tardarás cuatro o cinco turnos en trabar al troll en combate, hay muchas probabilidades de que si no lo ocultas bien te hagan heridas, o incluso muera. Así que siempre pon al troll detrás de la marea de orcos, y reza para que a tu oponente no le toque una torre, atalaya o colina alta que le deje despejada la visión.

Puedes, sin embargo, usar el terror que causa en los demás jugadores en tu beneficio. Coloca el troll de manera que todos los proyectiles de tu oponente le alcancen. Si no ha jugado ya muchas veces contigo, el troll acabará hecho un alfilerero, pero los orcos no sufrirán apenas bajas, y llegarás al combate con todo tu potencial intacto (he ganado más partidas sin troll, que

con troll)

También tiene un atributo de valor bastante bajo. No hay nada más frustrante que ver

como esa bicha echa a correr a las primeras de cambio, así que mantenlo siempre cerca de algún héroe que pueda pasar los chequeos. Y recuerda, no es un trasgo, así que no se beneficia del poder Furia (no estaría mal).





Debes de resguardarte, además, de esos molestos héroes de Combate 6 (o más) y Fuerza 4 (Aragorn, Gil-Galad, etc), que pueden perfectamente ganar el combate y luego ir a 5+ para herir a tu troll. El troll es especialmente efectivo para acabar con tropa básica, que no podrá herirle ni hacerle frente. Contra héroes poderosos te la juegas. Eso sí, si consigues trabar a cualquier héroe de menos de Combate 6 con el troll y un par de apoyos (véase orcos de moria), seguro que ganas el combate, y le harás varias heridas.

Por último, el omnipresente combo: Juntar al troll y al héroe. El troll pone los dados y el Combate 6, y el héroe los puntos de poder para ganar los combates. Con esto sí que cualquier héroe de Combate 5 o menos puede echarse a temblar.

Ah! Se me olvidaba. Recuerda siempre que el troll no está ahí para ganar la partida, sino para ayudar. Los que ganan son siempre los guerreros, si dependes

demasiado del troll, en cuanto te lo maten o no puedas meterlo en combate no sabrás que hacer.

El Tambor

Es lo que hace que los orcos de Moria sean tan buenos. El hecho de contar con un estandarte que alcanza a casi todos los guerreros del tablero es una ventaja brutal. Siempre que los guerreros enemigos saquen un mal resultado en la tirada de combate, tus orcos se sacarán de la manga una repetición de tirada que les hará ganar la lucha (O no). Esto, combinado con que deberías de tener dos o tres orcos por cada guerrero de la luz luchando, es demoledor.

Su influencia se nota mucho al final de la partida también. Su efecto de aumentar tu liderazgo y disminuir el del bando de la Luz hace que, como siempre, tu seas el que no huye. Las tornas cambiarán, ahora el que se tendrá que preocupar de que sus guerreros de Valor 2 no huyan será el jugador del bando de la Luz.

El tambor por contra es muy muy frágil. Sus tamborileros tienen Defensa 4, y son solo dos. Las andanadas les afectan mucho, pues la cobertura de tus tropas no sirven para el caso. Así que procura llevar siempre varios guerreros en torno al tambor para absorber impactos. Aun así no te desesperes si te matan un tamborilero, es normal. Con tener el otro, no habrá problema. Con esos 42 cm. de alcance, no es necesario moverse mucho para abarcar todo el ejército. Protegerte del tiro directo es mucho más fácil, pon muchos orcos en medio, y/o aprovecha la masa de combates para protegerte.

Con el tambor siempre está el dilema de si meterlo o no. Yo tengo una regla: A menos de 500, no, es demasiado caro y menos necesario. A 500, casi siempre hay que meterlo, y a más puntos, es imprescindible.



El Estilo de Juego

Desgraciadamente, el ejército de Moria no es muy versátil en cuanto a estilos de juego. Normalmente en la típica batalla campal todo se reduce a una cosa: Los guerreros de la luz se esconden temblorosos en una esquina del campo, mientras los arqueros disparan como locos; y los trasgos forman una masa que se abalanza (lentamente) sobre ellos. No te desesperes, es como deben jugar, hasta los rohirrims espearán unos cuantos turnos hasta trabarse contigo, con la esperanza de reducir algo tu número.

Voy a exponer la que seguramente es la forma más común y más efectiva de usar este ejército. Seguramente alguien tiene una forma de jugar mucho mejor, o totalmente diferente. Pero esto es, al menos, lo que he visto que se usa más.

Estilo Ofensivo

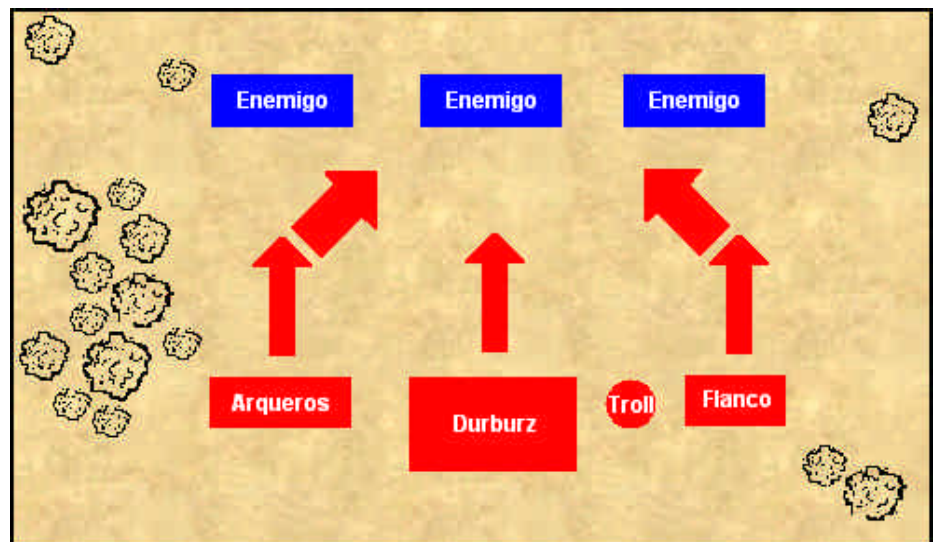
El que hay que usar por fuerza siempre, aunque sea una batalla campal (ya he hablado del "valor" de los buenos cuando luchan contra los trasgos). La parte que vaya a sufrir el peso de la lucha debería

de estar compuesta por un buen bloque de guerreros, con Durburz al mando, y el chamán cerca. También podrías utilizar al troll, y juntarlo con Durburz para hacer de punta de lanza de tu ataque.

En este grupo deberías de basar todo tu plan, ellos son los encargados de romper la línea de los enemigos y machacarles.

Pero solos no harán nada contra todo el ejército enemigo, que al ser superiores en combate posiblemente igualen las tornas. Esto lo solucionan los flancos.

En un flanco, preferiblemente el que esté MÁS expuesto a los arqueros enemigos (para atraer disparos), tienen que ir todos los arqueros. Creo que a no ser que sean





más de 20 dividir en dos grupos a los orcos con arco es una forma de disminuir su eficacia.

Este flanco se encargará de debilitar la zona que nuestro centro vaya a atacar, debilitar los proyectiles enemigos y después, hacer una carga de apoyo contra el centro como ya he explicado.

La forma de usar el otro flanco es quizá donde más diferencia de opinión haya. A mi me gusta meter una docena de orcos, un capitán y un troll. Así el contrario, en vez de tener que preocuparse del centro, también tendrá que preocuparse de ese pequeño grupo que amenaza todo su flanco. Seguramente dividirá sus disparos, haciendo que estos pierdan su eficacia.

Una vez empiecen los combates, todo es cuestión de táctica y de a ver si le envuelves los flancos o no. Es muy difícil que si el troll se dedica a cazar héroes puedas romper sus líneas, así que es mejor intentar envolverle los flancos. Si el troll ayuda puedes atravesar su formación y partirlo en dos. Suelo intentar acabar con al menos un héroe enemigo en vez de esquivarlo. Para ello me abro paso con el troll hacia el héroe elegido (cuidado con los de Combate 6), e intento trabarme con él lo antes posible. Probablemente tu contrario se vuelva loco apantallando al héroe y escondiéndolo, así que fallará en otros aspectos; fallos que debes aprovechar con tus orcos. Esa es una de las cosas que hay que saber dominar con Moria.

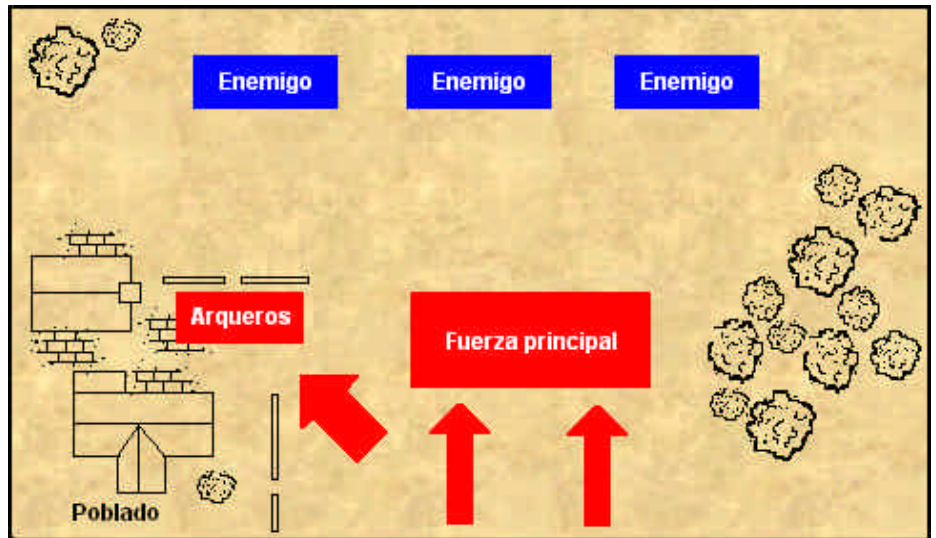
Por el flanco izquierdo, los arqueros avanzan comandados por un capitán, disparando hacia el centro del ejército enemigo. Luego podrán, o atacar a los proyectiles enemigos, o apoyar el ataque por el centro.

En el centro, la masa de guerreros es acompañada por Durburz y un chamán, detrás va el tambor, de forma que se cubra de los proyectiles y abarque todo el ejército.

En el flanco, el pequeño grupo de orcos con otro capitán, y cubierto por ellos, el troll, para caer sobre el flanco enemigo. De esta manera, entre la escenografía y los grupos de los lados, el bloque central, el más importante, queda a salvo de los ataques de flanco de la caballería.

Estilo Defensivo

Pocas veces tendrás que quedarte esperando a tu enemigo. Sólo en algunos escenarios especializados, y estos son pocos. Por ello tampoco se mucho sobre eso, pero bueno, la cosa es simple:



Hay dos alternativas: Quedarse esperando o llevar la guerra al territorio enemigo. La segunda opción es muy sorprendente (Para una vez que era yo el que atacaba... Dirá tu oponente), y más o menos es lo explicado arriba. Pero siempre debería quedarse la mitad o la tercera parte del ejército en tu zona de despliegue, por si te consiguen romper la línea. Durburz nunca tiene que ir en esta avanzada, es arriesgarlo inútilmente. Si rompen tu frente, no tendrás a este personaje para dar solidez a tu defensa. Esta opción de atacar a tu oponente no deberías hacerla contra ejércitos rápidos, como Rohan, que simplemente te torearían. Contra ejércitos lentos, como los enanos, es muy buena idea (pero siempre con reservas atrás).

La alternativa de quedarse esperando es muy simple: Haces una línea defensiva con guerreros con escudo delante y lanceros detrás, y esperas a tu enemigo. Puedes poner a los arqueros en un flanco disparando, y haciendo de protección a intentos de flanquearte ayudándoles con unos cuantos espadachines.

Apóyate en la escenografía, si es necesario moverte para guardarte los flancos con ella, o para dar cobertura a tus arqueros, hazlo. Y cuando el enemigo esté cerca, no dejes que él sea quien decida donde va a atacar, amenaza sus flancos, usa al troll, a grupos de orcos, los disparos... En definitiva, obígale a que vaya hacia donde tu quieras. No te limites a defender tu objetivo pasivamente, ataca dentro de lo razonable.

Una variante de la línea defensiva es poner a arqueros con lanza detrás de los espadachines. Así, podrán disparar tras cobertura, y a la vez apoyar a tus líneas. Aunque es una alternativa más cara, y que concentra todo tu ejército en un punto, haciéndote un blanco fácil para

estrategias de envoltura de flancos. Y si con Moria te rodean, es que algo va muy mal.

Vemos como el bloque central ha avanzado para guardar su flanco derecho con el bosque, en vez de quedarse agazapado detrás.

Los arqueros, al mando de un capitán, se parapetan en un poblado, disparando hacia el centro y el flanco derecho del enemigo.

Sería posible una posible avanzadilla de nuestro flanco izquierdo, al mando de un capitán, que detiene el flanco derecho del enemigo, sacrificándose para que los arqueros no entren en combate.

Con los flancos así guardados, la caballería sólo podrá atacarnos de frente (Un suicidio). Recuerda, mantén la iniciativa.

Conclusiones

Este es un ejército que a primera vista parece malo, pero luego es de los más competitivos que existen (lo veo demasiado bueno, incluso). Sus bazas principales son, la superioridad numérica y el efecto psicológico. Sus defectos, la baja defensa, la lentitud, el bajo coraje y la dependencia unos de otros (aunque a mi esto me parece muy bonito). Nunca debes confiarte, cualquier error de colocación, cualquier muerte de uno de tus héroes da al traste con todo. Con este ejército, la táctica y el movimiento lo es todo, de nada sirve la fuerza bruta. En definitiva, que es un ejército muy agradecido de jugar.

Espero que este artículo os anime a coleccionar el ejército, o a usarlo para torneos, o que hayáis aprendido a parar los pies a la horda.



El Terror Rojo

(c) Games Workshop. Traducción de Lord Darkmoon

El túnel cubierto de limo se estrechaba en la distancia, mientras las lámparas halógenas de las Tropas de Asalto se reflejaban en las brillantes paredes. La cosa había excavado un túnel en línea recta a través de tierra, roca, plástiacero y rococemento en busca de su presa, dejando al aire los diferentes materiales, como si fueran estratos. El olor ácido era insoportable, y las condiciones claustrofóbicas comenzaban a pesar en la escuadra de Tropas de Asalto. Habían estado siguiendo estos túneles goteantes durante seis horas seguidas, y el limo ácido se estaba comiendo el kevlar de sus uniformes.

El sargento Creagan se había presentado voluntario para la misión de Búsqueda y Destrucción tan pronto como había oído las noticias. Dos de sus hombres habían muerto en la masacre del comedor, sus cuerpos descuartizados arrojados sobre las mesas, la sangre mezclada con el líquido que llamaban comida en Devlan. Al principio, su petición había sido rechazada, a considerarse que su implicación emocional era demasiado grande. Desde entonces la cosa había matado a otros dieciocho hombres. Él era el único líder de escuadra superviviente con cualquier tipo de experiencia en este campo. Era necesario detenerla, y rápido.

Su plan era seguir a la cosa de regreso a su guarida, tras haber comido, matándola mientras digería su última comida. Poco antes esa misma noche, Kilean había sido devorado por la criatura; y si no la encontraban pronto volvería a cazar.

Creagan chequeó el indicador de carga de su lanzallamas, el anterior susto con los Devoradores le había costado bastante combustible. Las lecturas de temperatura dentro de su visor indicaban que era prácticamente de noche. Se les acababa el tiempo.

La lectura en el auspex se estaba acercando a su posición a una velocidad preocupante, no había duda de que la cosa había captado su olor. Creagan no podía evitar pensar que ya no era el cazador.

"En formación, rápido. Hemos encontrado a la criatura. Hann, van Dohl, tomen posiciones"

"¡Por el Emperador, aquí está! A las doce en punto, ¡viene muy rápido!"

Avanzando hacia ellos como un cohete por el túnel había una masa de garras y

quitina sacada de una pesadilla, con el caparazón cubierto de limo y sangre. Los soldados situados en cabeza lanzaron una nube de productos químicos supercalentados en el túnel durante largos segundos, siendo recompensados por un alarido ensordecedor, mientras las llamas recorrían el túnel. Cuando el calor se volvía casi insoportable, Creagan ordenó el alto el fuego.

El túnel estaba vacío. El hedor acre era ahora incluso peor que antes, los filtros de sus máscaras trabajando horas extras para mantener el aire respirable. Las paredes estaban negras con leves hebras de mucosidades incineradas.

Creagan chequeó su auspex, pero las únicas lecturas eran las de sus hombres. "¿Sargento? ¿Dónde está?" preguntó van Dohl. Creagan permaneció silencioso, no admitiría que no lo sabía. Largos minutos pasaron antes de que la escuadra volviera a avanzar, sus sombras avanzando delante de ellos.

El estrecho túnel se abrió en una de las capillas generadoras subterráneas de la mina, poblada de motores rugientes y tuberías silbantes. Las suelas metálicas de sus botas sonaron con fuerza en las rejillas del suelo mientras la escuadra se dispersaba.



Inspeccionando sus alrededores, Creagan se dio cuenta demasiado tarde que el auspex volvía a replicar una vez más.

Había muchas lecturas en el centro de la pantalla.

Con el chillido del metal al doblarse, la cosa salió por debajo de la plataforma, desplegándose como una vil marioneta mientras sus garras delanteras se introducían en el interior del pecho de Hann, arrancando grandes trozos de carne ensangrentada. Agarró con una velocidad serpentina a van Dohl con sus enormes espolones quitinosos, desapareciendo de nuevo en el agujero antes de que los demás pudieran conseguir un disparo limpio. Sus gritos de van Dohl se cortaron con una burbujeante tos.

"¡Tras él!" gritó Creagan, saltando hacia

delante, su lanzallamas arrojando una lanza de fuego en el espacio bajo la pasarela delante de él. Algo cogió la luz, y por un segundo vio una masa de músculo y garras reptando bajo la rejilla metálica. Su escuadra estaba tras sus talones, corriendo tras el xenomorfo. Un minuto más tarde, Creagan admitió ante sí mismo que habían perdido a van Dohl. También se dio cuenta que no tenía ni idea de donde estaba.

Al torcer por una esquina, vio algo que casi le incapacita por la náusea. La criatura yacía estirada en una esquina oscura, sus mandíbulas desencajadas de forma casi imposible, las placas del caparazón ondulándose mientras la criatura tragaba. La cabeza de van Dohl, cubierta de limo, asomaba obscenamente entre las mandíbulas, los ojos abiertos mirando directamente a Creagan antes de desaparecer completamente en su garganta.



Con un grito de furia, Creagan abrió fuego, con sus hombres haciendo lo mismo, las llamas alrededor de la criatura, inmolando todo lo que estaba a su alcance. La cosa se retorció en el infierno por un segundo antes de desaparecer de la vista. Los soldados avanzaron cuidadosamente. Sólo pasó un momento.

La criatura surgió por detrás de una pila de tuberías, lanzándose contra ellos, sus mandíbulas muy abiertas. Estaba entre ellos antes de que pudieran disparar, una garra clavada en la espalda de Naverre, aplastándole contra la rejilla mientras su cola espinosa se incrustaba profundamente en el cuello de Wendt.

Rápidamente, uno de sus miembros secundarios golpeó como un látigo, una garra atravesando el aire hacia la cabeza de Petrovic. Esquivó el espolón, perdiendo el yelmo y golpeándose contra las tuberías. La criatura arrancó su cola del cuello de Wendt y atrapó con ella las piernas de Petrovic, arrastrándolo hacia sus mandíbulas. Pero la armadura de caparazón del soldado de asalto estaba atrapada entre las tuberías, resistiendo el tirón. Por un espantoso segundo, Petrovic se despegó del suelo, un aullido saliendo de su garganta. Entonces, con una explosión de sangre, se partió por la cadera.

Creagan cargó, su espada sierra chirriando hacia el torso segmentado. El golpe fue detenido por una vasta garra, los dientes gritando mientras quemaban el hueso, y su brazo fue forzado hacia atrás, hasta que perdió la espada sierra. La cosa retrocedió, sus mandíbulas distendidas. Creagan no tuvo tiempo de gritar antes de que le golpeara.

Creagan se despertó en un dolor agónico, su quemada visión en rojo y negro. Todo su cuerpo estaba arruinado en una tortura abrasadora, atrapado en el interior del saco digestivo de la criatura. Su soporte vital estaba trabajando a marchas forzadas, la adrenalina desatada en su cuerpo. Era levemente consciente del movimiento, pero sus músculos estaban debilitados y torpes, los ácidos soporíficos comiéndose lentamente los trozos expuestos de carne.

El movimiento exterior se detuvo, y la criatura empezó a convulsionarse. Fuertes grupos de músculos forzaban a Creagan hacia delante, hacia la luz. La última cosa que vio fue los restos de van Dohl deslizarse junto a él mientras el Terror Rojo vomitaba su última comida en los ácidos de la piscina digestiva.



Harridan Tiránido

(c) Games Workshop
Traducción de Kades
Reglas Oficiales

PRIMER CONTACTO: Tyran
PESO APROXIMADO: 11 toneladas
LONGITUD: del hocico a la cola: 28 metros
ENVERGADURA: 38'4 metros
ALTURA: 5'5 metros
LONGITUD DE LAS GARRAS: 6 metros
VELOCIDAD MEDIA: 100 km/h
VELOCIDAD PUNTA ESTIMADA: 200 km/h
BLINDAJE ESTIMADO: equivalente 4-50 mm
ARMAMENTO: dos garras y dos bio-cañones.

Los Harridans son las criaturas tiránidas voladoras más grandes que el Imperio se ha encontrado en su encarnizada lucha contra la amenaza alienígena. Volando en círculos en lo alto, planeando sobre las cálidas corrientes con sus enormes alas coriáceas, el Harridan espera pacientemente el momento de lanzarse en picado bombardeando a sus enemigos con sus bio-cañones o para agarrar un tanque con sus enormes garras.

Siendo una criatura viva y dependiendo de sus alas en lugar de motores, el Harridan no puede competir con las aeronaves en cuanto a velocidad, pero su ágil cuerpo le permite llevar a cabo maniobras de evasión que dejan atrás a cualquier caza.

Los Harridans actúan como madres de prole para las Gárgolas, sus cuerpos suelen ir atestados de grupos de Gárgolas que se aferran a su piel. Mientras el Harridan sobrevuela el campo de batalla las Gárgolas se van soltando y atacan a los enemigos. En ataques más grandes, las Gárgolas ennegrecen el cielo alrededor de los Harridans.

Los Harridans no tienen patas, ni pies, ni nada que se le parezca, por esta razón se ha llegado a la conclusión de que una vez han despegado no vuelven a aterrizar, aunque algunos Xeno-biólogos, contrarios a esta teoría, creen que los Harridans pueden aterrizar y deslizarse sobre su vientre, como las serpientes, pero ninguna de estas teorías ha sido confirmada por el momento.



Miniatura de ForgeWorld
<http://www.forgeworld.co.uk>

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Harridan	5	3	8	7	5	5	1 (2)	10	3+

Puntos por miniatura: 635

Progenie: 1 Harridan

REGLAS ESPECIALES

Bio-armas: El Harridan tiene un par de garras afiladas (+1 ataque). También posee dos bio-cañones (cuenta como si estuviesen acoplados). No puede estar armado con ninguna otra arma. Los BioCañones tienen un alcance de 120cm, F10, FP3 y son armas Asalto 1 y Artillería.

Opciones: Un Harridan puede transportar una progenie de Gárgolas, aferradas a su cuerpo. Esta progenie puede ser de entre 8 y 20 Gárgolas a 10 puntos cada una.

Puntos de Masa: 3

Apoyo Pesado: Un Harridan es una opción de Apoyo Pesado para un ejército Tiránido.

Volador: El Harridan vuela como un avión, por eso utiliza las reglas para vehículos voladores descritas en el libro Capítulo Aprobado 2002 y 2004 y en el Imperial Armour II, vol.1, update 2004 y vol.2. Como el Harridan aletea y planea por todo el campo de batalla, las unidades que le disparan impactan usando su HP normal, y no con un 6 como pasa con las demás aeronaves.

Garras Afiladas: En lugar de disparar los bio-cañones un Harridan puede descender para usar sus garras afiladas y atacar en cuerpo a cuerpo. Para esto hay que mover al Harridan para que entre en contacto peana con peana con una unidad enemiga - se le puede seguir disparando normalmente. Hace sus dos ataques con las garras afiladas y sigue su camino como cualquier aeronave. *NdT: Se ve que no tiene ni el +1 por cargar ni los ataques pueden responderle.*

Progenie de Gárgolas: Si el Harridan transporta un enjambre de Gárgolas, estas pueden desembarcar en cualquier punto de su recorrido, esto debe tratarse como cualquier desembarco de un vehículo. Coloca las Gárgolas a 5 cm del Harridan. En el siguiente turno tiránido actuarán normalmente.

Si un arma de plantilla impacta al Harridan mientras aun transporta las Gárgolas, éstas serán igualmente impactadas por dicha arma. Si el Harridan muere mientras carga con las Gárgolas, estas en seguida se sueltan y desembarcan en el punto donde el Harridan cayó.

Criatura Gargantúa: Como la criatura gargantúa que es, se le aplican todas las reglas de criatura monstruosa del Codex: Tiránidos y las reglas para los puntos de masa del Capítulo Aprobado 2002 y 2004.





Escenario: Depredador

by Lord Darkmoon

En este escenario, un grupo de aguerridos luchadores imperiales intentan capturar o matar a un alienígena que posee unas capacidades de ocultación sorprendentes.

La intención principal de este escenario no es realizar un combate equilibrado entre dos fuerzas, sino un juego más similar a una película de terror. Aconsejo que, tras haber jugado una partida, se inviertan los papeles y se juegue otra vez, con la misma escenografía.

El jugador alienígena lleva 1 Líctor Tiránido. El jugador imperial lleva Tropas de Asalto (Codex Guardia Imperial) o Marines Espaciales (tropas de línea del Codex Marines Espaciales) hasta totalizar el mismo número de puntos que el Líctor Tiránido. No puede llevar armas Pesadas.

El campo de batalla debe tener un gran número de escenografía, de forma que el 80% aproximadamente del mismo esté cubierto de ella. Si no se tiene tanta escenografía, se puede considerar que es una Jungla (todo cubierto de bosques) con caminos despejados (marcados con cuerdas o hilos).

El jugador imperial despliega todas sus tropas en una mitad del campo de batalla. Se considera que cada miniatura es independiente del resto (ver reglas especiales del escenario).

El juego comienza con el jugador Líctor-Depredador desplegando rápido en cualquier punto del campo de batalla. El Líctor actúa en primer lugar.

Reglas Especiales

Las miniaturas imperiales se considera que son Personajes Independientes, aunque no pueden elegir equipo de la Armería.

Cuando una miniatura imperial muere a manos del Líctor, todas las miniaturas imperiales que tengan línea de visión con el Líctor y que no se encuentren en combate cuerpo a cuerpo deben realizar un chequeo de Liderazgo con los siguientes modificadores:

- +1 por cada miniatura amiga dentro de la línea de visión.
- Puede utilizar el Liderazgo del Sargento si éste se encuentra en la línea de visión.
- +1 si el Líctor se encuentra a más de 30 cm de la miniatura.
- -1 por cada miniatura amiga muerta por el Líctor ese turno (que haya provocado el chequeo).
- -1 si el Líctor se encuentra a menos de

30 cm.

- -1 (acumulable con el anterior) si el Líctor se encuentra a menos de 15 cm.
- -2 si no tiene ninguna miniatura amiga dentro de la línea de visión.
- -2 si no queda ningún sargento con vida.

Todos estos modificadores son acumulables. Ejemplo, el Líctor ataca a tres guardias por sorpresa, matando a los tres. Cerca se encuentran otros dos guardias (A y B) (a 18 cm del Líctor). Más lejos se encuentran otros dos guardias (C y D) (a 35 cm). Uno de estos guardias puede ver (y ser visto) por los dos anteriores, pero el otro sólo ve a su compañero.

Modificadores de A y B:

- Ve a B y C: +2
 - Han muerto tres guardias: -3
 - El Líctor está a menos de 30: -1
- Total: -2 al Liderazgo.

Modificadores de C:

- Ve a A, B y D: +3
 - Han muerto tres guardias: -3
 - El líctor está a más de 30: +1
- Total: +1 al chequeo

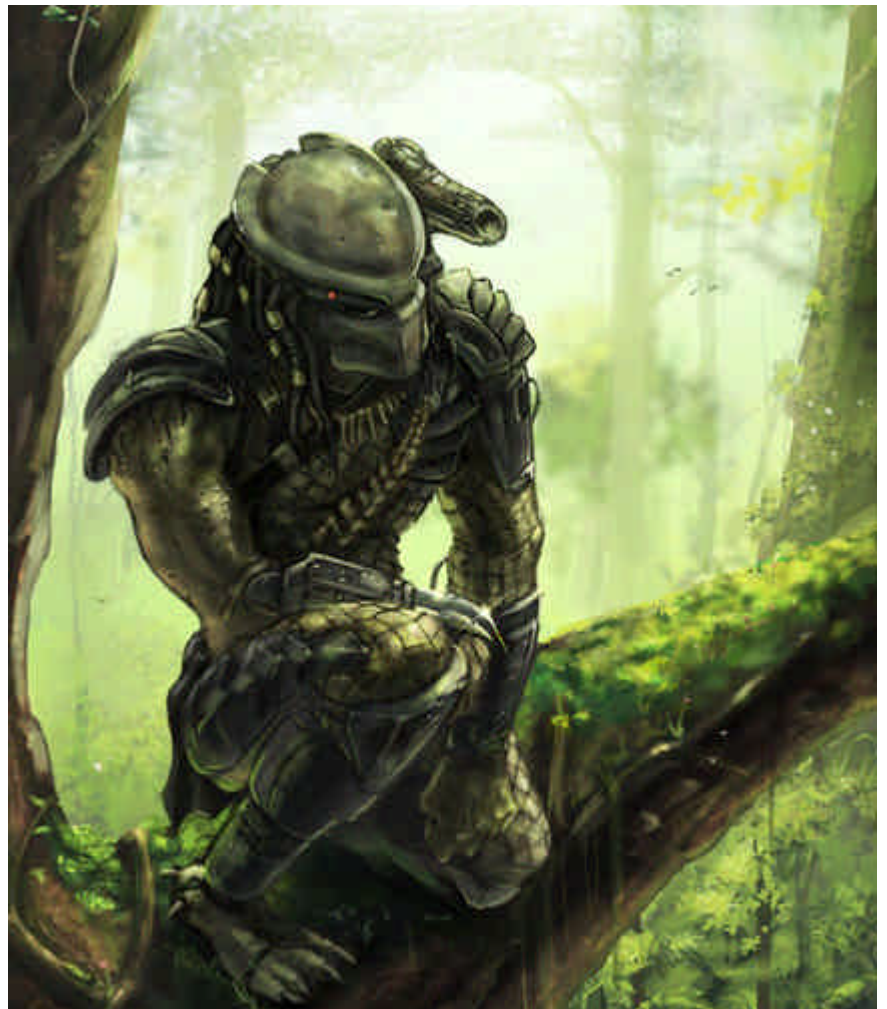
Modificadores de D:

- Solo ve a C: +1
 - Han muerto tres guardias: -3
 - El líctor está a más de 30: +1
- Total: -1 al chequeo.

Cuando un guardia falla un chequeo, huye (tira individualmente por cada guardia) en dirección completamente opuesta a la del Líctor. Cada turno podrá realizar un chequeo de Liderazgo con los mismos modificadores anteriores. Si lo supera, habrá recobrado la calma y podrá actuar con normalidad.

Si el Líctor no tiene a ninguna miniatura enemiga dentro del alcance de su visión, podrá volver a ocultarse. Retira al Líctor en lugar de la fase de movimiento. En tu siguiente fase, podrá volver a hacer despliegue rápido con las reglas habituales del Líctor.

Los guardias imperiales consiguen la victoria si destruyen al Líctor. Si pierden en el proceso más de la mitad de sus tropas, será una victoria marginal. El Líctor vence si derrota a todos los Guardias Imperiales o consigue sobrevivir 10 turnos.





Los Trucos de Monstromo

by Monstromo

Vaya por delante que no pretendo dar clases a nadie, porque para nada pinto que te cagas, sólo normal para que las minis queden bien [Nota del coordinador: y una m... si eso es pintar bien yo quiero pintar regular]. Pero ya que me pidieron una colaboración, aquí la tenéis.

SANGREEEEEEEEEEE!!!!

Después de tener que pintar No Muertos, Condes Vampiros y Caos, como que he tenido que poner un poquillo de sangre.

Mi conclusión y truco: no utilizéis pintura, sólo tintas.

Hombre, si queréis un toque más gore podéis añadir un poco de Rojo Sangre (Citadel u otro similar de otra marca). No olvidéis de diluir siempre la tinta (y más en época de calor, que se seca en un segundo además) y aplicar con un pincel en la zona que deseéis. Una sola pasada, conseguirá enrojecer levemente el arma o armadura. Si quieres que la sangre se note, tendrás que dar varias pasadas. Piensa también que la sangre más vieja se va tornando marrón y sólo la sangre fresca es rojo brillante.

NO, NO y NO ... nada de NMM

Que sí, que queda muy "potito"... que se hacen verdaderas maravillas ... todo lo que queráis, pero para que el NMM (o sea, pintar sin pinturas metálicas como oro, plata, acero, etc) hay que ser un auténtico Picasso (bueno, Picasso no, mejor Miguel Angel, el de la Capilla Sixtina). Los mortales mejor que sigamos con las pinturas metálicas.

Mi conclusión y truco: mmmm... ninguno, sólo paciencia.

Paciencia para remover bien la pintura metálica y que quede homogénea. Paciencia para pillarle el truco a cuanto hay que diluirla. Paciencia para pintar 3 ó 4 capas superfina y que no se acumule tapando detalles. Paciencia con las tintas (que se deben utilizar para darles sombras y volúmenes) para repartirlas convenientemente ... O sea, paciencia...

MIRADA AZUL (y no la de Zoolander)

A que hombre no le gustan unos grandes pech... ojos azules o verdes en una mujer. Y lo mismo en ellas para con nosotros (digo los ojos claro)

Mi truco: pinta el globo ocular del color que quieras que tenga el ojo mezclado con un poco de blanco y después pinta el típico puntito negro de la pupila. Incluso puedes pintarlo con celeste o verde puro, lo que dará más el cante si cabe.

Cuestión de gustos.

IMPRIMANDO

La imprimación es más importante de lo que parece. Si quieres un ejército llamativo (por ejemplo los Hombres Lagartos), NO IMPRIMAS EN NEGRO. Te será muy difícil conseguir que colores como rojos, naranjas, verdes llamativos, púrpuras, etc ... te queden con brillo, ya que el negro los apaga. Da igual las capas de rojo que des, no te quedará "resultón". Imprima en otro color, en blanco o gris (clarito). Aparte, conseguirás ver más las imperfecciones de las miniaturas.

AGUA MÁS REAL

Lo normal para añadir agua a una base, es simplemente pintarla de azules, partiendo de los más claros en las orillas a los más oscuros en el centro.

Pero cometemos el fallo de utilizar una superficie lisa, ya que pensamos en el agua como un espejo.

Sin embargo, si la superficie es totalmente lisa, tienes que ser un maestro de la pintura (y digo de la pintura, no de pintar minis) para que te quede un buen efecto. Si el tamaño de la superficie con agua es muy pequeño, no importa tanto, pero si es más grande, empieza a notarse.

Mi recomendación es que le des textura a la superficie del agua, para poder aplicar la técnica del pincel seco. Si tienes pasta, te venden pintura texturizada. Si no, puedes hacer una mezcla con arena fina y cola blanca de carpintero. La añades, espera que seque y a pintar. Azul oscuro de base, y vas haciendo luces a pincel seco como si tratara de un terreno de tierra.

Como detalle final, añade una capa fina de cola blanca mezclada con agua para darle un aspecto más traslúcido a la superficie (o barniz brillante, pero lo gastarás más rápido y es más caro que la cola blanca)

CUIDADÍN AL DESPINTAR

Para despintar una miniatura de plástico no puedes utilizar la mayoría de disolventes que venden, porque son orgánicos.

Así que utiliza simplemente alcohol. Si se te resiste la pintura, dejala una tarde (no más porque el alcohol se evapora y al final no consigues nada) y al final dale con un cepillo de dientes (no el tuyo, claro ... bueno, eso lo dejo en tus manos). Con eso basta.

Para el metal si podemos utilizar otros disolventes más fuertes, pero ojo al utilizarlo.

ESCENOGRAFÍA NATURAL

¿A qué son carillos los elementos de escenografía? Pues ahorremos:

- Si quieres árboles, busca tomillo (o arbustos similares en el campo). Son arbustos leñosos ideales en tamaño.
- Como bases, utilizar corcho blanco de embalajes. Añade una capa de cola blanca y espolvorea arena. Después utiliza témperas escolares (son más baratas) y las pinta de verde. Puedes "clavar" el tomillo directamente y pegarlo con un poco de cola blanca.



- Si quieres setos, pilla estropajo verde gordo en alguna tienda de 20 duros (¿se siguen llamando así?) y córtalos en tiras.

No será tan "potitos", pero servirán. Aunque si te esmeras, te salen unos elementos geniales.



EL HEDOR DEL PODER



*Una campaña de Mordheim ambientada en las tierras de Mousillon
Por Sir Galahad*

1. Trasfondo

EL ORIGEN DE MOUSILLON

En la época de Sigmar, Mousillon se convirtió rápidamente en una próspera ciudad pesquera. Muchos de sus habitantes huyeron allí en busca de refugio frente a los ataques de los goblinoides. Pero la ciudad aumentó enormemente la población cuando Settra invadió la costa occidental de Bretonnia. Muchos refugiados se apretaban tras sus murallas protectoras mientras que los menos afortunados eran asesinados o tomados por el Rey Funerario para sufrir un destino peor que la muerte en la necrópolis de Khemri.



Se transformó en un puerto floreciente cuando el Rey Guillaume finalmente expulsó a los Orcos más allá de las montañas y bosques, pero pronto empezó a sufrir cuando las inundaciones comenzaron a plagar la ciudad año tras año y los Skavens empezaron también a interesarse en la ciudad de Mousillon.

Tras cada ataque la ciudad se hizo más y más débil, más personas eran afectadas por la enfermedad y poco a poco la gente comenzó a abandonar la ciudad en el siglo anterior a las IncurSIONES del Caos. Los rumores dicen que Mousillon está asentando sobre piedra bruja, pero los

Skavens no ha atacado la ciudad desde hace más de un siglo. Quizás no lo necesitan, porque ya es una ruina.

EL DUCADO DE MOUSILLON

El Ducado de Mousillon fue una vez un lugar próspero y sus duques disfrutaron de una gran influencia, tanto como, por ejemplo, L'Anguille tiene ahora. Fue un gran puerto comercial y barcos de todas partes del Viejo Mundo venían para descargar sus generosas mercancías.

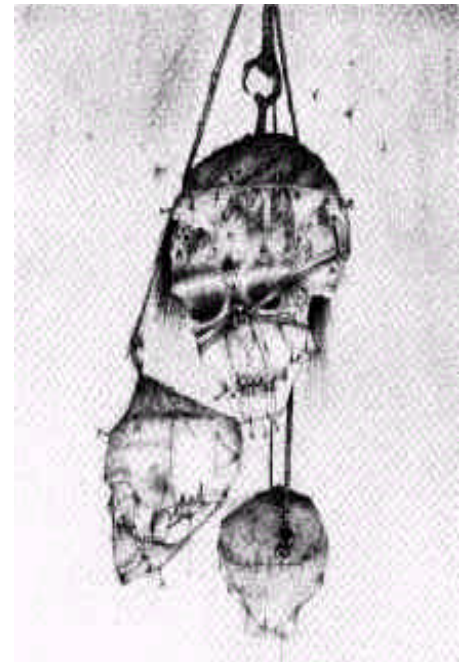
Todo esto cambió rápidamente cuando la ciudad sufrió su peor inundación en varias décadas, quizás la peor que haya tenido jamás (Mousillon siempre ha sufrido inundaciones, pero ninguna tan horrible como ésta), y por si esto no fuese suficientemente malo, un brote particularmente virulento de Viruela Roja acabó con la mitad de la población, hace dos siglos.

Los habitantes de la ciudad nunca se han repuesto de esta catástrofe y la ciudad se ha convertido en un verdadero pueblo fantasma con muchos edificios que no son nada más que desvencijadas ruinas. En los mercados se regatea fruta putrefacta y sucios bocados de carne, que puede no ser carne de animal. Una niebla perpetua envuelve las calles y callejones, un subproducto de los osarios, siempre activos, que queman y consumen cuerpos cada día: los cuerpos de los que han caído frente a la enfermedad, el hambre o de alguna forma siniestra.

Los necrófagos frecuentan los cementerios y hacen sus casas en las estructuras hace mucho tiempo abandonadas. Son asquerosas criaturas que a menudo depredan a los ciudadanos descuidados que se aventuran en su territorio. A veces, incluso ellos pueden convertirse en las presas si varios de los más vigorosos ciudadanos se enfrentan a ellos. Los necrófagos muertos en estos casos son eliminados en los osarios.

La gente de Mousillon se ha acostumbrado a esta miseria: miran como zombies vestidos con trapos asquerosos que vagamente pueden ocultar sus cuerpos igualmente asquerosos y picados de viruelas. Todas las calles de la ciudad están desempedradas y son cenagales fangosos la mayor parte del año, cual-

quier losa que tuviese el pavimento hace mucho que ha sido desenterrada por los ciudadanos quienes las han usado para levantar casuchas provisionales. Cada semana el carro de muerte hace su severa visita, los maestros de carro piden a los ciudadanos que traigan a sus muertos y los cuerpos son entonces cargados sobre el carro para ser llevados a la cremación en uno de los osarios. Hay mucho trabajo para esta gente ya que los cuerpos de los muertos y los moribundos a menudo pueden ser encontrados caídos en los fétidos charcos de las calles fangosas.



En su desesperación, los ciudadanos rezan a los dioses oscuros pidiendo la salvación, creyendo que su propio dios los han abandonado. Nurgle, el Dios de la Plaga, parece ser el faro de esperanza para la mayoría de aquellos que renunciaría a su fe por un dios de Caos, creyendo que él aliviará su sufrimiento. Sólo en Mousillon los mutantes andan libres por las calles. Hay más nacimientos de mutantes aquí que en ninguna otra parte en el Viejo Mundo. Existe la teoría de que el principal factor que ocasiona esto es que los pozos de ciudad podrían estar contaminados por piedra bruja.

A veces el Rey ordena que caballeros y soldados vayan a Mousillon a librar las calles de mutantes y monstruos. Pocos van de buen grado y no siempre vuelven. Nadie fuera de la ciudad, ni aún aquellos

en el interior, son conscientes de los horrores que realmente acechan en la oscuridad. Nadie se atreve a aventurarse en las catacumbas y los mausoleos de la vieja nobleza, pues temen ser atormentados por los muertos que no descansan en paz.

La línea de duques de Mousillon terminó en el año 2300 del calendario imperial, cuando la Viruela Roja comenzó a diezmar la población. El duque en aquel tiempo era Maldred, él juró engañar a la muerte encerrándose en su palacio con muchos de sus nobles. En el Gehemnisnacht el Duque se divirtió organizando la tradicional mascarada. En el punto álgido de las festividades, la nobleza se complacía con toda clase de libertinajes, comiendo todo lo que podían comer y bebiendo todo lo que podían beber, mientras a los campesinos sucumbían fuera a la enfermedad.

Cuenta la leyenda que un forastero ataviado con una túnica entró en palacio y se dirigió al comedor, contagiando con la plaga a todos aquellos con los que se cruzaba. Sea como fuere, la nobleza de la ciudad falleció aquel día. El Rey de la época, Gaston de Beu Geste, disolvió el asiento ducal y declaró el ducado tierra baldía.

El decrepito palacio del último Duque de Mousillon todavía está en pie y extraños pájaros anidan en sus más altas torres.

LA TIERRA DE LA DESOLACIÓN

Mousillon es una región maldita, una ciudad medio desmoronada rodeada de malolientes pantanos y marismas, una tierra que el resto de Bretonia trata de evitar. Se dice que en esa tierra aciaga los muertos deambulan por las calles oscuras y vacías, que todo tipo de horrores innombrables acechan en las profundidades bajo los castillos y que la noche se llena de gritos y risotadas de seres que ya no son de este mundo. Los únicos que



viven allí son las más desesperadas de las gentes, pues nadie querría vivir en esa trágica tierra aparte de los de negro corazón o los marginados. Allí se reúnen los caballeros caídos en desgracia y deshonrados, al igual que las hordas de los campesinos más deformes y plagados de enfermedades. Los pocos que quedan de la maldita estirpe de los Mousillon gobiernan la región con la máxima autoridad. Dichos restos de la nobleza decadente y corrupta portan armaduras negras como la pez y nunca alcanzan sus visores o, por lo menos, eso es lo que se dice en las his-



torias que se cuentan junto al fuego.

Sin embargo, durante un período de la historia, Mousillon se deshizo de su oscura reputación. Eso fue en los tiempos de Gilles el Bretón y sus Compañeros del Grial, ya que el más valiente, hábil y honorable de todos los Compañeros fue Landuin, el hijo predilecto de Mousillon y su primer duque. Era el epítome de la caballería, el modelo al que aspiraba asemejarse todo caballero, y todo el mundo lo apreciaba. No había nadie capaz de resistir su ira y Mousillon obtuvo gran renombre gracias a sus increíbles hazañas.

Por desgracia, a la muerte de Gilles, Landuin cayó víctima de un terrible mal del que ya no logró recuperarse nunca. La propia tierra de Mousillon se hizo eco de su dolor y empezó a caer en la ruina y la desesperación, siguiendo así incluso después de su muerte. Y así fue como Mousillon comenzó su declive hasta convertirse en una región repudiada por los demás ducados. Desde aquel entonces se ha visto sumida en la más absoluta oscuridad. Mucha gente considera que la propia tierra está maldita. De hecho, las alimañas parecen abundar en esa tierra fétida, muchos de los que habitan entre sus fronteras se vuelven locos y muchas otras cosas antinaturales ocurren casi a diario.

Podrían resaltarse dos momentos clave de la historia de Mousillon que sentenciaron irrevocablemente esta tierra embrujada a ojos de los demás ducados. El primero de ellos tuvo lugar durante el terrible brote de viruela roja que se dio a principios del siglo IX tras la fundación de Bretonia. Merovech, el Duque de Mousillon, fue un valeroso guerrero desesperado por que su ducado recuperara el prestigio y el honor del que había gozado durante el reinado de Landuin. A pesar de perseguir solo intenciones honorables, sus corruptos consejeros lo

llevaron por el mal camino y Merovech empezó a mezclarse en asuntos que escapaban tanto a su control como a su comprensión.

Cuando la viruela roja cayó sobre Bretonia en 835 (1813 según el calendario imperial), misteriosamente Merovech y sus caballeros no se vieron afectados. Y, cuando unas asquerosas criaturas parecidas a ratas aparecieron a miles para matar y saquear, Merovech vio que había llegado el momento de alcanzar la gloria. Cabalgó hacia el Sur con sus guerreros de armaduras negras y acabó con miles de aquellas criaturas caóticas, además de romper el asedio a Brionne. El camino que siguió su ejército fue exactamente igual que el seguido por los Compañeros del Grial de Gilles, ya que luego siguió avanzando hacia el Este, cruzando Carcassonne. Sus sueños estaban bañados en sangre, muerte y horror, y en su locura creía realmente que era la reencarnación de Landuin y que él era el único que podía salvar a Bretonia.

Después de unirse a los ejércitos de Parravon y de los habitantes faéricos de Athel Loren, se obtuvo una gran victoria y las ratas huyeron ante el poder militar de Merovech y de sus caballeros de mayor confianza. En el punto álgido de la batalla, Merovech quedó recubierto de sangre, regocijándose por la matanza, e incluso después de que su adversario yaciera inmóvil siguió acuchillándolo con su espada recubierto de vísceras. Los virtuosos y honorables caballeros de Parravon se lo quedaron mirando con horror.

Merovech invitó a los duques a su castillo para celebrar un gran banquete por la victoria. Mucha gente lo consideraba un salvador por haber liberado a Brionne y Quenelles.

Sin embargo, el banquete horrorizó a los caballerosos duques, pues la cena la sirvieron unos sirvientes medio descompuestos y los duques quedaron asombrados al ver a criminales empalados y quemados por todo el salón. Merovech no lograba comprender por qué sus invitados se sentían incómodos y, después de haber bebido ya varias copas de vino de Bordeleaux, declaró en su ebriedad que estaban faltando a su hospitalidad. Merovech repudió al rey y habló en contra de él y de su corte. Preso de cólera, Merovech acusó al rey de envidia y de confabulación contra Mousillon. El rey retó formalmente a Merovech, aunque los demás duques le suplicaron que les permitiera castigar el vergonzoso comportamiento de aquel caballero. En el combate que se produjo, Merovech luchó como un

demonio y arrancó la garganta del rey con sus propias manos. Merovech alzó su copa, la llenó con la sangre del rey y se la bebió. Los demás duques abandonaron rápidamente Mousillon para irse a reunir con sus ejércitos mientras eran perseguidos por extrañas criaturas y campesinos deformes.

En los meses siguientes, Merovech fue denunciado públicamente por el Hada Hechicera y el recién coronado rey. Lyonesse encabezó una invasión a gran escala de Mousillon. Muchos de los caballeros de Mousillon tomaron las armas contra su señor feudal al no tener ninguna intención de verse relacionados con el corrupto duque y juraron lealtad a Lyonesse. Al verse frente al poder de toda Bretonia, Merovech acabó siendo finalmente derrotado, pero muchos valientes guerreros cayeron víctimas de su espada. La cólera justiciera de los bretonianos contra los que consideran que han mancillado su propio honor es verdaderamente temible.

Más tarde, Mousillon se denigraría todavía más durante el incidente del Falso Grial, una época terrible durante la cual el Duque Maldred de Mousillon perpetró el peor de todos los crímenes. Conspiró a base de traiciones para acceder al trono, hizo prisionera al Hada Hechicera y afirmó haber recuperado el Grial, aunque aquello resultó ser otra de sus sutiles argucias hilvanadas para lograr hacerse con el poder. Sus acciones acabaron por condenarlo a él y a toda su tierra y, finalmente, murió tras un prolongado asedio. Desde aquel día, Mousillon dejó de tener duque por orden del rey y tal puesto sigue hoy en día sin ocupar. Sin embargo, en los últimos años se han ido oyendo historias acerca de un nuevo pretendiente que se ha autoproclamado duque. Según se comenta, puede que el Rey Louen se embarque pronto en otra guerra para purificar Mousillon de su creciente mal. Los bretonianos en general esperan que llegue el día en que Mousillon sea finalmente arrasada, quemada del todo y olvidada por la historia.

LA CIUDAD DE LOS CONDENADOS

Se ha intentado reconstruir Mousillon, pero cada vez la pestilencia de la ciudad parece regresar. Cada Rey que ha estado sobre el trono ha jurado reclamar Mousillon pero cada uno de ellos ha fallado. El rey Charles III ordenó que la ciudad fuese sitiada y abandonada "para encontrarse en su propia miseria". El rey Louen ha sido un poco más pragmático, enviando expediciones, pero no han tenido ningún efecto duradero.

Las diferentes religiones de Bretonia,

notablemente la de Shallya, han enviado misiones para intentar ayudar a la gente. A pesar de que se ha logrado algún éxito, la ciudad es un lugar demasiado enorme para preocuparse y ni siquiera los sacerdotes son inmunes a sus horrores. Los grupos de flagelantes son una vista bastante común en la ciudad. Constantemente se golpean con sus látigos con púas en la creencia de que su espantoso sacrificio aliviará el sufrimiento de la gente. Los únicos visitantes comunes en la ciudad son los leprosos, quienes pueden acudir voluntariamente para ver el fin de sus días, pero son más comúnmente enviados allí por la fuerza. Las dos colonias más importantes de Mousillon son Corseilles y Dauche.

Es por todo esto que durante los dos últimos siglos Mousillon se ha ganado el nombre de "La Ciudad de los Condenados".

CRONOLOGÍA DE MOUSILLON

En 100 CI Mousillon se convirtió en una de las ciudades más grandes en Bretonia, en gran parte debido a la invasión de Settra y la afluencia de refugiados.

En 936 CI se produce la guerra entre el Duque de la ciudad Bretoniana de Mousillon y el Barón de la ciudad Bretoniana de L'Anguille.

En 975 CI se logra rechazar a los ejércitos orcos que atacan Bastonne, aunque el Señor de Bastonne muere en combate. Gilles, el nuevo Señor de Bastonne, junto a su fiel amigo Thierulf y el famoso Sir Landuin de Mousillon. Tanto Lyonesse como Mousillon se ven fuertemente presionados por los ejércitos pielverdes y esperan poder unirse a Gilles para librar una gran batalla final.

En 976 CI Gilles recibe una visión de la Dama del lago, que lo bendice a él y a sus camaradas. Así, Gilles, Thierulf y Landuin se convierten en los primeros caballeros del Grial.

En 1003 CI tras años de competir entre sí, Landuin y Thierulf protagonizan una disputa muy grave, según algunos en torno a Rosalind, la esposa de Thierulf. Se retan a un duelo y Landuin sale victorioso tras cruzar el rostro de Thierulf con su espada.

En 1045 CI Bretonia se cubre de luto cuando Sir Landuin de Mousillon, el mejor de los Compañeros, aparece muerto en su lecho.

En 1813 CI la viruela roja azota Bretonia y los malignos Skavens surgen de sus

guaridas para asediar Brionne y Quennelles. El Duque Marovech y sus caballeros no resultan afectados por la viruela y acometen contra los Skavens. Luego se une el Duque de Parravon y el pueblo faérico de Athel Loren y juntos aplastan por completo a las ratas enemigas.

En 1814 CI el Duque Merovech celebra un gran banquete en honor a la victoria. Su locura se hace pública y la sangre del rey es derramada en sus salones. Mousillon cae en desgracia y Lyonesse encabeza un ejército contra él. Merovech muere y Lyonesse se queda con gran



parte de sus tierras.

En 1982 CI muchos magos, desterrados o que escapaban de la persecución del Imperio durante la Guerra de los Magos, encontraron refugio en Mousillon. La mayor parte de ellos eran Nigromantes malvados y Demonólogos y se les permitió practicar sus artes bajo el patrocinio semiclandestino de la nobleza.



El Duque dirigente, Jeal-Luc, siempre encontró fascinante la magia en cualquier forma o apariencia y creyó que esto podría ayudar a Mousillon a convertirse en una gran potencia internacional. Pero se piensa que los encantamientos que conjuraron estos viles magos tuvieron un importante impacto sobre la ciudad del que nunca se ha recuperado.

En 2297 CI se produce el incidente del Falso Grial, con el que el Duque Maldred de Mousillon y su consorte hechicera son deshonrados. Mousillon es repudiado formalmente y desde entonces se ha nombrado a ningún duque como gobernante

REGLAS DE JUEGO

CAMPAÑA

Se utilizarán las reglas del manual de Mordheim (se pueden descargar de la página web de GW) y se utilizará el modo de campaña.

En una campaña los guerreros pueden acumular experiencia y así aprender nuevas habilidades o bien pueden sufrir horribles heridas que reduzcan sus posibilidades en futuros combates, así que será importante disponer de una hoja donde controlar los progresos (o fracasos) de tu banda.

Cada jugador creará una banda con 500 francos (moneda bretoniana que equivale a las coronas de oro imperiales, a pesar de que no tiene la más mínima cantidad de oro). Los francos que no gasten en la creación de la banda se perderán.

NUEVOS RECLUTAS

Durante el desarrollo de la campaña es muy probable que las bandas acumulen una buena cantidad de plata. Este dinero podrán emplearlo en reclutar nuevos miembros para su banda entre escaramuza y escaramuza, de la forma habitual.

Excepcionalmente, si el Valor de Banda es reducido por debajo del original, y la banda no dispone de suficientes francos para reclutar a nuevos miembros, el árbitro de la campaña puede conceder cierta cantidad de "refuerzos" a ese jugador. Estos refuerzos tendrán la forma de nuevos reclutas, seleccionados de forma aleatoria entre los que pueda elegir la banda.

TABLA DE HERIDAS

En caso de obtener el resultado 65 "Vendido como gladiador", sustituir por el

de ese ducado.

En 2300 CI la mitad la población de Mousillon falleció en la Gran plaga de Viruela Roja. El duque Maldred y su señora se encerraron en su palacio, con el resto de la nobleza, y consumieron las últimas provisiones de comida y bebida que tenía la ciudad, hasta que ellos mismos sucumbieran a la Viruela.

En 2301 CI el Rey Gaston de Beau Geste disolvió el asiento ducal y declaró el ducado tierra baldía.

En 2322 CI se cree que soldados esque-

2. Reglas especiales

siguiente:

Abandonado a su suerte. El guerrero despierta completamente sólo y perdido, sus compañeros le han dado por muerto. Un grupo de malolientes plebeyos se acerca sigilosamente. Intentarán hacerse con sus pertenencias a cualquier precio.

El guerrero deberá enfrentarse a 1D3 campesinos (ver bestiario) equipados con armas de mano. El árbitro dispone a las miniaturas y determina quién ataca primero. Si el guerrero queda fuera de combate efectúa de nuevo una tirada en la tabla de heridas. Si no muere, consigue encontrar el camino hasta reunirse con su banda, pero todas sus pertenencias son robadas.

Si sobrevive, gana 2D6 francos, +2 puntos de experiencia y se reúne con su banda, con todas sus armas y equipo.

En caso de obtener un resultado de 35 "Herida grave", sustituir por el siguiente:

Infectado: el guerrero contrae la Viruela Roja.

EQUIPO

Cuerno de Guerra

Coste: 30+2D6 francos

Disponibilidad: Raro 8

Los cuernos de guerra son muy utilizados por las tropas bretonianas, tanto en las cacerías como durante una batalla.

Al inicio del turno, el cuerno de guerra puede ser soplado si su portador no se encuentra trabado en combate cuerpo a cuerpo (si estaba oculto, dejará de estarlo). Todos los miembros de la banda obtienen +1 al Liderazgo.

Péndulo de Piedra Bruja

Coste: 25+3D6 francos

Disponibilidad: Raro 9

Los péndulos de piedra bruja se dice que pueden utilizarse para encontrar riquezas.

léticos rechazaron una invasión Skaven lanzada en el centro de la ciudad. Los acontecimientos que cubren este incidente son incompletos y en gran parte han sido ignorados.

El sacerdocio actual rechaza cualquier especulación de que Mousillon se halla convertido en "la Ciudad de los Nigromantes".

En 2517 CI se rumorea que se está formando un ejército en Mousillon liderado por un misterioso caballero.

Si no ha quedado fuera de combate, el Héroe que posea este péndulo podrá efectuar un chequeo de Liderazgo tras la batalla. Si lo supera, podrá repetir una tirada de dado durante la fase de exploración.

Cuero Endurecido

Coste: 5 francos

Disponibilidad: Común

Los curtidores expertos pueden convertir las justillas de cuero en armaduras. Aquellos que disponen de fondos muy limitados utilizan estas chaquetas y justillas, pues las armaduras tienen un coste demasiado elevado para ellos. El cuero endurecido está recubierto por una costra de sal, alcohol y otras sustancias más desagradables, por lo que es difícil de penetrar y ofrece una cierta protección en combate.

El cuero endurecido actúa exactamente igual que una Armadura Ligera, proporcionando una tirada de salvación de 6+, aunque no puede combinar sus efectos con ninguna otra armadura excepto un Casco y/o una Rodela. El cuero endurecido no puede revenderse durante la fase de comercio, ¡pues su hedor ahuyentará incluso a los compradores más desesperados!

Antorcha

Coste: 2 francos.

Disponibilidad: Común

Los guerreros que carezcan de fondos para comprar una lámpara pueden apañárselas con antorchas.

Las antorchas actúan exactamente como lámparas (suman +10 cm a la distancia desde la que la miniatura puede ver a una miniatura enemiga escondida), aunque también están sujetas a algunas reglas especiales. Una antorcha solo dura una partida. Una miniatura armada con una antorcha causa miedo en los animales (perros de caza, todo tipo de monturas, osos, lobos, etc.). Además, una antorcha puede usarse como un garrote improvisado. Si se utiliza en combate, una antorcha se considera un



garrote, aunque se le aplica un modificador de -1 al impactar. Las miniaturas que estén sujetas a la regla especial regeneración (como los trolls) no podrán regenerar las heridas causadas por la antorcha durante la batalla.

Ganzúas

Coste: 15 francos.

Disponibilidad: Raro 8

Los personajes con menos escrúpulos pueden utilizar esta herramienta. Un juego de ganzúas puede ser usado por aquellos que confían más en su habilidad y rapidez de pensamiento que en su fuerza bruta a la hora de abrir puertas que otros han cerrado. Una miniatura equipada con un juego de ganzúas puede efectuar un chequeo de iniciativa en lugar de un chequeo de fuerza para abrir una puerta. Esta acción se realiza al término de su fase de movimiento (como si la miniatura estuviese intentando arrancarla de sus goznes). Aunque utilice su atributo de Iniciativa en lugar de su atributo de Fuerza, no se le aplica el modificador de -1.

TESOROS

Todas las partidas libradas en Mousillon tienen en común la búsqueda de tesoros. Los tesoros pueden consistir en una gran variedad de cosas: pequeños objetos de arte, joyas fabricadas con metales preciosos y gemas, mercancías para comerciar o incluso provisiones y alimentos con los que sobrevivir. Sea cual sea su forma, todos funcionan como los fragmentos de piedra bruja en el juego básico; se encuentran mediante la Exploración y se venden utilizando la misma tabla de la página 134 del reglamento de Mordheim.

EDIFICIOS

Abrir puertas: Para atravesar una puerta o ventana cerradas, el guerrero tendrá primero que abrirlas, lo que requiere un poco de esfuerzo. El guerrero puede optar por abrir la puerta valiéndose de su propia fuerza, destrozarla con sus armas o echarla abajo.

Si el guerrero quiere arrancar la puerta de sus goznes con sus propias manos, debe hacerlo al término de su fase de movimiento y requiere que supere un chequeo de fuerza con un modificador de -2. Si el guerrero no lo consigue, podrá intentarlo en el turno siguiente. Esta acción solo puede realizarla un guerrero por turno.

Para poder destrozarse una puerta con sus armas, el guerrero necesita 1D3+1 turnos completos en los que no puede hacer otra cosa que no sea atacar la puerta. Hasta dos guerreros del mismo bando pueden ayudarlo en esta acción (resta -1 turno del

resultado total por cada guerrero que ayude, hasta un mínimo de 1 turno.

Un guerrero puede echar abajo una puerta al término de una de sus fases de movimiento. Esto requiere que el guerrero supere un chequeo de fuerza. Si lo supera, se considera que el guerrero ha entrado en la habitación (pasar de un lado a otro de la puerta es un movimiento automático). Un guerrero que entre en una habitación se situará a 3 cm en línea recta desde el lugar donde está la puerta y, en el caso de que hubiese miniaturas enemigas en este lugar, las apartará para ponerse en su lugar si es necesario. Si termina el movimiento en contacto con miniaturas enemigas una vez situado al otro lado de la puerta, el guerrero se considerará trabado en combate y su movimiento contará como una carga. Si no supera el chequeo de fuerza, el guerrero recibe un impacto automático con su propia fuerza y deberá esperar al turno siguiente si quiere abrir la puerta.

Desorden: las zonas exteriores de un edificio suelen estar bastante libres de escombros, pero en el interior de ellos suele ocurrir todo lo contrario. En el interior del edificio hay mesas, sillas y otros muebles, platos rotos o leña para chimenea y todos ellos dificultan el paso. Por esta razón, en el interior de un edificio no se puede correr.

Combate a través de puertas: si ninguno de los dos bandos quiere (o puede) atravesar una puerta, pueden combatir a través de ella. Si este es el caso, el número de miniaturas que puede luchar por cada bando es una más del número de miniaturas que pueden atravesar a la vez la puerta. En la mayoría de los casos, lo habitual es que sean dos miniaturas por bando las que participan en el combate; pero, en el caso de que sean puertas más grandes de lo habitual (por ejemplo, la puerta de un granero), pueden caber más miniaturas. Tan pronto como la puerta se haya abierto, ambos bandos pueden situar ese número de miniaturas en contacto con el marco de la puerta. Toda miniatura que se encontrara a 3 cm de la puerta cuando se abrió, puede moverse a este efecto y los jugadores pueden decidir qué miniaturas entran en combate. El bando que abre la puerta contará como si hubiera efectuado una carga en el primer turno de combate.

VIRUELA ROJA

Con el paso de los años, a raíz de la plaga de 1813 (según el CI) y muchas otras plagas posteriores, Mousillon se ha convertido en un importante foco de contagio de la temida Viruela Roja.

Un hombre que pase demasiado tiempo en Mousillon correrá el riesgo de contraer

la enfermedad, sobretodo si se enfrenta a lo peor que pueden ofrecer las calles de Mousillon.

Cuando finalice una escaramuza, tira 1D6 por cada guerrero y aplica un modificador de +1 en los siguientes casos:

Si el guerrero queda fuera de combate a manos de un animal, un skaven o un no muerto.

Si el guerrero queda fuera de combate a manos de una miniatura contagiada por la Viruela Roja.

Si el resultado final es 7 o más, el guerrero habrá contraído la temible Viruela Roja.

Tabla 1.1 Efecto de la Viruela Roja

1D6	Resultado
1	La víctima agoniza en su lecho. Su cuerpo no ha sido lo suficientemente resistente, tan sólo le restan unas pocas horas de vida. Retira la miniatura del juego. Todas sus pertenencias son prudentemente incineradas.
2-3	La enfermedad se ceba con el cuerpo del desgraciado, los efectos de la viruela son claramente visibles. El contagiado resta un punto de fuerza o resistencia (determinalo aleatoriamente). Cualquier persona con un mínimo de sentido común evitará acercarse al infectado. El guerrero afectado por la Viruela Roja causa miedo a humanos, enanos, elfos y halflings.
4-5	El guerrero se ve atacado por intensas fiebres, que le impedirán combatir si obtiene un 1 en 1D6 al inicio de cualquier batalla. Si obtienes más de una vez este resultado, el guerrero no podrá combatir si obtiene un 1 o un 2.
6	De momento la enfermedad no produce más efectos que ligeras náuseas.

Antes de cada batalla tira 1D6 y aplica el resultado:

Además de determinar los efectos, el jefe de la banda debe superar un chequeo de Liderazgo al final de cada escaramuza para evitar que los miembros de la banda expulsen al contagiado. Si no lo supera, elimina de la banda al guerrero infectado (y todas sus pertenencias).

Las criaturas no muertas ignoran los resultados de esta tabla, por motivos evidentes. Sin embargo, cuando el estado de la

enfermedad sea muy avanzado, el riesgo de que el contagio se propague entre los miembros del grupo es demasiado alto como para permitirlo, de manera que es muy habitual que los nigromantes se deshagan de los zombis portadores de la enfermedad, antes de que ellos mismos sean contagiados.

Por esto los no muertos ignoran cualquier resultado de esta tabla, excepto el 1.

HABILIDADES

Añade la siguiente habilidad a la lista de habilidades académicas:

Experto trampero (académica): el guerrero es capaz de detectar trampas. Puede detectar cualquier trampa que se encuentre a una distancia igual al doble del valor de su Iniciativa o menos.

El guerrero puede desactivar una trampa si se detiene junto a ella y no hace nada más en todo el turno. Tira 2D6, con un resultado de 6+ el guerrero desactivará una trampa sencilla, y con 8+ desactivará una trampa compleja. Si no lo consigue, deberá superar un chequeo de iniciativa o activará la trampa. Si no está preestablecido, el tipo de trampa se determina aleatoriamente (1-2, trampa sencilla; 4-6 trampa compleja).

El mismo procedimiento se utilizará para rearmar las trampas.

Modifica la siguiente habilidad:

Carrera: el guerrero puede hacer un esfuerzo sobrehumano y triplicar su movimiento cuando corre o carga. Este esfuerzo deja agotado al guerrero, de manera que no pueden emplear esta habilidad dos turnos seguidos.

Además, si se utiliza esta habilidad para cargar, o si el guerrero es cargado después de haberla utilizado, estará tan cansado que todos sus ataques se resolverán con un -1 para impactar.

Los vampiros son seres muy poderosos, sin embargo, existen combinaciones de habilidades que convierten a los vampiros en seres demasiado poderosos. Para remediarlo, los vampiros no podrán escoger la habilidad En Pie de un Salto.

Y para compensarlo, los vampiros, y sólo los vampiros, podrán escoger entre las siguientes habilidades:

Forma de Niebla: el vampiro puede transformarse en una fina niebla en su fase de recuperación. Mientras se encuentre en esta forma, el vampiro tiene un movimiento de 5D6 cm. No podrá atacar en comba-

te cuerpo a cuerpo, disparar con proyectiles, lanzar hechizos ni beneficiarse de cualquier tipo de armadura. Cualquier ataque que se dirija contra el vampiro requerirá un "6" natural (antes de modificar) para impactar y para herir, para representar la protección que ofrece la forma no física. Los efectos de las heridas se resuelven con un -2. si el vampiro es derribado, recupera automáticamente la forma física. El vampiro puede recuperar su forma original en la fase de recuperación.

Forma de Enjambre de Ratas: un vampiro puede cambiar de forma y convertirse en un enjambre de ratas en su fase de recuperación, independientemente de si el vampiro ha sido derribado o aturdido, aunque sufrirá las penalizaciones habituales por ponerse en pie, por ejemplo. El vampiro puede volver a su forma original al ini-

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
15	3	0	3	3	*	*	4	*

cio de cualquier fase de recuperación posterior.

* igual que el vampiro.

Mientras utilice la forma de enjambre de ratas, el vampiro no puede utilizar armas ni beneficiarse de cualquier tipo de armadura. No puede disparar con armas de proyectiles ni lanzar hechizos, aunque puede combatir sin penalización por no utilizar armas. Representa al vampiro con una peana de enjambre de ratas, pero se considera que es del tamaño de una única rata a la hora de mover por espacios pequeños. El vampiro puede atravesar muros, ya que la mayoría de ellos poseen agujeros por los que se puede colar una rata.

Forma de Murciélago: muchos vampiros pueden transformarse en murciélagos gigantes. Un vampiro puede cambiar de

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
20	3	0	3	2	*	*	1	*

forma de la manera descrita anteriormente.

* igual que el vampiro.

Mientras utilice la forma de murciélago el vampiro puede volar e ignorar penalizaciones al movimiento, no puede "correr" pero puede mover el doble de distancia y el movimiento de carga también se dobla. El vampiro no puede utilizar armas ni beneficiarse de cualquier tipo de armadura. No puede disparar con armas de proyectiles ni lanzar hechizos, aunque puede combatir sin penalización por no utilizar armas.

Forma de Lobo Gigante: muchos vampi-

ros pueden transformarse en murciélagos gigantes. Un vampiro puede cambiar de

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
22	4	0	4	3	*	*	2	*

forma de la manera descrita anteriormente.

* igual que el vampiro.

Mientras utilice la forma de lobo el vampiro puede volar e ignorar penalizaciones al movimiento, no puede "correr" pero puede mover el doble de distancia y el movimiento de carga también se dobla. El vampiro no puede utilizar armas ni beneficiarse de cualquier tipo de armadura. No puede disparar con armas de proyectiles ni lanzar hechizos, aunque puede combatir sin penalización por no utilizar armas.

EVENTOS

En Mousillon ocurren muchas cosas extrañas... Al inicio de cada turno el árbitro tira un dado, con un resultado de 1 ocurrirá

Tabla 1.2 Eventos	
2D6	Resultado
2	¿Hay algo más temible que la propia encarnación de la muerte? Un espectro ha llegado, dispuesto a cosechar almas.
3	El choque de herraduras contra la piedra del suelo hace que se te encoja el corazón... Ha aparecido un caballero del falso Grial.
4	2 desquiciados se topan de bruces con vuestras bandas.
5	¡Plaga de ratas! Un enjambre de ratas atraviesa las calles. El aspecto enfermizo de las criaturas sólo puede indicar una cosa... Viruela Roja.
6	1D3 Necrófagos hacen acto de presencia en las ruinas de un edificio determinado al azar.
7	Aparece un grupo de campesinos (1D3 +1) en la entrada de un edificio determinado al azar.
8	Los despojos afloran de sus guardidas. Aparecen 1D6 despojos.
9	¡Carnaval de la magia!
10	2 desquiciados se topan de bruces con vuestras bandas.
11	El choque de herraduras contra la piedra del suelo hace que se te encoja el corazón... Ha aparecido un caballero del falso Grial.
12	Aparece una Doncella Espectral.



El hedor del poder



algo... especial. Tira 2D6 en la siguiente tabla, no pueden repetirse resultados en una misma partida así que si se da el caso considera el resultado más próximo posible.

Consulta el bestiario para conocer las reglas de las criaturas de la tabla de eventos. Salvo que se indique lo contrario, las criaturas aparecen en un borde del tablero y deben atravesarlo en el menor tiempo posible. Sin embargo, las criaturas cargarán contra cualquier guerrero que se ponga a distancia de carga.

Las criaturas mueven antes que los jugadores. Salvo que si indique lo contrario, acabar con una criatura otorga 1 punto de experiencia.

LOCURA

Mousillon, la Ciudad de los Condenados, la Tierra de la Desolación. Aquellos que pasan por las puertas de la ciudad acaban perdiendo el juicio. La naturaleza retorcida de la ciudad no deja a nadie sin cambiar.

Un guerrero difícilmente puede dormir bien por la noche mientras oye toda clase de gritos y aullidos inhumanos en la distancia. Un guerrero vive cada día con la idea de que este puede ser un buen día para morir, ser torturado o mutilado. Y no solo por otros humanos, sino por hombres poseídos por demonios, zombies, vampiros, skaven y toda clase de monstruos. Cualquier guerrero se volverá loco si permanece el suficiente tiempo en Mousillon.

Volverse loco

Las reglas de Locura se han creado para ver cómo un guerrero trata de hacer frente al terror de su estancia en Mousillon. El fracaso puede significar un ataque de incontrolable miedo, el descubrimiento de fobias o incluso una completa locura.

Los Puntos de Locura (PL) se ganan:

- +1 Punto de Locura – Al fallar un chequeo de Miedo o Terror.
- +1 Punto de Locura – Al lanzar un hechizo de Nigromancia o del Caos.
- +1 Punto de Locura – Al sufrir una herida crítica.
- +1 Punto de Locura – Al ser envenenado o tomar drogas.
- +2 Puntos de Locura – Al contraer la Viruela Roja.
- +1D3 Punto de Locura – Al obtener el resultado de Locura (26) en la Tabla de Heridas Graves. Este resultado sustituye el resultado normal de esta herida.
- +1 Punto de Locura – Al obtener el resultado Nervios Dañados (33) en la Tabla de Heridas Graves. Este resultado sustituye el resultado normal de esta herida.

El seguimiento de los Puntos de Locura (PL) se realiza de una forma similar a los puntos de experiencia. Se puede utilizar los cuadros de experiencia para recordar los PL, usando un color diferente para diferenciarlos de los puntos de experiencia. Esto significa que un guerrero empieza normal y pasa cierto tiempo antes de que se vuelva loco. Cuando un guerrero completa todos los cuadros, debe retirarse debido a que está demasiado loco para continuar.

Cada vez que un guerrero gana un PL márcalo de la misma forma que si fuese un punto de experiencia, pero empezando por la parte inferior derecha de la tabla (todos los guerreros comienzan con 1 PL). Cuando se alcance un nuevo nivel el guerrero debe realizar inmediatamente un chequeo de Liderazgo. Si lo supera significa que el guerrero es capaz de sobreponerse al horror y mantener el control de sí mismo. Si el guerrero falla el chequeo debe tirar en la Tabla de Locura para determinar el tipo y la duración de la locura al que llega el guerrero. El fallar el chequeo de Liderazgo puede significar muchas cosas. El guerrero puede quedarse helado y mirar fijamente o tirarse al suelo y quedarse en posición fetal. O incluso puede ser maldecido con una fobia temporal o permanente. Todas estas cosas y más esperan a tus guerreros.

(Dada la brevedad de esta campaña, los héroes comenzarán con 34 PL en lugar de 1)

Inmunidad

Muchas sociedades y razas son incapaces de volverse mas locos de lo que ya son porque ya están completamente locos o debido a que la mentalidad de su raza soporta Mousillon y sus horrores de una manera más aceptable. Las siguientes condiciones dejan invalidas las reglas de locura:

- Guerreros inmunes a la Psicología.
- Guerreros de Bandas de Orcos y Goblins, Skavens, Hombres Bestia, No muertos o Poseídos.

Los siguientes tipos de tropa de las bandadas arriba mencionadas ganarán PL, pero la cantidad que ganan se reduce a la mitad (es decir, rellena un marcador de locura cada dos PL que gane).

- Vampiro
- Desecho
- Nigromante
- Magister
- Cultistas

Cada vez que se alcance un nuevo nivel y se falle el chequeo de Liderazgo tira primero en la Tabla de Duración de Locura y

después en la Tabla de Locura para deter-

1D6	Duración de la locura
1	1D6 Turnos
2-3	Esta batalla
4-5	Esta batalla y la siguiente
6	Locura indefinida.

minar el tipo y duración de la locura.

Tabla de Locura (3D6) Todos los resultados son únicos y si obtienes un mismo resultado dos veces tira de nuevo en esta tabla hasta conseguir un nuevo tipo de locura. Todos los efectos duran lo que se

3D6	Resultado
3	Amnesia. El guerrero olvida/pierde 1D3 habilidades elegidas aleatoriamente.
4	El guerrero tiene un serio problema de mal humor. Tira 1D6 al principio de cada turno y con un resultado de 1 el guerrero está enfurruñado y no podrá hacer nada este turno, excepto defenderse si se encuentra en un combate cuerpo a cuerpo. Si el guerrero es cargado cuando se encuentra en este estado, tendrá Furia Asesina.
5	Psicosis Criminal. El guerrero odia a (tira 1D6): 1. Skaven 2. No muertos 3. Poseídos 4. Elfos 5. Enanos 6. Humanos
6	Paranoia. El guerrero está siempre tenso y piensa que alguien va a por él. El guerrero no puede correr, pero puede cargar de forma normal. Siempre atacará primero en combate cuerpo a cuerpo a menos que lleve un arma a dos manos.
7	Qué lindo gatito. El guerrero no atacará a los animales hasta que le ataquen a él, en cuyo caso sentirá odio por ese tipo de animal permanentemente.
8	Soy una gallina. El guerrero va corriendo dando vueltas cacareando fuertemente. No puede ocultarse y alertará a cualquier centinela que esté de guardia. Los que combatan

	<p>en cuerpo a cuerpo con este loco tendrán una penalización de -1 a la Iniciativa debido a que están confundidos por sus payasadas (los no muertos y los animales ignoran este modificador).</p>
9	<p>Fobia. El guerrero está maldecido con una fobia permanente o temporal (tira 1D6):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Claustrofobia – El guerrero debe pasar un chequeo de miedo para poder entrar en un edificio. 2. Miedo a las Alturas – El guerrero debe pasar un chequeo de miedo cada turno que se encuentre sobre un punto elevado. 3. Miedo a las Ratas – Los Skaven y las Ratas Gigantes inspiran miedo al guerrero. 4. Miedo a los Espacios Abiertos – El guerrero debe pasar un chequeo de miedo para cruzar una calle o plaza. El guerrero debe permanecer a 5 cm de un edificio o muro. 5. Miedo a la Gente – Los Humanos le atemorizan. Si hay cualquier humano a menos de 10 cm del guerrero, deberá hacer un chequeo de completamente solo. 6. Miedo a las Cosas Afiladas – Los guerreros armados con espadas, lanzas o cuchillos le inspiran miedo.
10	<p>Banzaismo/Quijotismo Tira 1D6:</p> <p>1-3 Banzaismo – El guerrero es inmune al Miedo y ve todas las cosas (incluso las sobrenaturales) como normales.</p> <p>4-6 Quijotismo – El guerrero ve todo y a todos como amenazas sobrenaturales. Trátalo como que posee Furia Asesina.</p>
11	<p>Et tu Brutus? Si el guerrero es la única miniatura que se encuentra a menos de 15 cm del líder de la banda, deberá cargarle e intentar matarlo para derrocarlo. Si el guerrero es el líder de la banda, ignora este resultado y tira de nuevo en esta tabla.</p>
12	<p>Catatónico. El guerrero cae al suelo y se queda en posición fetal. Trátalo como Estúpido y que ha fallado su chequeo de Liderazgo.</p>

13	<p>¡Puedo volar! El guerrero debe cargar de un salto sin tener en cuenta donde se encuentre, sin importar a qué altura esté. Gana automáticamente +1 a la Fuerza y +1 para impactar cuando carga, aunque deberá realizar los chequeos de iniciativa necesarios.</p>
14	<p>Adicto al alcohol. El guerrero ahoga sus miedos y sus penas consumiendo grandes cantidades de alcohol. Mientras dure esta locura el guerrero sufrirá una penalización de -1 HA, -1 HP y -1 I.</p>
15	<p>Doble personalidad. El guerrero cree que es un (tira 1D6):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Skaven 2. Vampiro 3. Hechicero 4. Elfo 5. Enano 6. Orco <p>Utiliza las características estándar para miembros de esa raza en lugar de las características normales del guerrero. El jugador debería manejar al guerrero metido en su papel. Si el jugador obtiene el resultado de Hechicero, el jugador debe tirar en la tabla de Magia Menor para ver qué hechizo aprende el "hechicero". En cada fase de disparo el guerrero intenta lanzar un hechizo y si el intento tiene éxito él creará que funciona aunque realmente no pase nada (será necesario hacer un poco de teatro para esto). El guerrero no puede disparar y lanzar "hechizos" en el mismo turno.</p>
16	<p>¿En qué bando estoy? En cada turno, cada banda debe tirar un dado. El jugador que maneje al guerrero que está loco puede añadir 2 a su tirada. El jugador con el mayor resultado controlará al guerrero confundido durante ese turno. El guerrero no puede correr ni saltar desde edificios debido a que está demasiado confundido.</p>
17	<p>Megalomanía. El guerrero debe moverse hacia la miniatura enemiga más cercana y no podrá terminar su movimiento detrás de un obstáculo u oculto. El guerrero es inmune a los chequeos de completamente solo. Además, si el guerrero es el líder de la banda no podrá realizar un chequeo de retirada voluntario mientras dure esta locura. Si el guerrero sobrevive al fin de la batalla, gana +2 px extra.</p>

18	<p>Completamente chalado. El guerrero se ha vuelto completamente loco. Elimínalo de tu hoja de banda.</p>
----	---

haya determinado en la tirada de Duración de Locura.

2. Bestiario

CAMPESINOS

Aún restan unas pocas almas que insisten en desafiar a la locura viviendo en Mousillon...

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
10	2	2	3	3	1	2	1	6

Equipo: variado. Se considera que los campesinos van armados con un garrote.

REGLAS ESPECIALES

Turba: un campesino no se separará más de 5 cm de otro campesino. Individualmente no reunirían el valor necesario para enfrentarse a los horrores de Mousillon.

Protegen su hogar: los campesinos no se alejarán a más de 12 cm del edificio donde desplieguen (su hogar), y atacarán sin dudar a cualquiera que se acerque a esa distancia del edificio.

NECRÓFAGOS

Tienen las mismas reglas y atributos que los necrófagos de la banda de no muertos, con la siguiente excepción:

Infectados: cuando un necrófago entre en juego tira 1D6, con un resultado de 5+ estará infectado por la Viruela Roja.

Sometidos: si una banda de no muertos deja fuera de combate a un necrófago tira 1D6, con un resultado de 5+ se puede unir a la banda.

RATAS

Las ratas son una de las permanentes plagas que asolan Mousillon. Saquean graneros y destrozan cultivos, pero lo que mejor saben hacer es, sin duda, transmitir enfermedades.



M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
*	2	2	2	2	*	2	*	10

Equipo: no lo necesitan. Sus dientes afilados como agujas y las infecciones que transmiten son sus únicas armas.

REGLAS ESPECIALES

Plaga: las ratas se agrupan formando un gigantesco enjambre que arrasa todo lo

que se cruza en su camino. Es por esto que resulta imposible de destruir (por eso no tiene heridas).

Coloca cuatro o cinco peanas de ratas separadas 5 cm entre sí. Este será el enjambre de ratas. A la hora de mover, las ratas intentarán atravesar el tablero lo antes posible, utilizando el dado de artillería. Tira el dado de artillería y observa el resultado, que indicará la distancia que moverá el enjambre de ratas. Si se obtiene el resultado de problemas, las ratas se abalanzarán sobre la miniatura más cercana que se encuentre a 25 cm o menos. La miniatura, o miniaturas si había varias en contacto, no podrán hacer nada en este turno, salvo intentar librarse de las ratas.

Cualquier miniatura que sea atravesada por el enjambre sufrirá 1D6 impactos, y quedará automáticamente derribada si no supera un chequeo de Iniciativa (aunque no sufra ninguna herida).

El enjambre de ratas superará automáticamente cualquier chequeo de Liderazgo que deba realizar.

Animales: como animales que son, las ratas evitarán el fuego. Las miniaturas que porten una antorcha no sufrirán impactos al ser atravesadas por un enjambre, sin embargo no podrán hacer nada ese turno, ya que están intentando mantener a raya a las ratas.

Infectadas: con un resultado de 3+ en 1D6, el enjambre de ratas es portador de la Viruela Roja.

DESQUICIADOS

Locos harapientos que vagan por la ciudad entonando cánticos al Viejo Padre. Las gentes de Mousillon se encierran en sus casas y sellan ventanas y puertas cuando oyen los murmullos de sus voces a lo lejos...

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
10	3	3	4	4	1	3	1	10

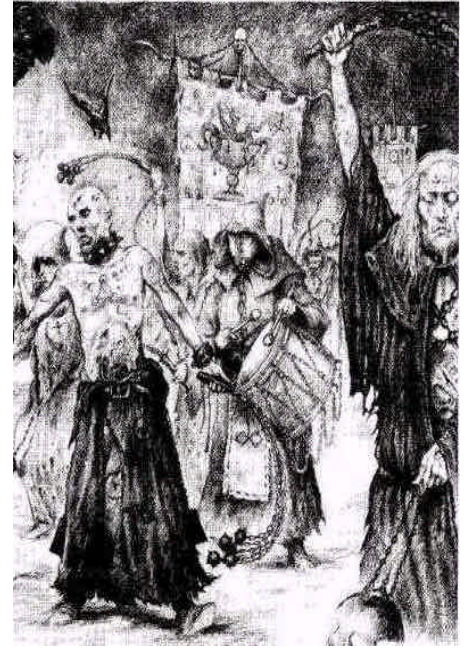
Equipo: un mayal oxidado.

REGLAS ESPECIALES

Fanáticos: los desquiciados superan de forma automática cualquier chequeo de Liderazgo que tengan que realizar.

Siervos de Nurgle: los desquiciados son inmunes a todo tipo de venenos.

Infectados: los desquiciados están infectados con la Viruela Roja.



DESPOJOS

Un despojo es lo que queda cuando una persona se ve sometida a las más crueles atrocidades que un cuerpo o una mente puedan soportar.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
8	2	2	3	2	1	3	1	5

Equipo: están armados con una espada o un garrote y una daga.

REGLAS ESPECIALES

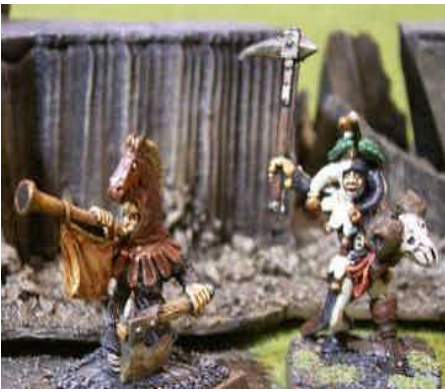
¿Amo?: los despojos aparecerán en algún edificio o ruina y deambularán erráticamente por el campo de batalla, atacando a cualquier secuaz que se cruce en su camino. Sin embargo, si se acercan a 15 cm o menos de un héroe, este puede convencerles para que se unan a él, prometiendo cuidar de ellos. Si el héroe supera un chequeo de Liderazgo se unirá a él.

El despojo pasará a formar parte del equipo del héroe y deberá hacer todo lo posible por encontrarse a 15 cm o menos de él (incluso destrabarse de un combate).

Si queda fuera de combate el despojo tiene las mismas posibilidades de recuperarse que un secuaz.

Confío en mi amo: si se encuentra a 15 cm o menos de su amo, el despojo puede utilizar su Liderazgo.

Cuido del amo: la ventaja de tener a uno de estos tipejos idolatrándote es que puedes hacerles probar tu bebida para saber si está envenenada, cruzar un puente para saber si es seguro, adentrarse en una catacumba para ver qué hay dentro...



Si el héroe queda fuera de combate el despojo no se separará de su cadáver hasta el final de la batalla. Gracias a los cuidados y atenciones que estos desgraciados conceden a sus amos, el héroe podrá repetir el resultado en la tabla de heridas si lo desea (el segundo resultado prevalece sobre el primero, aunque sea peor)

CARNAVAL DE LA MAGIA

El Duque Jeal-Luc siempre encontró fascinante la magia en cualquier forma o apariencia y creyó que esto podría ayudar a Mousillon a convertirse en una gran potencia internacional. Pero se piensa que los encantamientos que conjuraron los viles magos tuvieron un importante impacto sobre la ciudad del que nunca se ha recuperado.



REGLAS ESPECIALES

Asombrosas apariciones: ver a una estrella de mar armada hasta los dientes o a un pez volador cruzar la calle no es algo que deje indiferente a la gente. Cuando aparezca el carnaval de la magia coloca un grupo de criaturas asombrosas en las proximidades de un edificio. En la fase de movimiento las criaturas se mueven juntas utilizando el dado de artillería para determinar la distancia que mueven y el dado de dispersión para la dirección. Si se obtiene un resultado de problemas las criaturas mueven 10 cm y después desaparecen.

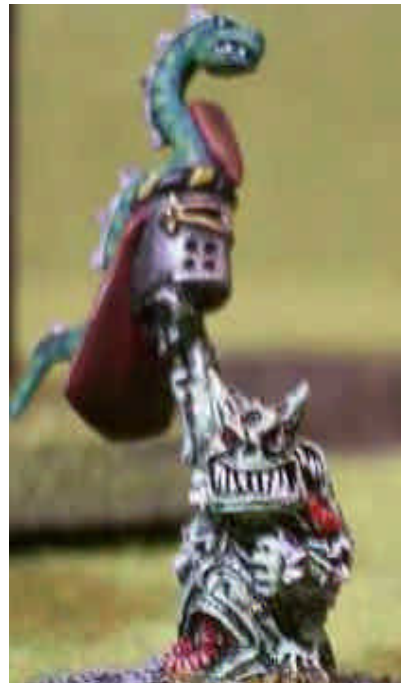
Cualquier guerrero que se encuentre a 10 cm o menos del recorrido de las criaturas debe superar un chequeo de Liderazgo. Si lo falla, el guerrero ganará un punto de

locura y además, contará como si acabasen de ponerse en pie.

Las criaturas del carnaval de magia no pueden atacar ni ser atacadas.

NURGLETES

Los nurgletes son pequeños demonios de Nurgle y los seguidores del dios del pus los consideran sus amados hijos. Son como forúnculos podridos con patas y dientes afilados que muerden, desgarran e infectan a sus enemigos con sus garras recubiertas de inmundicia. En combate, los nurgletes suelen ser más una molestia que una amenaza real, pero, si aparecen en gran número, vencen al guerrero más resistente.



M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
10	3	0	3	2	1	3	2	10

Armas/Armadura: ninguna. Los Nurgletes no llevan armas ni armadura.

REGLAS ESPECIALES

Nube de moscas: los Nurgletes van rodeados por una zumbante nube de moscas que afecta a su oponente en combate. La nube de moscas no afecta a los Nurgletes, pero distrae a los enemigos introduciéndose en sus ojos, fosas nasales y bocas. Un oponente trabado en combate con un Nurglete sufre un modificador de -1 al impactar en todos sus ataques.

Inmune a veneno: los Nurgletes son la personificación de la enfermedad y la pestilencia. Son inmunes a todo tipo de venenos y enfermedades.

Inmune a psicología: los Nurgletes son demonios y no conocen el concepto del

miedo. Superan automáticamente todos los chequeos de lide-razgo que tengan que efectuar.

Aura de demonio: debido a la naturaleza mágica e intangible de los demonios, disponen de una tirada de salvación especial por armadura de 5+. La tirada no sufre modificaciones dependiendo de la Fuerza del ataque y es anulada por armas mágicas y hechizos. Los ataques de los Nurgletes se consideran mágicos.

Demonios de Nurgle: cualquier guerrero que quede fuera de combate a manos de los nurgletes sumará +2 en la tirada para determinar si contrae la Viruela Roja.

PORTADORES DE PLAGA

Los portadores de plaga son demonios del Caos de Nurgle, también conocido como el Señor de la Descomposición. Pueden identificarse por sus rostros ciclópeos y sus cuerpos horriblemente deformados. Las entrañas les cuelgan de los agujeros de sus cuerpos y su piel, llena de pústulas, es de un color gris verdoso. A veces se les denomina "hombres palo" o "gusanoides" y son reverenciados por los desquiciados. Igual que ocurre con el resto de demonios, no es posible matarlos o destruirlos mientras gocen de la bendición de su dios. Sin embargo, su presencia en el mundo mortal es tenue y solo pueden permanecer en él durante períodos largos mediante el uso de la magia oscura y los sacrificios.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
15	3	0	3	4	2	3	2	8

Armas/Armadura: ninguna. Los Portadores de Plaga tienen unas enormes y sucias garras que les sirven para desgarrar y acuchillar a sus enemigos. No necesitan armas y no pueden llevar armadura.

REGLAS ESPECIALES

Nube de moscas: los Portadores de Plaga van rodeados por una zumbante nube de moscas que afecta a su oponente en combate. La nube de moscas no afecta a los Portadores de Plaga, pero distrae a los enemigos introduciéndose en sus ojos, fosas nasales y bocas. Un oponente trabado en combate con un Portador de Plaga sufre un modificador de -1 al impactar.

Torrente de corrupción: los Portadores de Plaga vomitan una grotesca mezcla de gusanos, entrañas y suciedad. Se considera un ataque de disparo y tiene un alcance de 15 cm y Fuerza 3. Este ataque no permite tiradas de salvación por armadura.

Inmune a veneno: los Portadores de

Plaga son la personificación de la enfermedad y la pestilencia. Son inmunes a todo tipo de venenos y enfermedades.

Inmune a psicología: los Portadores de Plaga son demonios y no conocen el concepto del miedo. Superan automáticamente todos los chequeos de liderazgo que tengan que efectuar.

Causa miedo: los Portadores de Plaga son horribles criaturas sobrenaturales y, por tanto, causan miedo.

Aura de demonio: debido a la naturaleza mágica e intangible de los demonios, disponen de una tirada de salvación especial por armadura de 5+. La tirada no sufre modificaciones dependiendo de la Fuerza del ataque y es anulada por armas mágicas y hechizos. Los ataques de los Portadores de Plaga se consideran mágicos.

Demonios de Nurgle: cualquier guerrero que quede fuera de combate a manos de los portadores de plaga sumará +2 en la tirada para determinar si contrae la Viruela Roja.

DONCELLA ESPECTRAL

Mousillon ya era un lugar depravado antes incluso de la llegada de la Plaga Roja. Cientos de mujeres nobles competían entre sí en un malvado y mortal juego de intrigas en la corte del Duque de Mousillon. Muchas de estas mujeres depravadas murieron junto a sus señores en el banquete donde la Mascara Roja acabó con sus vidas. Pero en vez de alzarse de nuevo como Zombies putrefactos, las corrompidas almas de estas mujeres atrajeron de forma especialmente fuerte la energía oscura de la muerte transformándolas en fantasmas aulladores que gritan su odio al destino por toda la eternidad.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
15	3	0	3	4	2	3	2	8

REGLAS ESPECIALES

Etéreo: la doncella espectral es una criatura inmaterial cuyo cuerpo es etéreo. Puede moverse a través de objetos sólidos y no sufre penalizaciones al movimiento por moverse sobre terreno difícil. Puede moverse a través de los edificios, pero no a través de criaturas vivas. Como es una criatura etérea, no puede ser herida en combate salvo por armas mágicas o Demonios (Poseídos). Los hechizos le afectan de forma normal.

De todas formas pueden seguir siendo golpeada en combate cuerpo a cuerpo por armas de hierro. Si la doncella espectral

es golpeada por un arma de hierro retrocederá 5D6 cm. en la dirección elegida por el atacante. Durante su siguiente turno, la doncella espectral podrá mover normalmente. Si la Doncella espectral sale del tablero, se considera que ha sido derrotada.

Aullido fantasmal: una doncella espectral es capaz de emitir un escalofriante aullido que puede causar la muerte a los mortales. Incluso lejos, el alarido de una Doncella espectral es suficiente para horrorizar a los hombres más valientes, pero cualquiera que oiga el constante gemido del una doncella espectral puede literalmente morir de miedo. El aullido fantasmal de una doncella espectral es utilizado en la fase de disparo. Una doncella espectral puede utilizarlo incluso si está trabada en combate cuerpo a cuerpo, pero sólo contra la miniatura contra la que está luchando.

El ataque tiene un alcance de 15 cm. Todos los guerreros que se encuentren a esa distancia deben efectuar inmediatamente un chequeo de Liderazgo con un modificador negativo de -2. Si lo fallan ganarán un punto de locura y quedarán aturdidos, gritando y retorciéndose en el suelo mientras intentan sobreponerse al horror.

Causa miedo: las doncellas espectrales son criaturas no muertas terroríficas y por lo tanto causan miedo.

No puede correr: las doncellas espectrales son criaturas lentas y no pueden correr (como todos los no muertos), pero puede cargar normalmente.

Inmune a la psicología: las doncellas espectrales no se ven afectadas por psicología.

Inmune a los venenos: las doncellas espectrales no se ven afectadas por ningún veneno.

Sin cuerpo: una vez que el número de heridas de la doncella espectral se reduce a cero, quedará automáticamente fuera de combate.

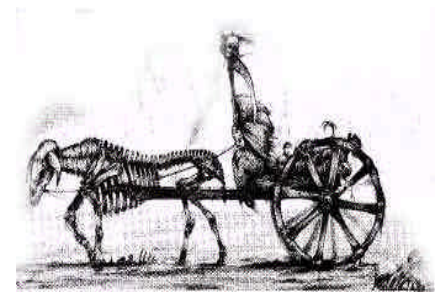
Experiencia: acabar con una doncella espectral otorga 3 puntos de experiencia.

ESPECTRO

Su guadaña está tan afilada que es capaz de segar tu alma a varios metros de distancia.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
10	3	0	4	4	2	3	2	8

Armas/Armadura: una amenazante guadaña.



REGLAS ESPECIALES

Etéreo: el espectro es una criatura inmaterial cuyo cuerpo es etéreo. Puede moverse a través de objetos sólidos y no sufre penalizaciones al movimiento por moverse sobre terreno difícil. Puede moverse a través de los edificios, pero no a través de criaturas vivas. Como es una criatura etérea, no puede ser herida en combate salvo por armas mágicas o Demonios (Poseídos). Los hechizos le afectan de forma normal.

De todas formas, pueden seguir siendo golpeado en combate cuerpo a cuerpo por armas de hierro. Si el espectro es golpeado por un arma de hierro retrocederá 5D6 cm. en la dirección elegida por el atacante. Durante su siguiente turno, el espectro podrá mover normalmente. Si el espectro sale del tablero, se considera que ha sido derrotado.

Causa terror: los espectros son criaturas no muertas terroríficas, pues son la encarnación de la muerte. Los espectros causan miedo. Sin embargo, la presencia del espectro es tan sumamente terrorífica que el chequeo de miedo no sólo lo realizarán los guerreros que quieran cargar o sean cargados por el espectro, sino todos los guerreros que se encuentren a 15 cm o menos del espectro, incluso los guerreros que causen miedo.

No puede correr: los espectros son criaturas lentas y no pueden correr (como todos los no muertos), pero puede cargar normalmente.

Inmune a la psicología: los espectros no se ven afectados por psicología.

Inmune a los venenos: los espectros no se ven afectados por ningún veneno.

Sin cuerpo: una vez que el número de heridas del espectro se reduce a cero, quedará automáticamente fuera de combate.

Experiencia: acabar con un espectro otorga 3 puntos de experiencia.



CABALLERO DEL FALSO GRIAL

Su blasón es el Grial Roto, una copa dorada partida en dos, o a veces un Grial Negro, que representa su ruptura total con el ideal del Grial. Es un estandarte que despierta el odio visceral de todo seguidor de la Dama con solo posar la mirada en él. Los caballeros del Grial lo consideran un insulto tal que arremeterán contra ellos sin dudarlo sea cual sea la situación.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
10	4	4	4	4	2	3	2	8

Armas/Armadura: Armadura de pesada, escudo, yelmo, espada y lanza de caballería. Monta en una pesadilla con barda.

Pesadilla:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
10	3	0	3	2	1	3	2	10

REGLAS ESPECIALES

Armas malditas: las armas de los caballeros del falso grial están malditas. Cualquier rasguño cualquier rasguño provocará un dolor tan intenso que es capaz

de acabar con la víctima. Si el caballero del falso grial obtiene un 6 en la tirada para herir y la víctima no supera su tirada de salvación por armadura quedará fuera de combate automáticamente.

Causa miedo: los caballeros del falso grial son criaturas no muertas terroríficas y por lo tanto causan miedo.

No puede correr: los caballeros del falso grial son criaturas lentas y no pueden correr (como todos los no muertos), pero puede cargar normalmente. La misma regla se aplica a su montura.

Inmune a la psicología: los caballeros del falso grial no se ven afectados por psicología.

Inmune a los venenos: los caballeros del falso grial no se ven afectados por ningún veneno.

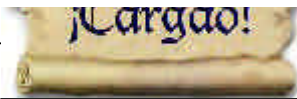
Insensibles al dolor: los caballeros del falso grial consideran el resultado de aturrido en la Tabla de Heridas como derribado.

Vínculo con su montura: los caballeros del falso grial están fuertemente unidos a sus monturas. Para representar esto, la

montura del caballero del falso grial no será destruida hasta que el caballero del falso grial quede fuera de combate, momento en que se derrumbará.

Experiencia: acabar con un caballero del falso grial otorga 3 puntos de experiencia.





ESPADAS DE ALQUILER

Los siguientes espadas de alquiler pueden ser contratados durante el transcurso de la campaña además de los ya descritos en el manual.

LADRÓN HALFLING

Reclutamiento: 25 francos

Mantenimiento: especial

Entre los nombres de algunos de los más famosos ladrones halflings de la historia se encuentran Nikkit Kwik (también conocido como El Ladrón de Brionne), Bumblebean Lightfoot, Niftlet "Ladrón de Estatuas" Stumbly, y el halfling que una vez consiguió la hazaña de robar la Gran Campana del Templo de Sigmar en Nuln, "Dos-pies-de-alto" Telworth Buttercup. El "Rey de los Ladrones" es el renombrado Ned Neddley, capaz de robar casi cualquier cosa que no esté clavada al suelo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
10	4	4	4	4	2	3	2	8

Equipo: espada, daga y cuchillos arrojadizos. También está equipado con un garfio y cuerda.

REGLAS ESPECIALES

Infiltrarse: el ladrón es un experto en el arte de acercarse sigilosamente al enemigo sin ser detectado. Puede ser desplegado en cualquier lugar del tablero, después de que el resto de bandas lo hayan hecho, a más de 30 cm del enemigo y fuera de su línea de visión. Si otra banda también posee guerreros con la habilidad de infiltrar, tira un dado para determinar quién despliega primero.

Abrir cerraduras: un ladrón sabe como abrir puertas que otros considerarían imposibles de abrir. Utilizando herramientas y técnicas altamente secretas, un ladrón puede ir a cualquier sitio que le plazca. Cuando intenta abrir una puerta, el ladrón simplemente necesita superar un chequeo de Iniciativa para conseguirlo.

Robar monederos: la profesión de un ladrón es "encontrar" cosas que otros han "perdido". Para representar esto, al finalizar la partida, cuando la banda realice las tiradas para encontrar Tesoros, recibe un Tesoro adicional siempre que el ladrón haya participado en la batalla y no haya quedado fuera de combate.

Aliado inquieto: al finalizar la partida (tanto si el ladrón halfling ha participado en la escaramuza como si no), tira 1D6 y consulta la siguiente tabla:

1D6	Resultado
1	¡Al ladrón! – Obviamente el halfling no estaba del todo satisfecho con su contrato, ¡y ha escapado con todas las posesiones de la banda! Retira a el ladrón halfling de la hoja de tu banda, así como todos los Tesoros y objetos de valor que pudiese tener almacenados de partidas anteriores. No añadas el Tesoro adicional por tener al ladrón en tu banda durante esta partida.
2-5	Hora de cobrar – El ladrón halfling parece satisfecho, por el momento, con la banda que le ha contratado, así que sólo cargará su "tarifa normal" de 15 francos de mantenimiento.
6	La ignorancia es una virtud – El ladrón está muy satisfecho con el transcurso de las cosas (de hecho, está DEMASIADO satisfecho, no para de agitar las manos nerviosamente y murmura constantemente) y olvida cobrar cualquier tipo de tarifa de mantenimiento a la banda este turno. Por otro lado, nunca sabrás qué es lo que ha robado, sea lo que sea...

Habilidades: el ladrón halfling puede escoger habilidades de las listas de Velocidad y Disparo. Además, también puede escoger entre las siguientes habilidades especiales.

**HABILIDADES ESPECIALES
(sólo ladrón halfling)**

Ladrón astuto: el ladrón es un experto en encontrar rápidamente las posesiones de una víctima antes de actuar. Para reflejar esto, si el ladrón deja fuera de combate a un guerrero en el transcurso de la partida, la banda del ladrón recibe un Tesoro adicional (además del Tesoro que consiguen por la regla robar monederos).

Escabullirse: el ladrón halfling puede esconderse incluso después de correr, y puede correr a pesar de encontrarse a 20 cm o menos del enemigo si comienza y acaba su movimiento escondido.

4. Escenarios

LA HISTORIA

Tras meses de asedio sobre la ciudad de Mousillon, los bretonianos finalmente abandonaron su ataque. Viendo la situación de la plaga en la ciudad, y conociendo su virulencia, ni siquiera quemaron la ciudad. El Rey, como medida preventiva, disolvió el ducado de Mousillon y cerró fronteras a su alrededor impidiendo que nadie entrara o saliera de la zona.

Por fin los habitantes de la ciudad supervivientes, salieron a plena luz del día de los túneles subterráneos en los que se escondieron. Sucios, hambrientos y desesperados se lanzaron a las costas con sus aparejos de pesca y allí empezaron a pescar su alimento. La alegría fue manifiesta cuando por fin comieron copiosamente. Contentos por haber escapado de la plaga y de las tropas del Rey, rieron y cantaron llenos de alegría.

Pero la alegría duró poco. Al anochechar volvieron otra vez a los túneles, con el miedo en el cuerpo, puesto que podían oír ya a los nuevos y sobrenaturales habitantes de Mousillon. Los necrófagos habían olido la carne humana, y los muertos se levantaban de nuevo al notar la presencia de los vivos en sus cercanías.

Al cabo de unos días, aunque su hambre había sido satisfecha, volvían a sentirse desesperados y aterrorizados. Los necrófagos habían descubierto su escondrijo en los túneles y les acechaban noche y día sin permitirles salir a por alimento. La plaga había vuelto y ya había contagiado a algunos de los más débiles, en su mayoría ancianos y niños. El terror había vuelto a las almas de los habitantes de Mousillon.

Fue entonces cuando desesperados pidieron ayuda a cualquier dios que estuviera escuchando. Se dirigieron por los túneles a unas cuevas naturales conocidas por los pescadores. Allí había un pequeño lago subterráneo de agua de mar, donde Pero de los dioses del mar no recibieron respuesta. Rezaron a la Dama, pero esta les ignoró. Rezaron a Shallya, pero ésta no curó sus dolencias.

Desesperados, rezaron a los poderes oscuros. Al ser pescadores ignorantes y no tener conocimientos oscuros no nombraron a Nurgle por su nombre, pero rezaron al Padre de las Pestilencias. Le pidieron al señor de las enfermedades que les perdonara la vida a cambio de su adoración. Prometieron seguir sus mandatos por el resto de sus días, y también lo harán sus hijos, y los hijos de sus hijos.

Para maldición del mundo, Padre Nurgle

sí respondió a la plegaria.

En el centro del lago apareció un chorro de agua estancada, que burbujeante se elevó hacia el techo de la caverna. Las aguas antes cristalinas de lago subterráneo se tornaron verdes y putrefactas. Y una voz cavernosa les prometió que si bebían de aquel agua y adoraban al padre de las plagas, ninguna enfermedad acabaría con sus vidas.

Así lo hicieron. Desde entonces le rindieron culto. Su salvación vino del mar subterráneo y en el mar subterráneo le ofrecieron su adoración. En las profundidades de la roca, allí donde la hedionda fuente de agua salada manaba sin cesar ofreciendo la vil vida de Nurgle, oficiaban los servicios al Señor de la Plaga. Sus ceremonias se fueron tornando cada vez más abominables e indescriptibles, hasta que finalmente fueron totalmente poseídos por el poder del caos.

Desde entonces, los hombres y mujeres de Mousillon caminan libremente por las calles de la ciudad. Los No Muertos no les atacan, y a los necrófagos ya no les interesa su carne pútrida. Habían recibido lo que habían pedido, y lo pagarían eternamente.

Quisieran o no.

LOS ADORADORES

Estos grupos de adoradores de Nurgle forman sectas, lideradas por una persona especialmente bendecida por el Señor de la Plaga. Estos individuos presentan las más diversas bendiciones o regalos de Nurgle, desde el poder para transmitir las enfermedades de su señor empleando para ello los vientos de magia hasta horribles mutaciones físicas sobre sus abotargados cuerpos.

En Mousillon existen diferentes sectas de adoradores de Nurgle: los Hijos del Viejo Padre, los Adoradores del Cáliz de Plaga y los Siervos de la Podredumbre son algunos ejemplos, pero existen muchos otros más.

La idea de la campaña, desarrollada en Mousillon, consiste en que tu banda se alce con el poder como la banda más poderosa del barrio de los mercaderes, y para conseguirlo deberá eliminar a la competencia y acabar con el líder de una secta de adoradores del caos que controla la zona.

Las partidas se jugarán de 2 en dos y los grupos se distribuirán de forma aleatoria (se escoge a suertes qué bandas participan en cada escenario).

En los escenarios los jugadores podrán obtener un objeto mágico especial que les ayude contra la secta de adoradores o una buena cantidad de francos, o es posible que la recompensa será información muy beneficiosa a la hora de encontrar y acabar con el líder de la secta.

Salvo que haya objetivos secundarios, el vencedor será la última banda en retirarse.

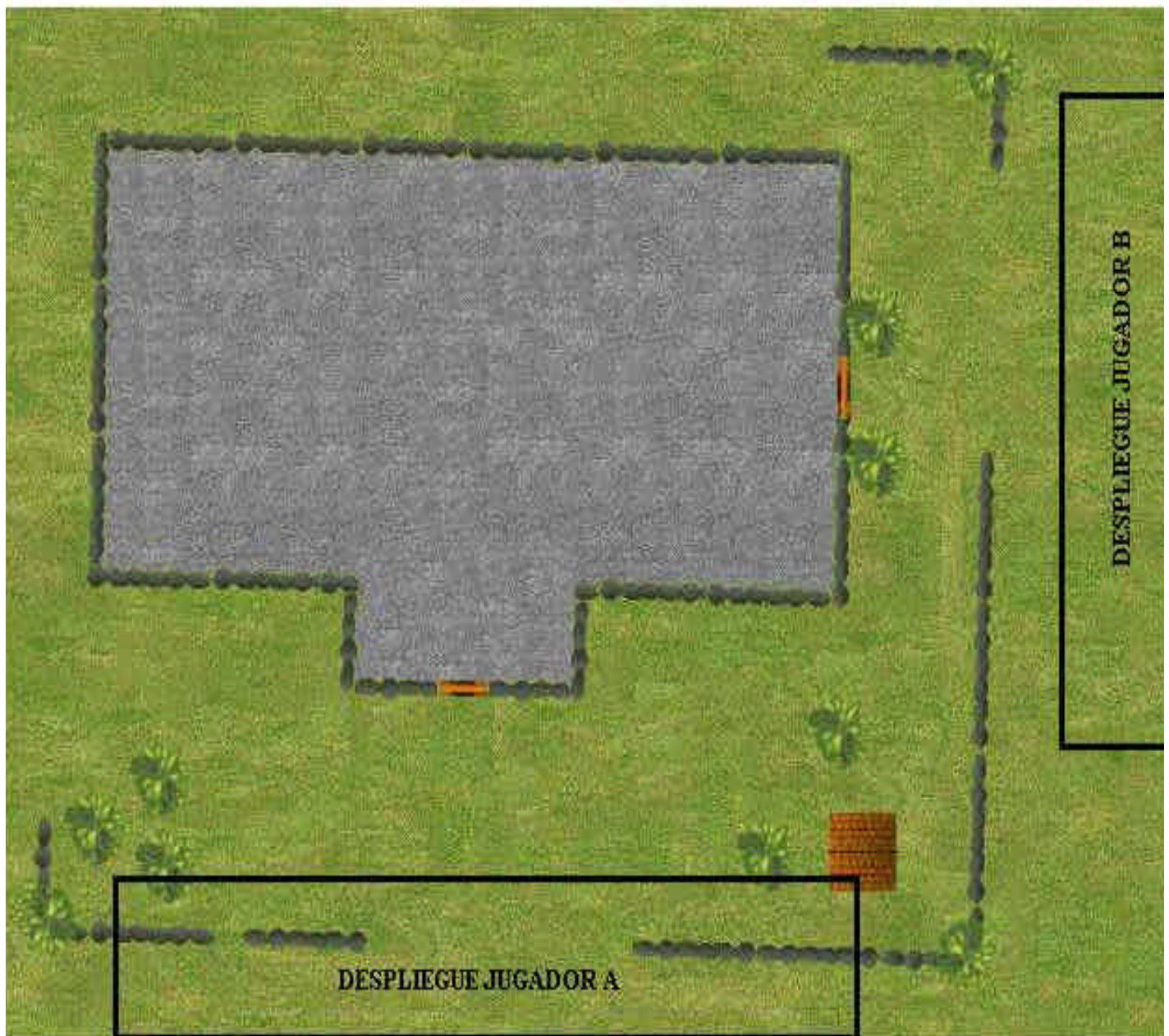
PRIMERA RONDA

Escenario 1: Asaltar la mansión.

Tras tu llegada a Mousillon estás deseoso de conseguir la mayor cantidad de recursos posibles. Ha llegado a tus oídos que una de las últimas familias poderosas del barrio ha sucumbido finalmente a la viruela roja. Sus guardias no tardarán mucho en abandonar la mansión o saquearla, así que tú tampoco vas a ser menos.

Escenografía: un enorme edificio representará la mansión. Las miniaturas deben ser capaces de acceder a él a través de dos puertas. En el interior de la mansión las miniaturas serán capaces de acceder a diferentes habitaciones donde encontrarán tesoros (si no se dispone de un edificio de estas características se puede utilizar una plantilla). El resto de la escenografía estará formada por arbustos, setos o muros, y quizás una pequeña torre derruida o edificio.

Reglas especiales: en este escenario no se utiliza la tabla de eventos. Cuando un héroe o secuaz encuentre un tesoro puede cogerlo (sólo uno a la vez) y abandonar la mesa por su zona de despliegue. Un héroe que controle un tesoro al finalizar la partida gana un punto de experiencia.



Escenario 2: Interceptar el mensaje.

Frecuentando las tabernas locales (o empleando medios mucho más depravados) has obtenido información muy valiosa. Has averiguado que uno de los lacayos de la secta de adoradores debe trasladar ciertas mercancías y cambiar su escondite. Además, ha recibido cierta información acerca de un artefacto mágico...

Los adoradores de Nurgle lograron encontrar un poderoso artefacto que, en manos de un rival, podría hacer peligrar su hegemonía sobre el barrio de los mercaderes, de manera que decidieron esconderlo. Sin embargo, el creciente movimiento en la zona hace que peligre su escondite así que el lacayo ha recibido instrucciones para llevarlo a un lugar más seguro.

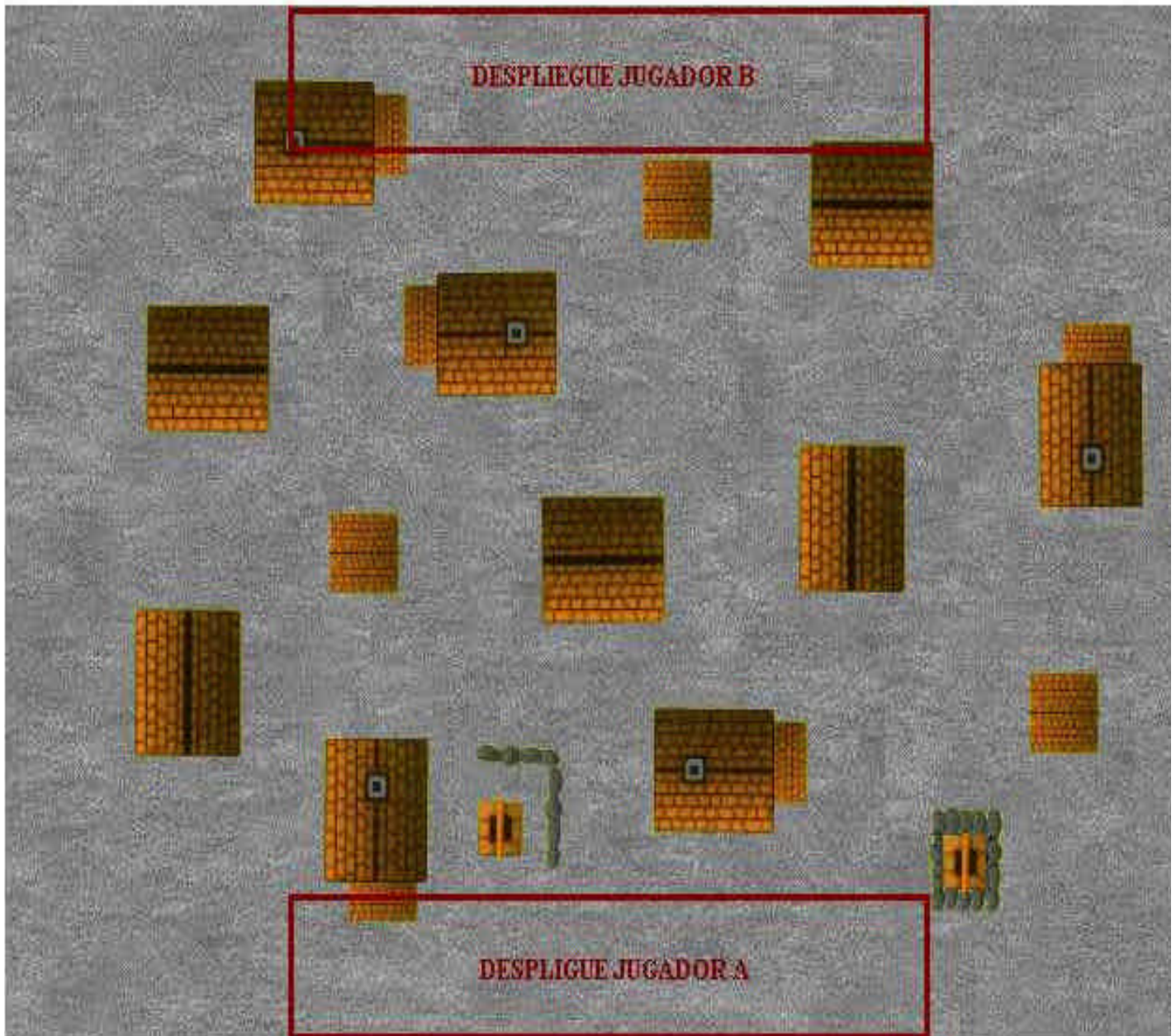
Debes interceptar a ese desdichado y sonsacarle la información necesaria para encontrarlo. Con ese artefacto partirás con ventaja en la lucha por el poder.

Escenografía: coloca todas las casas y ruinas posibles.

Reglas especiales: se aplica la tabla de eventos descrita en las reglas especiales.

El lacayo se colocará en un elemento de escenografía cerca de uno de los bordes izquierdo o derecho e intentará atravesar el tablero (pasando entre los dos jugadores). Cuando una miniatura entre en contacto con el objetivo deberá conducirlo hacia el borde propio de la mesa a una velocidad máxima de 10 cm. Ningún guerrero disparará contra el lacayo ni contra una miniatura que lo conduzca, matarlo es un riesgo que no pueden correr.

Si una banda consigue sacar al lacayo de la mesa vence automáticamente (el héroe que controle el secuaz al finalizar la partida, o líder de la banda si era un secuaz, gana 2 puntos de experiencia).



SEGUNDA RONDA

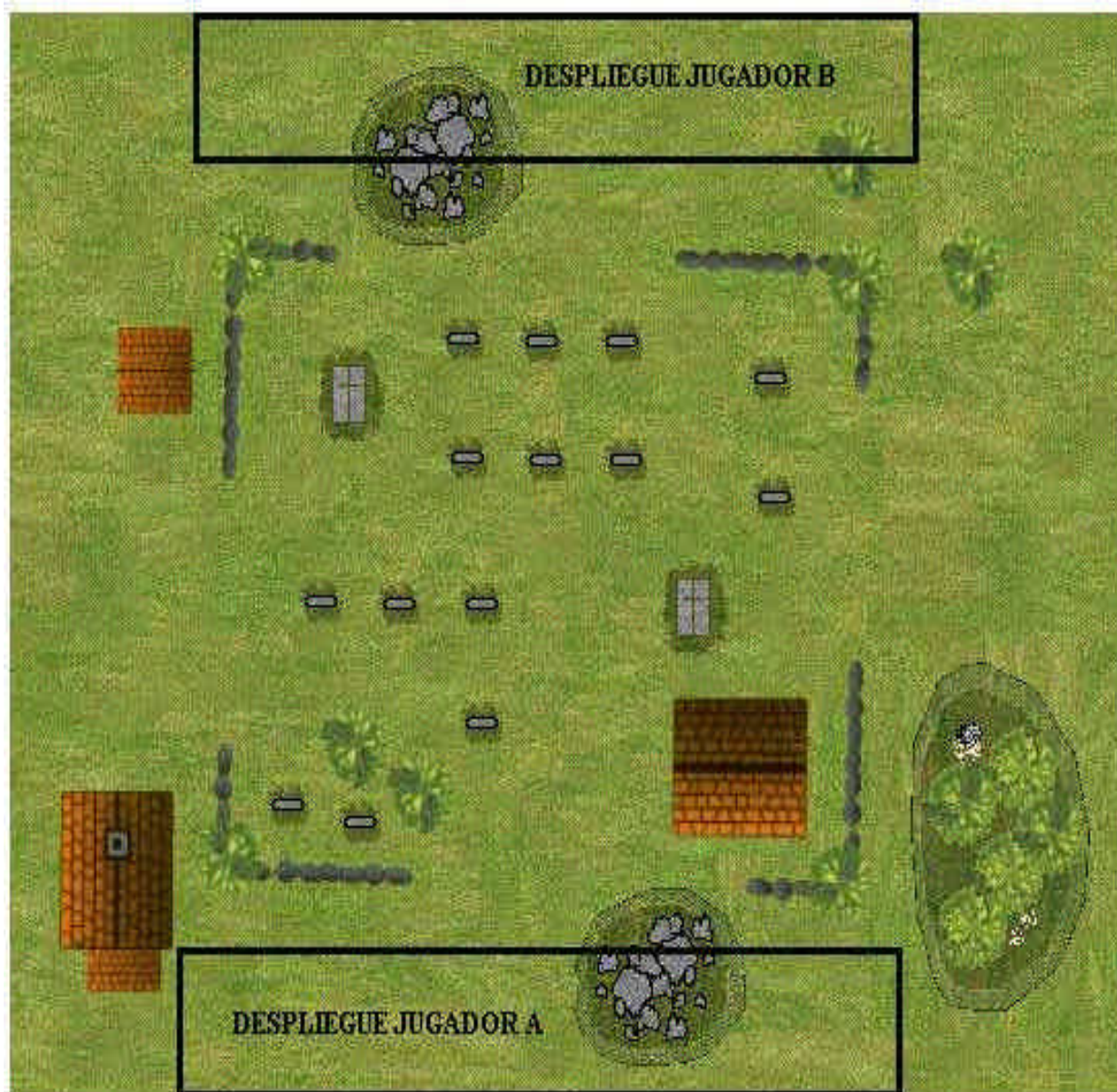
Escenario 3: Lucha entre tumbas.

Ya has establecido contacto con el resto de bandas rivales, y has decidido que la competencia es algo que no te interesa... Uno de tus rivales está rondando por el cementerio de la zona, puede que buscando "recursos", y vas a plantarle cara. Así no tendrán que desplazar mucho sus restos.

Escenografía: El tema central es un cementerio con varias tumbas y lápidas. Se pueden colocar también arbustos, setos, algún árbol, rocas y edificios derruidos.

Reglas especiales: condiciones de victoria especiales. Se modifica la tabla de eventos. Al igual que en la tabla original, ningún resultado puede repetirse.

1D6	Resultado
2	En uno de los bordes de la mesa aparece un espectro.
3-5	Un caballero del falso grial aparece para controlar sus dominios.
6	1 o 2 necrófagos entran en el cementerio.
7	Aparecen 1D3 zombies en tumbas determinadas aleatoriamente.
8	1 o 2 necrófagos entran en el cementerio.
9-11	Un caballero del falso grial aparece para controlar sus dominios.
12	De una de las tumbas surge una terrorífica doncella espectral.

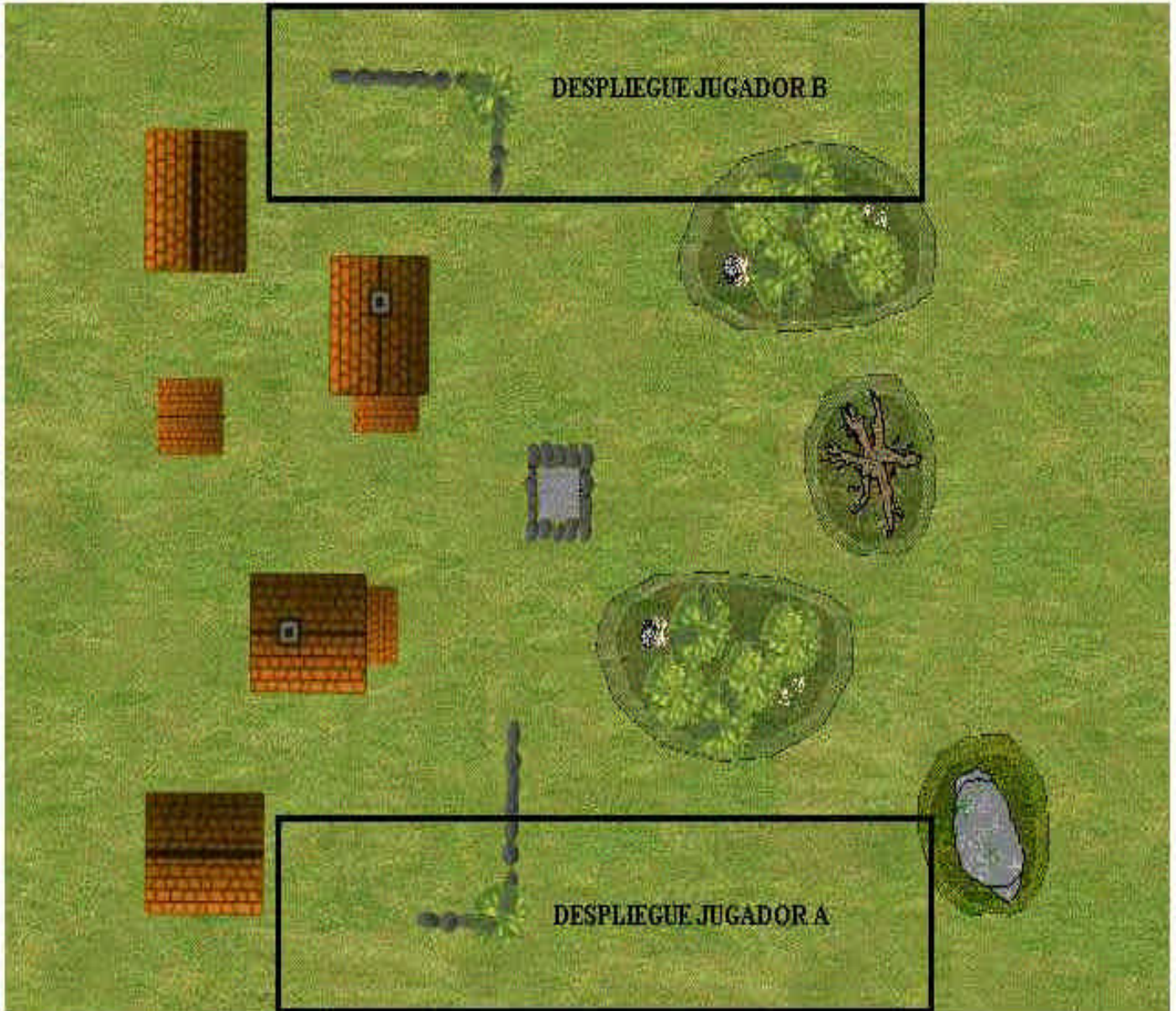


Escenario 4: Combate en las afueras.

En tu lucha por deshacerte de los rivales, has seguido a una de las bandas opositoras hasta las afueras de Mousillon. Estás decidido a plantarles cara, pero has oído que la zona va a ser objetivo de una limpieza por parte de los caballeros de Bretonia. No conviene demorarse, no sería muy sensato permanecer por los alrededores cuando los caballeros del Rey arrasen la zona...

Escenografía: la zona se encuentra en los exteriores de la ciudad, de manera que la escenografía estará formada por árboles, rocas y algunos edificios abandonados.

Reglas especiales: no se aplica la tabla de eventos. Condiciones de victoria especiales.



TERCERA RONDA

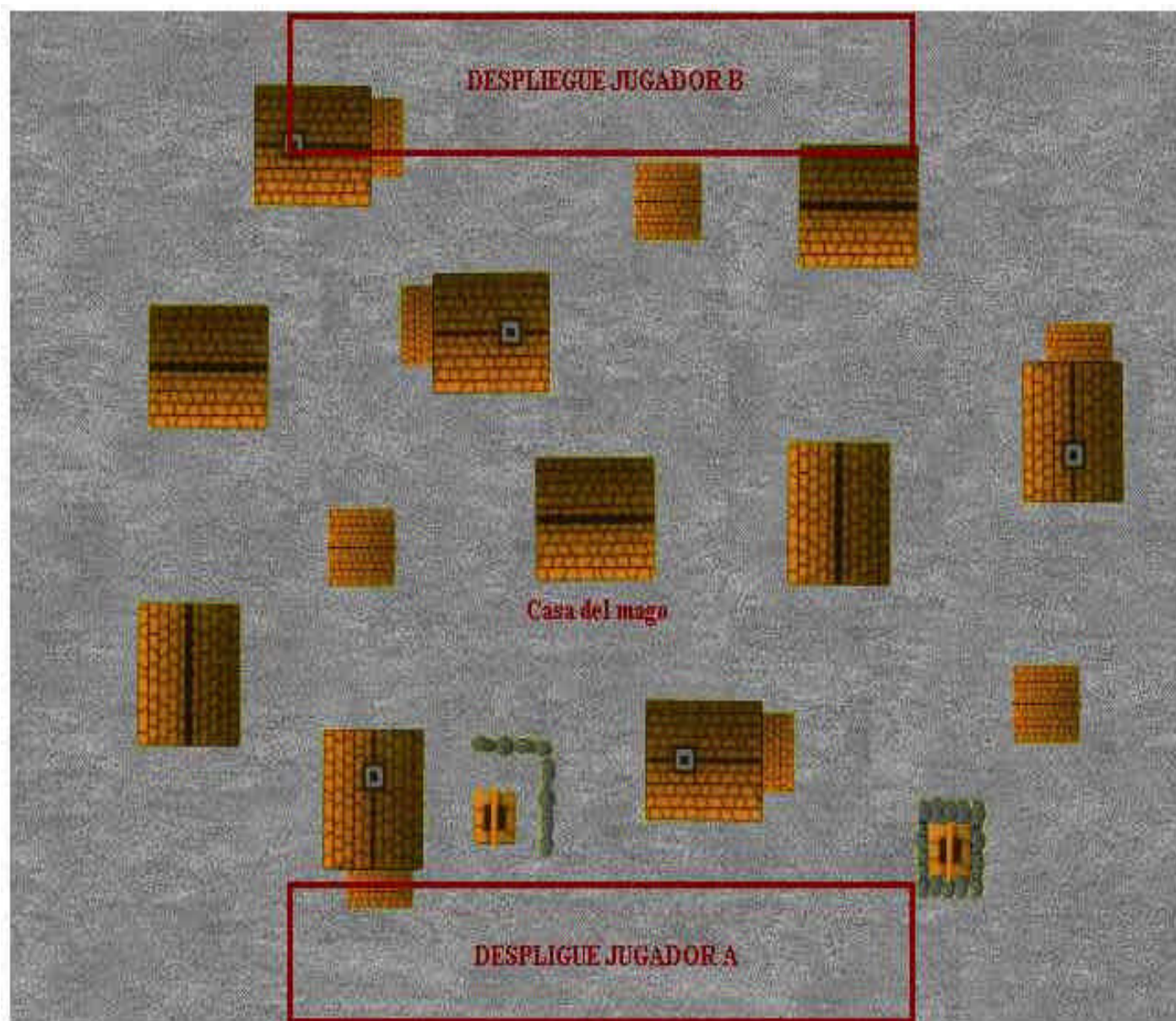
Escenario 5: En busca del mago.

Para combatir a los servidores del caos suele venir muy bien cualquier tipo de ayuda mágica. Has averiguado dónde se esconde uno de estos extraños personajes dentro de la ciudad de Mousillon, y ahí te diriges, dispuesto a saquear todas sus pertenencias. Lamentablemente, otros han tenido la misma idea que tú...

Escenografía: coloca todos los elementos de escenografía disponibles. En el centro debe situarse la casa del mago.

Reglas especiales: se utiliza la tabla de eventos. En la casa del mago se encontrarán 3 fragmentos de piedra bruja encantada que los héroes podrán recoger. Las piedras están tan sobrecargadas de energía mágica, que un héroe no podrá llevar más de un fragmento encima.

Los héroes con la piedra bruja deben abandonar la mesa por su borde de despliegue. Si lo consiguen, ganan 1 punto de experiencia. Si los tres fragmentos abandonen la mesa finaliza la partida (la banda vencedora es la que ha obtenido más fragmentos).

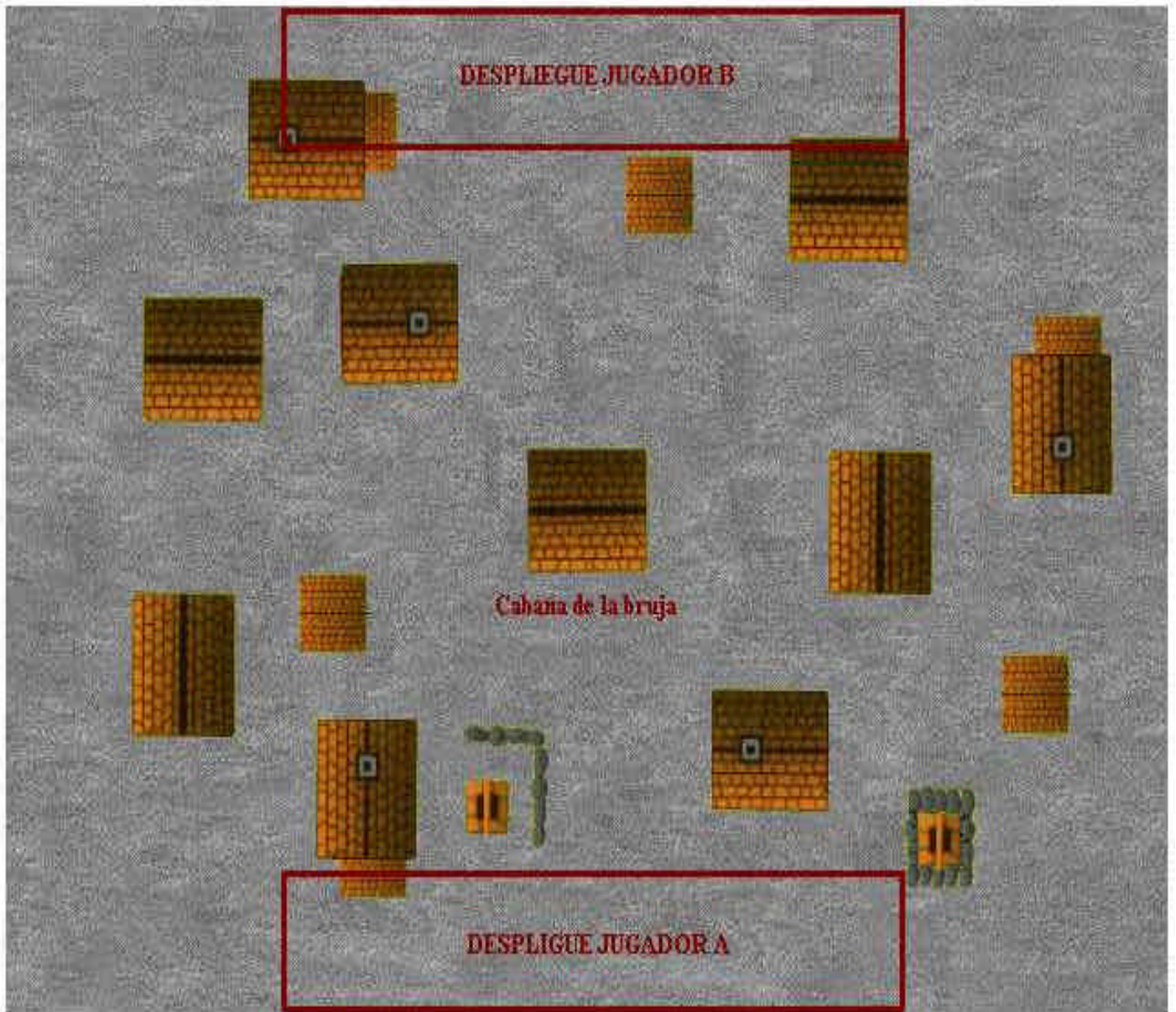


Escenario 6: Tras la bruja.

Cuando te dijeron que una bruja se había establecido en los alrededores no lo dudaste un momento. Las pócimas que fabrican estas ancianas pueden ser de una gran ayuda para tus fines. Claro que otros también lo tenían igual de claro que tú.

Escenografía: coloca todos los elementos de escenografía posibles sobre la mesa. En el centro debe estar la casa de la bruja.

Reglas especiales: se aplica la tabla de eventos. En la casa de la bruja encontrarás un cofre con varias pócimas. Un héroe puede portar el cofre y abandonar la mesa (gana +1 punto de experiencia y finaliza la partida), pero no usará las pociones (las reservará para la batalla final). Una vez finalizada la partida las pócimas pueden repartirse entre diferentes héroes.



LA BATALLA FINAL

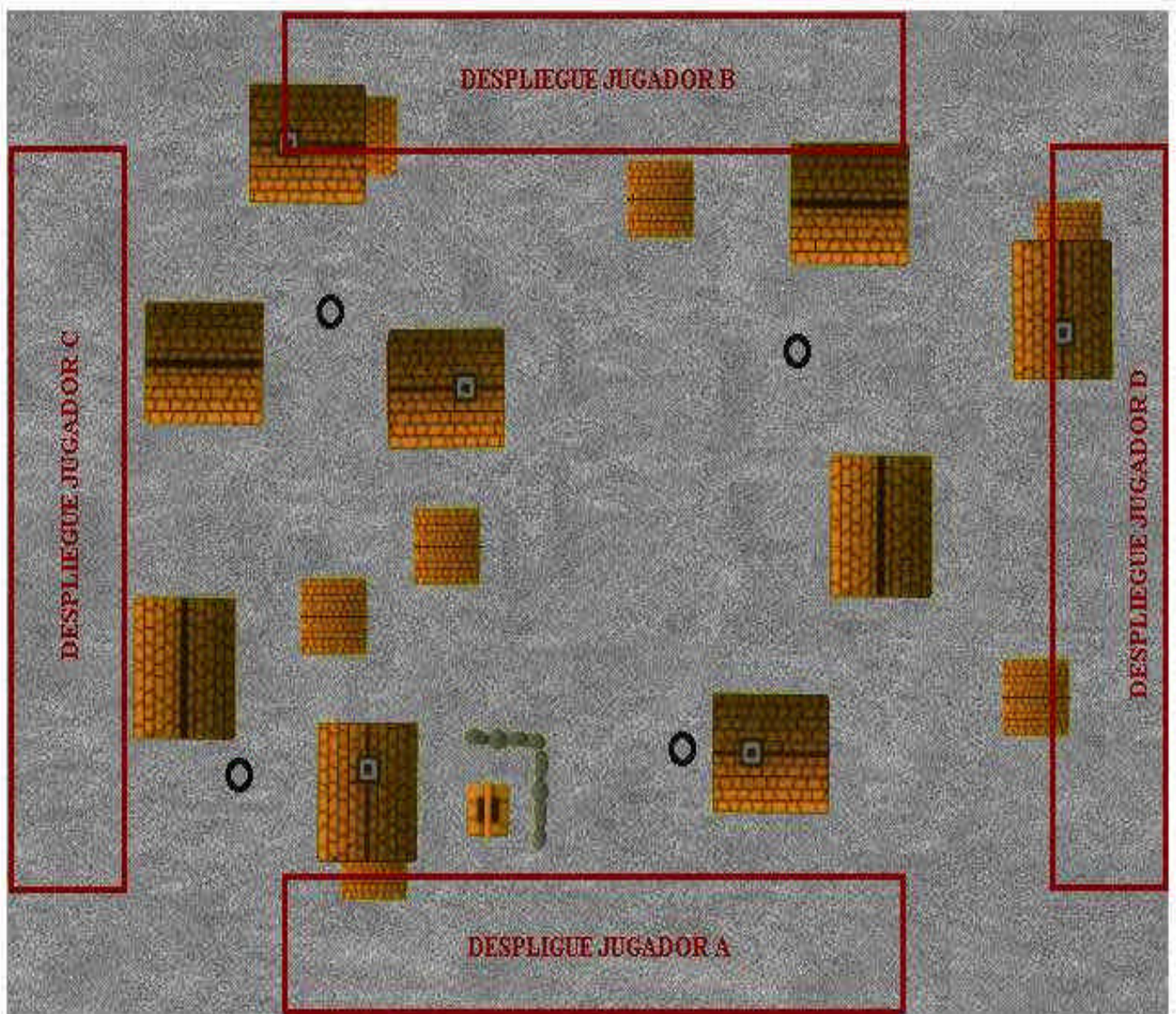
Finalmente has localizado la guarida de los adoradores del caos. Descendiendo por los subterráneos llegarás hasta ella. Conoces cuatro entradas posibles, pero no tienes ni idea de lo que puedes encontrar abajo. La suerte está echada.

Escenografía: coloca todos los elementos de escenografía posibles. Indica de alguna manera las entradas a los subterráneos (tantas como jugadores).

Reglas especiales: dado que es el enfrentamiento definitivo, las bandas no deberán realizar un chequeo de retirada hasta que sufran el 75% de bajas.

Cuando los guerreros descendan a las catacumbas se encontrarán completamente a oscuras. Una vez en los subterráneos, ningún guerrero podrá duplicar su movimiento (ni para correr ni para cargar), a no ser que comience y finalice su movimiento a 5 cm o menos de una miniatura con un fanal o una antorcha.

Vencerá la última banda que quede en pie.



5. Información para el árbitro (Las “otras” reglas)

¡Atención! : Antes nada me gustaría advertir que esta parte de la campaña no debería ser leída por los jugadores, sino únicamente por el árbitro de la campaña. De esta forma, resultará mucho más divertida (al menos para el árbitro).

EL ÁRBITRO

En una campaña con más de dos jugadores suele ser una buena idea que alguien actúe como árbitro. En esta campaña así lo haremos y a partir de ahora nos referiremos a él como DJ (director de juego).

A parte de dirigir partidas, resolver dudas y en general “mantener el orden”, en esta campaña el DJ es especialmente importante, ya que conoce muchas cosas que los jugadores ignoran.

En “El Hedor del Poder”, además de controlar los sucesos aleatorios el DJ dispondrá de información y datos que irá revelando a los jugadores a medida que estos progresen.

A continuación voy a mostraros las maquiaciones que se me ocurrieron para la campaña durante el 5º Encuentro del C-Warhammer.

ASALTAR LA MANSIÓN



Este escenario depara abundantes sorpresas...

La primera de ellas es el ladrón halfling que se encontrará el primer jugador que se acerque a la puerta lateral (la que da al este) de la casa. El ladronzuelo habrá abierto la puerta con sus ganzúas (la puerta principal, en cambio, está cerrada) y al verse acorralado ofrece sus servicios a la banda y se une a ellos. Esta banda cuenta ya con un espada de alquiler.

Dentro de la mansión coloqué varias habitaciones. Las puertas estaban abiertas, pero no se podía saber lo que había dentro hasta que se entrase. Cada una contenía los siguientes elementos:



Un ejemplo de cómo representar fichas.

Almacén: una ficha con un fanal y cerveza enana.

Armería: 2 fichas, una con dos espadas y un escudo, la otra con un hacha, un martillo y flechas de caza.

Letrina: una desagradable sorpresa aguarda a quien entre ahí, ¡pues una peana de nurgletes atacará a quien abra la puerta!

Habitación: en esta habitación podemos encontrar un pequeño cofre... ¿qué habrá dentro?.

Tesorería: la única habitación con la puerta cerrada. El premio son dos fichas de tesoro (2D6 francos cada una) y una reliquia de la familia, el cuerno de guerra de los Dubois, cuyas reglas se describen a continuación.

Cuerno de Guerra de los Dubois: el cuerno de guerra de los Dubois es un poderoso objeto mágico que perteneció a esta familia bretoniana. Con el paso del tiempo, las joyas fueron arrancadas de sus engarces y el oro limado poco a poco, a medida que las necesidades económicas aumentaban. Hoy en día sólo queda el cuerno en sí, sin embargo su magia sigue latente en él.

Esperando a que alguien lo sople.

Reglas: funciona como un cuerno de guerra normal. Además, si la miniatura que lo porta es superada en número puede soplarlo y obligar a sus enemigos a realizar un chequeo de liderazgo que, en caso

de fallarlo, les hará huir.

La gracia: la gracia de este objeto era que a la persona que lo encontró, se le entregó, literalmente, un cuerno de guerra. Si quería usar sus poderes mágicos tenía que hacerlo sonar soplando... ?

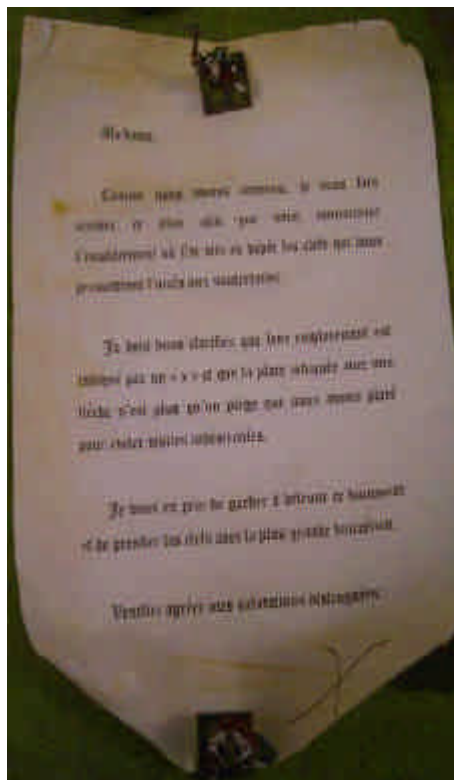


El cofre de la habitación:

este cofre contiene unos documentos secretos bastante importantes. Parece ser que esta familia bretoniana tenía algo que ver con los adoradores del caos. Has encontrado una carta en la que se indica el lugar donde se han escondido unas llaves... así como una serie de trampas.

La gracia: la gracia estaba en que la misiva estaba redactada en perfecto bretoniano... ¿Quién dijo que no es importante saber idiomas? ?

El jugador que encuentre el cofre tendrá que jugar el escenario "Combate en las afueras".



Junto con la misiva el jugador encontrará un pequeño plano, similar al plano del escenario mencionado anteriormente. Como claramente indica la carta, la zona señalada con una X es el lugar donde se han escondidos las llaves, y la zona señalada con una flecha es una trampa para evitar visitas no deseadas...

INTERCEPTAR EL MENSAJE

El jugador que consiga capturar al lacayo recibirá la información necesaria para encontrar el artefacto escondido. El lacayo le dirá que el artefacto está escondido en la tumba del caballero, así que el jugador que lo capture en la segunda ronda participará en el escenario "Lucha entre tumbas".

La gracia: en el cementerio habrá DOS posibles tumbas del caballero. El lacayo ha sido lo suficientemente listo como para no decirte TODA la verdad.

Cada una de las tumbas contiene un amuleto. Cuando un héroe explore una de las tumbas lo encontrará y se lo pondrá inmediatamente y no podrán quitárselo nunca más (un artefacto ciertamente poderoso...). Ambos amuletos otorgan una tirada de salvación especial de 5+ peeeeero...

El amuleto verdadero (determinado al azar) te hace inmune al veneno, la viruela roja y los hechizos de Nurgle, además de permitirte repetir las tiradas para impactar

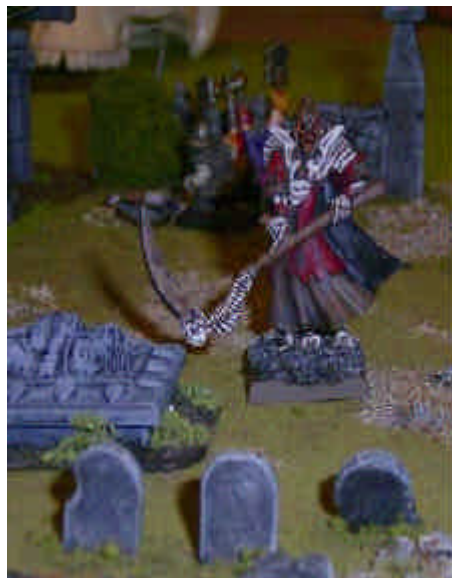
cuando luchas contra siervos de Nurgle (adoradores, demonios, etc.).

El falso amuleto está maldito. En cuanto se utilice la salvación especial aparecerá la Máscara Carmesí.

La Máscara Carmesí es un espectro, muy conocido en la leyenda popular de Bretonia, pues se dice que acabó con el Duque Maldred durante el asedio a Mousillon por el caso del falso grial.

La Máscara Carmesí aparecerá en un borde de la mesa y se dirigirá hacia el portador del amuleto por el camino más corto posible. Si llegase a alcanzarlo, el héroe queda automáticamente fuera de combate y debe tirar 2 veces en la tabla de heridas al finalizar la partida. Si sobrevive, gana 5 puntos de locura y se contagia automáticamente con la viruela roja.

Además, cualquier miniatura a 5cm o menos al inicio de su fase de movimiento también contraerá la viruela roja. NADIE se atreverá jamás a cargar contra la Máscara Carmesí.



El portador del amuleto maldito no puede deshacerse de él, así que aunque logre librarse del espectro y evitar que le alcance en una batalla, la Máscara Carmesí volverá a aparecer en la próxima batalla si el personaje tiene que usar la salvación especial.

Sólo si es alcanzado por el espectro se librará de la maldición, al serle arrebatado el amuleto.

COMBATE EN LAS AFUERAS

En este escenario uno de los jugadores tiene que buscar las llaves. Cuando las encuentre, el otro jugador debe intentar quitárselas (¡Oye, parece que ha encontrado algo de valor! ¿Qué podrá ser?).

Evidentemente, si el jugador que encontró la carta no sabe bretoniano es posible que se dirija hacia la trampa... donde un repugnante enjambre de ratas se abalanzará sobre él.

La gracia: cuando alguien encuentre las llaves, tienen 3 turnos para abandonar la mesa antes de que aparezcan los caballeros del Reino. El DJ dará alguna pista al inicio de cada turno: "Parece que se oyen cuernos de guerra", "¿Notáis como tiembla el suelo?" o "Ya están aquíiiii...".



Cuando aparezcan, coloca una fila de caballeros bretonianos que abarque todo el lado Este del tablero. Al inicio de cada turno, a partir de ahora, los caballeros se desplazarán 5D6, "barriando" la mesa. Cualquier miniatura que sea atravesada por la línea de caballeros quedará automáticamente fuera de combate.

Las llaves: pertenecen a una entrada secreta a las catacumbas en el último escenario.

EN BUSCA DEL MAGO Y TRAS LA BRUJA

En estos escenarios, el primer jugador que abra la puerta de la cabaña o guarida (que estará cerrada) ganará un espada de alquiler, que será un mago o una bruja dependiendo del escenario que toque (las reglas de la bruja están en la web de GW).

La puerta del mago tiene instalada una trampa, que si no se detecta, causará un impacto de F4 al primer guerrero que intente abrirla.

Brujas o magos... gente de mala calaña.

Además de ganar un espada de alquiler, dentro de la casa podemos encontrar varias cosas...

Fragmentos de piedra bruja: en la casa de mago hay 3 fragmentos de piedra bruja. Una da +1F, otra +1R y la tercera suma +2 a la tirada de salvación por armadura.

Cofre con pócimas: en la casa de la bruja hay un cofre. Al finalizar la partida, se encontrarán en él 1D3 +1 pócimas a

repartir entre los héroes. Las pócimas se pueden beber al inicio del turno, su efecto es variable, y su duración es de 1D6 turnos. Tendrás que tirar varias veces 1D6 para determinar sus efectos:

Efecto	Resultado necesario
Náuseas	5+
+1F	4+
+1 HA y HP	4+
+1R	5+
+1A	5+
+3 Movimiento	5+
Inmune a la psicología	4+
Inmune a la magia	5+



Los efectos son acumulativos, pueden darse todos a la vez o puede que ninguno. Si se obtiene un resultado de náuseas, el héroe tiene que tirar 1D6 al inicio de cada turno mientras dure el efecto de la pócima. Si obtiene un "1", el héroe quedará derribado mientras vomita hasta la primera papilla.

La gracia: la gracia está esta vez en que cada vez que un héroe quiera beberse una pócima el jugador tendrá que hacerlo literalmente... ?

Tras pensar mucho y realizar algunos experimentos que generalmente implicaban Blue Tropic, vinagre, pimienta y rotuladores de colores, opté por una "inofensiva" cantimplora de golosina (de las que se venden en los chinos) para rellenar las pócimas.

De todas formas, la cara que pone alguien al tener que beber un líquido verde brillante no identificado ya es suficientemente divertida.

LA BATALLA FINAL

En este escenario, además de las entradas señaladas en el plano, existe una entrada adicional colocada en el centro, oculta bajo unos matorrales. Esta entrada sólo puede ser revelada al jugador que porte las llaves, aunque los demás la verán en cuanto sea abierta.



Abrir una entrada requiere un chequeo de fuerza. La entrada especial, sin embargo, puede abrirse con las llaves (y sólo de esta forma). Varios guerreros pueden atravesar la entrada especial, uno detrás de otro, pero el héroe que porte las llaves tendrá que estar al lado de la entrada (manteniéndola abierta). En cuanto el héroe la atraviese, la entrada se cerrará y no podrá pasar nadie más.

Una vez en las catacumbas, el DJ debe tener un plano de los intrincados pasadizos que las componen. Los jugadores, sin embargo, no sabrán qué es lo que les aguarda tras cada puerta o al girar cada esquina, así que los pasillos, habitaciones, etc. se irán colocando a medida que avanzan los guerreros (al más puro estilo Warhammer Quest).

En la foto superior se puede observar el estado de las catacumbas cuando los jugadores habían explorado la mayor parte.

La vida en el subsuelo no es fácil, así que desagradables sorpresas deberían aguardar a nuestros temerarios guerreros... El

DJ tiene total libertad (de hecho, DEBERÍA) colocar algunas trampas, como pozos con estacas o enormes hachas que oscilan como péndulos (chequeo de iniciativa para evitar un impacto de F5) así como provocar encuentros fortuitos (desquiciados, nurgletes, enjambres de ratas, skavens, portadores de plaga...).

Un apunte importante, los guerreros que hayan entrado por la puerta secreta deberían tener algún tipo de ventaja, como por ejemplo esquivar varias de las trampas o tener una ruta más directa hacia...

La guarida del líder

Es el lugar donde aguarda el líder de la banda de adoradores, y puede que alguno de sus compinches...

El líder de la banda debe ser un hechicero de Nurgle. Puede tener unos atributos parecidos a estos:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
10	3	3	3	4	2	3	1	8

Equipo: espada y armadura ligera.

REGLAS ESPECIALES

Hechicero: el líder de la banda de adoradores es un hechicero que conoce dos hechizos de Nurgle (la lista de hechizos aparece en la banda Feria Ambulante del Caos).

Fanático: el líder de la banda supera de

forma automática cualquier chequeo de Liderazgo que tenga que realizar.

cualquier chequeo de Liderazgo que tenga que realizar.

Siervo de Nurgle: el líder es inmune a todo tipo de venenos. Además, su cuerpo está tan deformado por los regalos de su señor que causa miedo.

Siervo de Nurgle: el guardaespaldas es inmune a todo tipo de venenos. Además, su cuerpo está tan deformado por los regalos de su señor que causa miedo.



NOTAS FINALES

Es aconsejable que el DJ varíe un poco las reglas sobre la marcha, poniendo las cosas fáciles si las bandas están muy mermadas, o complicándolas si les ha ido muy bien y llegan a la batalla final con héroes poderosos. De esta forma, se pueden alterar los atributos de los "jefes finales", o añadir algunos nurgletes que pululen por la habitación... En cualquier caso, la primera banda que acabe con el líder de los adoradores se declarará vencedora de la campaña.

Espero que disfrutéis esta campaña como yo lo hice, volviendo locos a cuatro pobres jugadores que no sabían lo que les iba a ocurrir en los próximos cinco minutos... ? Podría haber explicado muchas cosas con más detalle, pero he decidido dejarlo un poco "en el aire" ya que es una campaña totalmente abierta a modificaciones sobre la marcha. La idea es pasarlo bien.

No sería una mala idea que el líder de la banda estuviese acompañado por un guardaespaldas...

No dudéis en enviarme cualquier comentario a Sir_Galaz@yahoo.com.



Un saludo,
Sir Galahad de Corbenic

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
10	4	3	4	4	2	2	2	8

Equipo: armadura pesada, hacha y mangual.

REGLAS ESPECIALES

Guardaespaldas: mientras viva el líder de la banda, supera de forma automática



ESCENOGRAFIA

Cómo hacer una mesa de juego
by OrkoBDN



Cuando me propuse hacerme una mesa con las medidas reglamentarias para jugar (180x120), lo primero que pensé fue en comprar un par de maderas de 120x90 y juntarlas de alguna manera para jugar, pero luego pensé que donde iba a guardar esos maderotes (ya me parecía oír los comentarios de la parienta: '¿más trastos? ¿para qué son esas maderas y dónde las vas a guardar? ¿no tienes bastante ya con ese montón de soldaditos que tienes? En fin... a los que no vivís solos no os digo nada que no sepáis... jejeje). Se me ocurrió que podría montarme una mesa con laminas de parquet de esta forma tendría mucha más facilidad para guardar los trastos cuando la mesa estuviera desplegada. La mesa se monta y se desmonta en 5 minutos y ocupa poquísimo espacio (se puede encontrar todo en una gran almacén tipo Leroy-Merlin).



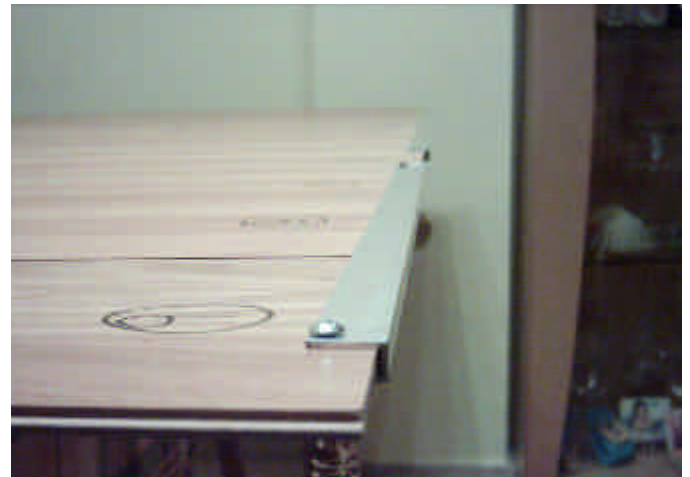
Material necesario:

- Laminas de parquet hasta hacer un ancho de 180 cms (en mi caso necesité 9). Si las laminas miden más de 120 cms de largo, puedes cortarlas a esta distancia. El parquet debe ser del tipo que se une con el sistema click, no del que se encola.
- 2 Perfiles en forma de U de 180 cms . En mi caso uso 4 de aluminio (para poder usarlas montando la mesa a 180 o montando la mesa a 160).
- Tornillos que fijarán las cantoneras al parquet (en las esquinas en lugar de fijar el tornillo con tuercas uso tiradores de armarios (pensado para los peques de la casa que pasan justo por debajo de la mesa)
- Tapete verde (más barato que el césped ese que venden y además se puede lavar, doblar, etc)
- Pinzas para sujetar el tapete en la mesa

Pasos para el montaje



- Juntar el parquet e ir numerando las laminas con un rotulador (para que siempre se monten de la misma forma).
- Colocar los perfiles y taladrarlo atravesando el parquet.



- Colocar un tornillo para que no se mueva e ir a por otro agujero.
- Colocar el tapete manteniendolo estirado con las pinzas que lo sujetan a la mesa



WARHAMMER

Siguen los rumores sobre "Karak Ocho Picos". Al parecer, el "Maccrage de Warhammer" está en una fase bastante avanzada, y se lanzaría dentro de un año aproximadamente (coincidiendo con la Séptima Edición de Warhammer). Enanos y Goblins serían los participantes de esa caja de iniciación, con detalles como el regreso de los Goblins Jinetes de Araña y un cañón Enano de plástico. No se prevé (pero es posible) una nueva edición del libro de pielesverdes en '06.

Pero hablando de Enanos y plástico, la caja de batallón y las nuevas minis aparecerán dentro poco. Después de la avalancha de los Elfos Silvanos es muy probable que los primeros *taponez* de plástico hagan aparición en las tiendas en otoño o invierno (en el Games Day es posible que se vea alguno). Los rumores apuntan hacia tres cajas de plástico: una para hacer Guerreros (con arma de mano y escudo o con dos armas de mano), otra para proyectiles (atronadores, ballesteros

o montaraces) y una tercera que contendría una máquina de guerra (probablemente se puedan montar dos máquinas diferentes, igual que ocurre con el cañón/mortero del Imperio).

La otra buena noticia para los Enanos es que su libro de ejército parece que va a salir finales de este mismo año, adelantándose a la Séptima Edición... pero compatible con ésta.

WARHAMMER 40.000



- El próximo Códex de Warhammer 40.000 que verá la luz es el de Templarios Negros, en estas navidades. Ya se han visto incluso fotografías de las matrices de plástico de los nuevos Exterminadores.



- Sin embargo, la noticia que más revuelo está causando es que el próximo Códex podría ser ni más ni menos que el Códex Tau, para reflejar su buena actuación en la campaña de Ojo del Terror. No habría rediseño de miniaturas (quizá alguna), pero sí que parece probable la introducción de nuevas razas xénicas aliadas de los Tau. Lo que se ve aquí a la derecha es un boceto de los "Vespids", una nueva raza que ha decidido contribuir al Bien Supremo.

- Se rumorea que adelantándose al Ordo Xenos (el tercer Ordo tras el Hereticus y el Malleus) podrían aparecer más códex xénicos, especialmente el de los Orkos, el de los Eldar, y el de los Eldar Oscuros (para los que se está preparando una revisión completa tanto de la gama de miniaturas como de las reglas).



SEÑOR DE ANILLOS EL MUNDO DE MONTAÑAS Y ARRIAS

Se ha oído que para estas Navidades se prepara una caja de iniciación "estilo Maccrage" que contendría un Troll de plástico, pero aún no hay nada muy confirmado.





GAMEZONE MINIATURES

La empresa sevillana ya ha presentado en sociedad sus primeros "Elfos Oscuros montados en Gélido" (Depredador, por si las moscas).

Sin palabras.



WARMACHINE

Hay varios Warjacks pesados (MUY pesados) nuevos, debido a la "ampliación" Apotheosis... Atención a estos bichitos.

También hay nuevos Mercenarios.





RACKHAM


El rumor que más ríos de bits está haciendo correr en Internet es el anuncio por parte de la compañía francesa Rackham (la "responsable" de Confrontation e Hybrid entre otros) de su intención de sacar, a finales de 2.006, un nuevo juego completamente diferente, ambientado en el futuro, y en el que (por la única miniatura que ha salido a la luz de momento) parece que los "mechs" (enormes robots-armadura) van a ser parte importante del juego.

No se sabe si el juego será a escala 1/28 (Warhammer 40k), o si será a escala más pequeña. Pero la verdad es que viendo esta preciosidad a uno le entra salivera en la boca...

De paso, vemos las novedades de Confrontation para Septiembre...



Y Muy Pronto...



CONFRONTATION[™]

TERCERA EDICIÓN

EL JUEGO DE ESCARAMUZAS FANTÁSTICAS
PARA MINIATURAS de 25mm

WARRHAM

Disponibile en septiembre del 2005.