

¡Cargad!

Número 4 - Septiembre 2.005



¡Cargad!

Número 4 - Septiembre 2.005

	Editorial (o no).....	3
	Noticias y Novedades.....	4
	Enanos del Caos: Astragoth.....	11
	Altos Elfos y la Grecia Clásica.....	12
	Relato: Un Semielfo en Nippon....	16
	Informe de Batalla: Enanos vs Orcos y Goblins.....	28
	Conversión: Inmortal Necrón.....	37
	La Mano Blanca.....	38
	Escenario: La noche del jinete sin cabeza.....	40
	Monstroconsejos.....	42
	Introducción a Warmachine.....	44



Editorial (o no)

Número 4

Septiembre 2.005

Coordinación

Namarie

El Equipo ¡Cargad!

Harriak, Con Squats

Lord Darkmoon, Con Vacaciones

Namarie, Con Sueño

Pater Zeo, Con Hija Muy Bonita

Portada

Rafael (sirzelaznog@yahoo.es)

Han colaborado...

Charles Chaos (Relato WH)

Darokin (Informe de Batalla WH)

Jose Luis (Trad. Escenario Mordheim)

Marduk (Artículo SdA)

Max Hipp (Introducción a Warmachine)

Monstromo (Monstroconsejos)

Neth Darek (Franchi) (cómic)

Otakurien (Artículo WH)

Vicent Domingo (Personaje WH)

Zuklug el Pulgozo (zu foto ez mu buena)

...y mucha gente más que ha enviado artículos, fotografías, o simplemente ha animado o ha preguntado si necesitábamos ayuda. Muchas gracias, ¡de nuevo!

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...

Aquí estamos, al pie del cañón (de salvas, claro).

La vuelta al cole, al trabajo (*sigh*) y a la dura vida diaria después de un largo o corto verano.

Bueno, ya que mucha gente se quejaba de que la relación Warhammer Fantasy / Warhammer 40k era desproporcionada, en este número (en el que Lord no ha podido hacer casi nada) es más bien al revés. Es que Lord está de vacaciones ^_^



Septiembre es un mes de novedades. Los primeros Elfos Silvanos ya defienden Athel Loren (tanto tiempo esperando... pero, ¿a que ha valido la pena?); y muchos estamos arañando ya las paredes de impaciencia por la primera versión de Confrontation en nuestro idioma (¿acabaré mi hueste de Wolfen?). Mira, hablando de Confrontation, ¡a ver si alguien se anima a escribir artículos de este juego!

De momento parece que empezamos una pequeña serie de artículos para que veáis de qué va IK Warmachine, un juego de pocas miniaturas (poco gasto), mucha emoción, y mucho vapor y acero. ¡Ah! Aún no hemos recibido ni un artículo de Blood Bowl, de Epic ni de Warmaster... y eso que son tres de los mejores juegos de GW... Ya sé que WH y WH40k son los "fenómenos de masas" (aún y con otra subida de precios...) pero poco a poco podemos hacer que esta revista sea el referente de los juegos de miniaturas en general. Y hablando de revistas, desde aquí un abrazo a Concha Gonzalvo, que empieza a ver que su calidad como pintora tiene recompensa (¡enhorabuena, Conchitiz!) con un artículo de pintura publicado en la White Dwarf.

Lo que quiero destacar es la calidad de las colaboraciones que nos estáis enviando. Algunos dibujos son realmente increíbles (la portada del número pasado de Rafael, los dibujos del relato de 40k del próximo número, de Marco... ¡no ha salido en este número porque no he podido terminar el relato!), los escenarios y artículos cada vez son más amenos, y... bueno, que ¡muchas gracias! Gracias a todos los que nos enviáis cosas, porque eso quiere decir que ¡Cargad! sigue vivo y coleando, y con cada vez más calidad... y que siga...

No te entretengo más, pasa página (¿sabías que en papel mejora mucho?) y bienvenido a esta cuarta entrega de ¡Cargad!

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

Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Warhammer y el logotipo de Warhammer 40.000 son (r), TM y/o (C) de Games Workshop Ltd. 2000-2005, registrados de varias formas en Reino Unido y otros países del mundo. Todos los derechos reservados.

El material sobre el Señor de los Anillos es propiedad exclusiva de (c) MMV The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises, cedidas bajo licencia a New Line Cinema y a Games Workshop Ltd.

El logo de Reinos de Hierro, el logo de WARMACHINE, los Reinos de Hierro, y WARMACHINE son marcas registradas y (c) 2001-2003 Privateer Press LLC.

Cadwallon, Confrontation, Hybrid, los logotipos de Hybrid y Rackham, Hybrid, Rag'narok y Wolfen son marcas registradas pertenecientes a Rackham. Todos los derechos reservados (c) 1996.2005 Rackham.

Todos los nombres de personajes, localizaciones, unidades, trasfondo, etc. de un juego es muy probable que sean TM, (R) o sean propiedad intelectual de la empresa que los ha creado o distribuido.

En algunos casos se han tomado fotografías o imágenes (ya sea mediante medios electrónicos o fotográficos) de los respectivos juegos, manuales o miniaturas; se ha hecho con la única intención de exponer de forma más gráfica lo que era. Son (c) del respectivo juego y empresa comercializadora y no se ha hecho con mala intención.

1. Tienes todo el derecho a (sin alterar nada de su contenido) copiar, fotocopiar, imprimir, distribuir, colgar en tu web, ceder, regalar, 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. Sobre derechos de autor y demás sólo queremos indicar 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 comuniquen y nosotros mismos lo retiraremos sin problemas.

3. 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").

4. 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.

5. 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. Si alguien ha enviado algo a ¡Cargad! que es tuyo, dínoslo. Y si hay pelea sobre quién es el autor lo quitamos y punto.

6. Las opiniones expresadas por los colaboradores de ¡Cargad! o algún miembro del equipo de ¡Cargad! son de esa persona, no de la revista en sí. Si algo resulta ofensivo o no está permitido, agradeceríamos un correo (cargad@gmail.com) y haremos lo posible por retirar el material ofensivo o no permitido.

7. Si a quien madruga, Dios le ayuda... prefiero que no me ayude que tengo sueño -_-



Campaña mundial de Warhammer, via web, en Ultima Frontera

<http://www.ultimafrontera.net>



En la web de La Ultima Frontera, Ariadkas y su equipo han conseguido hacer una página para poder jugar campañas on-line de Warhammer (algo parecido a lo que hacía GW, pero hecho por aficionados). La página está casi acabada y empiezan una campaña beta muy pronto.

Pero para que dicha campaña sea interesante lo ideal es que los ejércitos se muevan, y para que eso pase se necesitan muchos jugadores participando, así que ¿a qué esperáis?

C.A.V. (Combat Armored Vehicles), segunda edición del juego de Reaper (www.reapermini.com)

C.A.V. es un juego que ya lleva unos cuantos años en el Mercado, y aunque en España no se ha conocido en los países de habla inglesa es ya un clásico, en dicho juego se juega con miniaturas que representan Robots de combate (mechs) con los que se forma ejércitos para combatir.



Una de las novedades para el 2006 son por un lado el juego A I C o m

El tercer juego será Imperator, un juego de combate de naves espaciales en tres dimensiones, que viene a completar el universo de de C.A.V. al poder jugarse partidas en el espacio con las naves que transportan los mechas, pero aun no tenemos fechas de salida del juego.

Las novedades que nos presenta Reaper Miniaturas son por un lado una segunda edición del juego utilizando el sistema de reglas R.A.G.E. (Reaper Adventure Game Engine) para la segunda edición del juego, cuyas reglas básicas (demo del 29/04/05) se pueden descargar de la web de la empresa.

(Assault Infantry COMmand), un juego a escala heroica (28-35 mm) de ciencia ficción situado en el universo de C.A.V.; la idea de este juego es representar las avanzadillas de los diferentes ejércitos para poder crear puentes de desembarco en los diferentes planetas.



FE DE ERRATAS

- En el número #03 hablábamos de las erratas de Reinos Ogros. Hasta que no salgan publicadas en la web de Games Workshop como erratas oficiales no pueden tomarse como tal en torneos y demás, pero para partidas entre amigos se sugiere que ya se usen.
- Hay una errata "nueva" al libro de Reinos Ogros, la versión en Español (de nuevo, oficial en torneos y demás no lo será hasta que GW no la publique, pero...). En la página 41, en la tabla de ataques aleatorios del Gigante Sometido, *Golpear con el Garrote* en realidad es **Estrangular con Cadenas**, mientras que *Barrido con el Garrote* es **Barrido con las cadenas**. Es que el copiar y pegar es taaaaan sencillo... ^_^

- En el artículo de Caballería Rápida, se habla de Quitar Flancos. Según las reglas, las filas se cuentan al principio del combate, antes de que se cuenten bajas (p. 73), y es en ese momento que la Caballería anula las filas; si luego en esa fase de combate cuerpo a cuerpo se hace bajas a la caballería y se queda por debajo de potencia 5, en el turno siguiente será cuando no anule filas.

- En el mismo artículo, se menciona que para poder anular movimientos de marcha es necesario que la unidad tenga Potencia de Unidad 5+, cuando, en realidad, no es necesario (simplemente si hay alguna miniatura enemiga no huyendo, a 20cm o menos... aunque sea un solo Goblin). Perdón por el error...

- Las fotografías de la campaña de Mordheim eran las fotos del Encuentro'05 de C-Warhammer, que tiene lugar en Febrero (si queréis información podéis apuntaros a c-warhammer buscándolo como grupo de Yahoogroups). Las fotos fueron tomadas por Juan Antonio Cano Santos. Que el pobre Sir Galahad se le olvidó decírnoslo y ahora se han enfadado entre ellos... :P

Ah, una no-errata. Algunos habéis preguntado, acerca de los Ogros, si el coste de mejorar a Campeón el Sueltafuego está correcto (10pts) o no, ya que en el resto de Ogros mejorar a campeón son 20 puntos. Pues sí, son 10 puntos, no es un error (hemos preguntado a Games Workshop UK).



Novedades Rackham



RACKHAM
© 1996-2005

Hoosu Uzo



RACKHAM
© 1996-2005

El Barón Ozon (segunda encarnación de la mini)



RACKHAM
© 1996-2005

Ayane



RACKHAM
© 1996-2005

Minotauro Drune



RACKHAM
© 1996-2005

Nelphael



RACKHAM
© 1996-2005



Ballesteros de Dirz





Esto que veis a la derecha es la más que probable portada del próximo libro de Ejércitos Warhammer. ¡Los Enanos atacan de nuevo!

Adelantándose a sus primos Enanos del Caos y a los Mercenarios, estas navidades Papá Noël tendrá la barba roja, irá medio en bolas y llevará un hacha en cada mano.

A nivel de ejército, no es que haya muchas muchas modificaciones. La idea del ejército es prácticamente la misma, si bien se quiere corregir el hecho de que en un altísimo porcentaje de veces un ejército Enano es más o menos igual (siguen lentos, siguen siendo casi sólo infantería, siguen usando runas...). Se pretende potenciar la infantería y evitar el uso de ejércitos culoduros de sólo pólvora (tan frecuente en los tapones).

Los rumores sobre qué cambios habrá en el ejército son variados y muy heterogéneos, sin embargo hay algunas cosas que parecen claras. Insistimos en que esto son RUMORES... sólo rumores ^_^

- Habrá tres cajas de plástico. Una de ellas (cuyas matrices se pueden en la página siguiente) será la que permita tener Enanos del Clan y Barbaslargas. Las mejores (para muchos) miniaturas de Enanos parece que se van a retirar del mercado, y los Barbaslargas van a ser simples Enanos con un escudo algo más detallado. Es muy probable que los Barbaslargas pasen a ser unidad Básica, si bien tendrán algún tipo de restricción (ya sea al estilo de Orcos Grandotes, tantas minis como normales; o al estilo lagarto de que si son Barbaslargas pasan a ser unidd Especial. Esto hará que se vean muchos más Barbaslargas de lo que se veían ahora.

- Otra caja de plástico será la de "proyectiles", Enanos armados bien con ballesta bien con Arcabuz Enano. Probablemente vengan 16 por caja. Esperamos que la gente no se ponga a montar arcabuceros por doquier...

- La tercera caja de plástico permitirá construir un Cañón o un Cañón Órgano. Dos máquinas en una (como el caso del Cañón/Mortero Imperial).

- La caja de batallón probablemente contendrá una máquina, un regimiento de proyectiles y dos de cuerpo a cuerpo.

- Unas de las miniaturas más antiguas aún vigente, los Matatrolls, verán nuevas miniaturas, mucho más fáciles de poner en formación (que no se chocarán las hachas entre ellos).

ENANOS



- El girocóptero, cañón lanzallamas, catapulta y lanzavirotos, probablemente sigan igual que hasta ahora.

- Es de esperar que los Martilladores tengan un poco más de variedad de miniaturas (están pidiendo minis nuevas a gritos). Aunque en el fondo... si os fijáis en





la matriz de Guerreros, hay dos martillos por matriz... es decir, ocho martillos por caja... a las malas malas, es una buena (y barata) manera de tener Martilladores, no?

- En cuanto a mineros y Rompehierros, es probable que sigan siendo las mismas miniaturas.

- En el libro vendrán varias listas, oficiales, para poder hacer ejércitos más orientados a disparos, o más orientados a Cuerpo a Cuerpo. El ejército de Matadores de Karak-Kadrin no aparecerá en el libro aunque sigue siendo 100% oficial.

- Los personajes serán... diferentes. Según se ha oído, se quieren potenciar más los Herreros Rúnicos; sigue el Yunque, pero quieren que sean algo que un dado de dispersión con patas. Uno de los rumores más extraños habla sobre los Ingenieros, afirmando que van a dejar de ser personajes para ser "opciones" de la máquina.

- Los Guerreros del Clan y los Barbaslargas serán las opciones de infantería básica, junto a los proyectiles. Una de las unidades de Guerreros puede

ser mejorada a Exploradores, así que los Montaraces es posible que dejen de existir de forma "independiente".

- Los Mineros saltarían a especiales, pero a cambio pasarían a salir de abajo igual que hacen los tuneladores Skaven o los enjambres de Khemri.

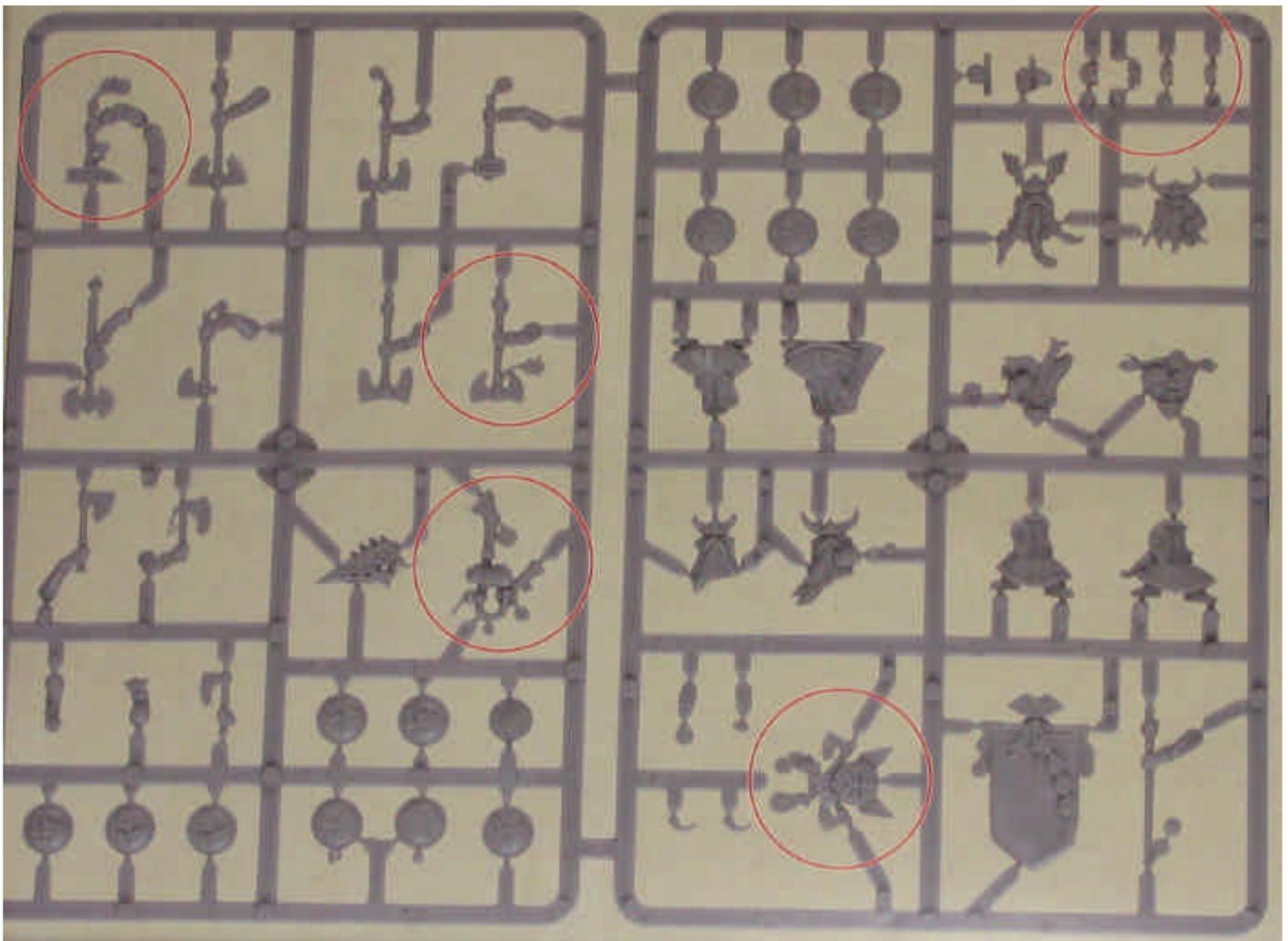
- En cuanto a las runas, muchas de ellas sufren cambios (aclaraciones, espere-mos), se van algunas, y entran runas nuevas. Se habla de algunos objetos mágicos "hechos" como una Piedra de los Agravios que se lanzaría a los pies mientras el personaje exclama "que ningún enano se mueva ni un centímetro de esta piedra" (podría hacerla inmune a pánico, o...).

- Algo que se había probado, Matadores hostigadores, parece que no ha convencido al Studio y seguirán como hasta ahora.



- En cuanto a los personajes, habrá más miniaturas para representarlos. Hay uno con un parche en un ojo, una enorme barba plateada y una pistola. Otro (posiblemente un Ingeniero) con dos pistolas, otro con dos barriles...

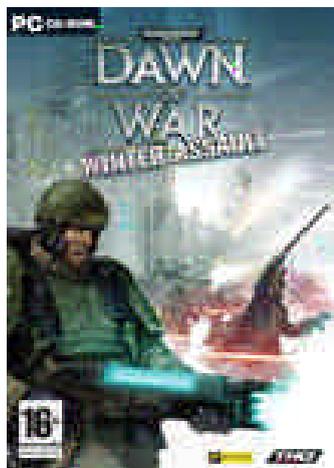
Habrá que esperar a ver qué tal es esta revisión de Enanos, y hay que tener en cuenta que el libro ya se ha hecho pensando en la cada vez más cercana Séptima Edición de Warhammer...





Dawn of War: Winter Assault

por Harriak



El Dawn of War (DoW) se convirtió el año pasado en el juego revelación de estrategia, ya que fue un poco de aire fresco en este genero tan lleno de clones y con tan pocas novedades. Lo que más gusto a la gran mayoría de jugadores es que se simplifico mucho el área de recursos para darle mayor importancia a las batallas. Estas premisas y un excelente sistema de juegos on-line convirtieron a este juego en uno de los mejores. Otro de los grandes aciertos de THQ-Relic fue el permitir que la propia comunidad de jugadores pudiese diseñar sus propios MODs, de tal forma que se han ido incorporando al universo del juego de PC ejércitos como Tau, o Tirandios, y otros como Eldars oscuros, Necrones, Mil Hijos, etc... están en proceso de desarrollo. Pero vamos a lo que más nos interesa ahora,

la nueva ampliación del juego, el Dofw: Winter Assault.

Lo primero que nos llama de la ampliación es que no se presentan un pupurri de diferentes razas como muchos de los jugadores pedían, sino que únicamente se ha añadido al elenco de cuatro ejércitos la Guardia Imperial, pero no solo nos encontramos con los soldados de la Guardia Imperial en esta ampliación.

Lo primero a destacar es que el apartado grafico se ha mejorado, añadiendo nuevas animaciones a las ya existentes, y creando otras totalmente nuevas, de tal forma que tenemos unos ejércitos más vivos si cabe, y se puede uno tranquilamente recrear viendo como se mueven sus soldados. Otro añadido para esta nueva versión es la repetición de las muertes más increíbles, aunque según parece estas "Kill Cam" también recogerán otras acciones que se podrán ver como si de una película se tratase.

El apartado sonoro también ha sido rediseñado para esta nueva entrega del dofww, y es que los chicos de Relic han firmado con Inon Zur para que componga la música de esta ampliación del juego. También nos han comentado que el apartado de voces y sonidos de explosiones mantiene el nivel de su predecesor, y por lo que se ha podido comprobar con una tarjeta de sonido medianamente buena y unos altavoces 5.1 el efecto es una recreación perfecta de la atmósfera del juego,



eso si no pongáis los altavoces muy alto por la noche si no queréis tener problemas con los vecinos :.

Ya va siendo hora de que veamos cuales son las sorpresas que nos depara el Winter Assault. Por un lado los chicos de Relic no se han olvidado de los cuatro primeros ejércitos y han añadido nuevas unidades para cada uno de ellos. Para los Eldars se han añadido los Dragones Lameantes que portan picas ígneas, armas de gran potencia para destruir vehículos, pero de corto alcance. Los Orkos dispondrán de los nobles en mega armadura, por lo que se les otorga una unidad de asalto realmente dura de eliminar, y que puede acompañar en el dofww al caudillo orko como guardaespaldas. Para los Marines Espaciales se les ha añadido una nueva opción de personaje, el capellán que se ayudara de una nueva habilidad para desmoralizar a los enemigos, y cuenta con el Crocius Arcanum (arma de energía) para realizar poderosos ataques en combate cuerpo a cuerpo. El caos también cuenta con una nueva unidad, los berserkes del dios de la guerra Khorne, una unidad que esta pensada para el combate cuerpo a cuerpo gracias a su furia asesina y a las armas de combate que lleva la unidad (hachas y pistolas).

Y el nuevo ejercito, la Guardia Imperial dispondrá de una gran variedad de vehículos, muy superior al resto de ejércitos, para representar una de sus mayores características del juego de tablero. Así nos vamos a encontrar entre otros con el Chimera, un tanque ligero pero muy rápido que permite transportar tropas por todo el mapa de juego. También dispondrán del Basilisk, un arma de gran alcance (todo el mapa) que puede realizar disparos sin necesidad de ver al objetivo, pero no es tan fiable como un disparo directo, una cosa si es cierta, allí donde





impacta deja un campo sembrado de destrucción y muerte. El Leman Russ, será un tanque de ataque, para acompañar a las unidades de la Guardia Imperial, con una variedad de armamento muy interesante y un blindaje realmente resistente; y el tanque más impresionante de todos ellos es el Baneblade, que es todo un mini ejército ya que cuenta con 11 armas diferentes, aunque la parte negativa es que necesitarás poseer reliquias para tener uno de ellos. En el apartado de comandantes encontramos a los generales típicos de la Guardia Imperial (parece ser que debido al lanzamiento del juego g.w. va ha sacar una miniatura nueva para representarlo), y con el nos encontraremos con visioingenieros que nos ayudaran a reparar los tanques, y poseen una servoarmadura como los marines espaciales, y un arma de energía, aunque no son tan buenos como estos, también estará la figura del comisario imperial (mucha gente esta esperando ver si realmente se verá en el juego a los comisarios ejecutar a oficiales o no, esto puede hacer que el juego sea considera-



do para mayores de 10 años en algunos países), sacerdotes que ayudarán con la moral de las tropas, y psíquicos autorizados lo que nos permitirá utilizar sus poderes contra el enemigo. En el área de ataque rápido nos encontramos con los rápidos sentinels y sus diferentes posibilidades de armamento, y aunque estas tropas podrán quitar las zonas de recursos del enemigo no pueden hacer que esta pasen a manos de la Guardia Imperial, por lo que necesitaremos tener cerca alguna unidad de guardias imperiales para controlar las zonas de recursos; las unidades de guardia imperial serán las tropas básicas del ejército, y aunque necesitan muchos recursos su bajo blindaje y moral pueden hacer que salgan huyendo muy deprisa, porque lo que

puede ser interesante el incluir en las unidades comisarios o sacerdotes, aunque una cosa es cierta una buena unidad de guardias imperiales apostados en posición defensiva y con las correspondientes armas especiales pueden aguantar una buena carga. La unidad de elite que aparece en el juego son los ogros, una unidad pensada para asaltar al enemigo, gracias a su fuerza y su resistencia.

A modo de conclusión indicar que el árbol tecnológico de la Guardia Imperial no es tan complejo como el del resto de ejércitos, lo que permitirá tener tus mejores tropas mucho antes, y que sean más baratas, pero también que sea sobrepasadas por las mejores tropas del contrario.



Nez ezitamo z j ente!

zi z abez ez kribir, o dibuj ar,
o kontar tuz batal litaz, o
azer ezenarioz, o kazitaz, o
pintar munequitoz, o ez kribir
(maz), o al go ke no ze pero tu
zi, o kierez dez ir ke te guz ta
I a reviz ta, o zi kierez zaber
ke-ai en dentro del ez tog...
etz om... I a barriga de un orko
kon hambre...

... envia un korreo l etronko
a < cargad@gmail .com >





Warhammer: Total War

Supongo que muchos de vosotros habréis oído hablar (o habréis jugado) a unos juegos de estrategia llamados "Total War" (*Rome: Total War*, *Medieval: Total War*, *Shogun: Total War*) que cogieron conceptos tanto de juego de tablero y diplomacia como de estrategia en tiempo real, para hacer un juego estratégico completo.

Pues bien, para el *Rome: Total War* hay un "mod" (expansión no oficial hecha por aficionados que adapta partes del juego) llamado Warhammer: Total War.

Dicho mod se puede descargar de forma gratuita en la siguiente página web:

<http://www.zodiak-productions.com>

De momento parece que se puede jugar con Imperio, Caos, Altos Elfos y empiezan con los No Muertos.

Y como una imagen vale más que mil palabras... ahí van unas cuantas!



AVISO: ¡Cargad! no se hace responsable de los posibles daños al PC que puedan pasar por si os instaláis esto. Que no quiere decir que pase, sólo que si a alguien le pasa, que no nos cargue el muerto, vale? :) por si acaso...



Astragoth, Sumo Sacerdote de Hashut

Adapt. por Vicent Domingo Revert

Astragoth es el Brujo más anciano de los Enanos del Caos, aún vivo. Cuando llegó al punto álgido de su poder, se convirtió en el Brujo más poderoso de la Llanura de Zharrduk desde hacía miles de años. Ahora sus poderes han empezado a menguar y su cuerpo está petrificándose lentamente. Diez años diseñó un aparato mecánico para poder desplazarse de un lugar a otro. Sus piernas dejaron de servirle hace mucho tiempo, e incluso sus manos han empezado a convertirse también en piedra. Hasta cierto punto, el artefacto mecánico ha compensado las deficiencias de su cuerpo. La máquina fue construida por ingenieros que seguían los planos de construcción del propio Astragoth, y combina las habilidades innatas de los Enanos del Caos con sus retorcidos y malignos conocimientos.

Puedes incluir a Astragoth, Sumo Sacerdote de Hashut, como personaje especial en un ejército de Enanos del Caos. Consume una opción de Comandante y una de Héroe. Siempre debe ser el General del ejército. No puedes equiparlo de forma diferente a la aquí aparecida.

Puntos: 350

Armas y armadura: Cuerpo semimecánico de Astragoth (tirada de salvación por armadura de 3+).

Magia: es un hechicero de nivel 4. Puede elegir sus hechizos de los siguientes saberes: Fuego, Metal, Sombras, Muerte.

Reglas Especiales: Líder Espiritual. Avance imparabile. Amos. Evita animosidad.

Cuerpo Semimecánico de Astragoth: El engendro mecánico que permite a Astragoth moverse le otorga las siguientes reglas especiales:

Movimiento: Astragoth puede moverse más rápidamente que un Enano del Caos normal gracias a su cuerpo semimecánico. Sin embargo, la máquina no le permite moverse más deprisa, y por ello tan solo podrá desplazarse 15 cm al efectuar movimientos de carga y marcha. La única excepción a su capacidad de movimiento es que al perseguir y huir moverá los 5D6 habituales.

Ataque Mortífero: Los pistones accionados por vapor que han reemplazado los músculos y tendones de Astragoth le permiten atacar al enemigo con una fuerza



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Astragoth	15	5	3	5	5	3	3	3	10

mortífera. Además, Astragoth puede llevar a cabo un ataque especial denominado "Ataque Mortífero". Si Astragoth impacta al mismo objetivo con los 3 ataques de que dispone, sus brazos mecánicos se habrán acelerado casi sin control, descargando una salvaje lluvia de golpes. Si esto sucede, Astragoth podrá atacar de nuevo inmediatamente al mismo objetivo, con todos sus ataques (pero no podrá lanzar nuevos ataques en caso de volver a impactar todos, esto solo se aplica una vez por turno de combate). Además, El Cuerpo semimecánico proporciona a Astragoth +1 HA, +1 F y +2 A (ya incluidos en su perfil). La combinación de la protección de su máquina y armadura proporciona a Astragoth una tirada de salvación por armadura de 3+ (que no le impide lanzar hechizos).

Petrificado: El cuerpo de Astragoth esta enteramente hecho de piedra. Para representar esto, Astragoth es inmune al veneno y no morirá instantáneamente al ser herido por una miniatura con la habi-

lidad Golpe Letal. Además, si resulta herido por un ataque de Fuerza 7 o más, se romperá en pedazos y se convertirá en polvo, por lo que deberá retirarse como baja.

Puedes fotocopiar (o imprimir) esta página y pegar los estandartes a los dos mástiles de Astragoth (¡o para cualquier unidad de Enanos del Caos!)



Los Altos Elfos y la Grecia Clásica

by Otakurien (Ramón Mateo)

Si observamos detenidamente el mundo de Warhammer, nunca podemos dejar de preguntarnos cuántas son las coincidencias que comparte con nuestro mundo. Tan solo hemos de mirar hacia el Viejo Mundo para comprobar como Estalia, Tilea, el Imperio... se reflejan en nuestra mente como algo paralelo a nuestro propio mundo: España, Italia, Alemania... y así, hasta una gran variedad de nombres, personajes, lenguas y lugares.

Pero como bien sabéis, siempre me han fascinado los Altos Elfos. Y como no, un día llegué a preguntarme ¿Quiénes son los Altos Elfos? ¿Qué pueblo en el mundo podría compararse a ellos? Así pues, indagando en los interiores de esta raza llegué a una conclusión. Representaban el que para nosotros, aún hoy día, es un modelo de perfección: la Grecia Clásica.

Y es que antes de sacar cualquier conclusión precipitada, voy a analizar punto por punto las distintas similitudes existentes entre ambas culturas, consideradas por muchas personas (tanto de un mundo como de otro) un modelo de perfección a imitar:

Geografía

Para empezar, haremos una reseña sobre su geografía, un punto del que no va a ser necesario hablar demasiado para encontrar similitudes. Si bien, como ahora se verá en la organización políticas, el modelo de las polis coincide a la perfección, la geografía propia también podría encajarse dentro del marco griego. Sin embargo, para los conocedores del mito de la Atlántida,

la isla continente que se levanta sobre las aguas, verán claramente que su forma es idéntica a la de Ulthuan. *Por tanto, que mejor que encajar a esta civilización de fantasía paralela al mundo griego en uno de sus propios mitos, como es el de la Atlántida.*

Política

Ahora hablaremos de la *administración política*. Si se mira atentamente, tanto Ulthuan como Grecia en ese aspecto son muy similares.

Grecia era un conglomerado de ciudades estado (conocidas como polis) que ejercían un control totalmente autónomo sobre ellas mismas y sobre ciertas localidades de alrededor o sobre una región en concreto.

Ulthuan, por su parte, es algo muy similar. Se trata de un conjunto de reinos (Eataine, Yvresse, Saphery...) que tienen un total control sobre sí mismos y están gobernados por un Príncipe Élfico. Todos ellos forman con su unión, la tierra de Ulthuan.

Además, si tuviéramos que establecer relaciones geográficas, sin duda atribuiría el papel de Atenas a Lothorn, y a Caledor el de Esparta. El primero sería por su papel de centro cultural y comercial (como Atenas en su esplendor) y el segundo debido a su establecida oligarquía y a su faceta guerrera.

Otro aspecto similar es sin duda la *unión cultural*. En Grecia, aun a sabiendas de la existencia de diferentes polis, todas ellas compartían una lengua común (ciertas de ellas con diferentes dialectos), una cultura y religión igualmente común (arte, deporte... veáse los Juegos Olímpicos, por ejemplo) y unas mismas raíces. En el caso de Ulthuan, esta unión es idéntica, aunque podríamos decir que incluso más fuerte. Los distintos reinos élficos comparten la misma lengua (con ligeras variaciones fonéticas), una misma cultura y religión (aunque de este punto hablaremos más adelante) y como no, las raíces son inequívocas, ya que no solo son las propias de todos los Altos

tos), una cultura y religión igualmente común (arte, deporte... veáse los Juegos Olímpicos, por ejemplo) y unas mismas raíces. En el caso de Ulthuan, esta unión es idéntica, aunque podríamos decir que incluso más fuerte. Los distintos reinos élficos comparten la misma lengua (con ligeras variaciones fonéticas), una misma cultura y religión (aunque de este punto hablaremos más adelante) y como no, las raíces son inequívocas, ya que no solo son las propias de todos los Altos





Elfos, sino de toda la raza elfa en general.

La principal diferencia a destacar es la unión política. Las polis griegas tenían muchos parentescos y uniones, eso es bien cierto, pero sin embargo, no estaban unidas bajo un mismo gobierno. Esto es lo que ocurre en Ulthuan. *Cada reino élfico se encuentra bajo el mando de un Príncipe, pero a expensas de ello, todos deben fidelidad y servicio a los dos gobernantes de Ulthuan: el Rey Fénix y la Reina Eterna.*

Hasta el momento, al menos haciendo referencia a la política, los datos son muy similares y las coincidencias abundantes. Sin embargo, daremos un paso más. Llegados a este punto, hablaremos de su *religión*.

Religión

Los griegos de la Grecia Clásica eran politeístas. Su religión estaba formada por una serie de divinidades, relacionadas con cada uno de los aspectos de su vida. Todas ellas además habitaban en el monte Olimpo, que bienmente podría considerarse el Panteón griego. Ahora bien, para remarcar cada una de las similitudes y sus características, analizaremos cada dios por separado (estableciendo siempre la referencia desde los dioses élficos):

Asuryan, el Rey Fénix, Señor de los Dioses Élficos: creo que en este caso se ve a simple vista. Asuryan, la principal deidad de los asur, se relacionaría con el Zeus de los griegos. Representa el liderazgo, el juicio y el poder gobernante.

Isha, Diosa de la Naturaleza: este ejemplo es algo más complejo. Desde mi punto de vista, la relacionaría, en primer y más

próximo lugar, con Gea, la Madre Tierra. De ella se obtienen los frutos, y el ser Diosa de la Naturaleza le da un parentesco muy remarcable. Por otra parte, y destacando quizá así su carácter femenino, la relacionaría también, aunque algo más apartada, con Afrodita. Entre otras cosas, por el papel que juega en las familias de los Altos Elfos y su relación con la fertilidad.

Kaela Mensha Khaine, Dios de la Guerra, la Sangre y el Asesinato: el odio, la muerte y la venganza se enmarcan en un solo dios para los elfos, que irremediablemente, no podemos dejar de asociar al Ares griego. La faceta belicosa e irracional del segundo se reflejan claramente en Khaine, aunque por supuesto, el primero es mucho más sutil. Entre otras cosas, vemos esta cualidad en su predilección por el asesinato y las matanzas (aunque no hablaré de la percepción que los asur y los druchii poseen de este dios).

Lileath, Diosa de los Sueños y la Sabiduría: en este caso, no podemos dejar de lado a la diosa Athenea, representante de la sabiduría y el conocimiento para los griegos. Los Athenienses además, la reverenciaban con gran devoción, pues la consideraban su diosa principal y creadora de su ciudad. Sin embargo, la relación que se establece en Lileath para los sueños y la magia podría hacernos admitir a ciertas divinidades menores, ¿Morpheo tal vez? En verdad, tanto para este como para el resto de los casos, no me decantaría por un solo dios, sino como una representación de varios de ellos. Aun así, me concentraré en remarcar el principal parentesco.

Mathlann, Señor de las Tormentas: al hablar de este dios, y sobre todo, de su afán por

las tormentas y maremotos, es inevitable pensar en Poseidón, el dios griego de los Mares. Para los elfos, no es un dios especialmente conocido, y es más bien reverenciado por los Elfos Marinos. Aun así, es conocido y respetado por todo marinero asur que se precie, ya que su cólera puede desatar terribles tormentas, y para los marinos, no es nada beneficioso.

Kournous, Dios de la Caza, Señor de las Bestias: antes de nada, cabría decir que este dios no es especialmente reverenciado por los Altos Elfos, ya que más bien ha llegado a enmarcarse como una divinidad para los Elfos Silvanos (al igual que Thorotal), sin embargo, su conexión con el Panteón griego es bastante clara, por lo que no quisiera darle de lado.

Bueno, ahora sí, dando un "ligero" cambio de género, Kournous sería la Artemisa de los griegos. Los bosques, la caza, los animales... quizá pueda parecer algo extraño (más que nada por el género) pero todas las coincidencias apuntan tal relación.

Morai-Heg, Diosa de las Almas: la anciana Morai-Heg se encarga de conducir a las almas de los difuntos elfos hasta las Estancias de Isha, un lugar paradisíaco, donde disfrutaban de un estado de inconsciencia absoluto, y del que han de volver cuando la tierra vuelve a reclamarlas. En ese entonces, la anciana Morai-Heg vuelve a estar a su lado, para acompañarles de nuevo hacia su destino, una nueva vida.

Esta diosa es un claro reflejo del dios griego Hades, Señor del Inframundo. Sin embargo, hay ciertas diferencias, las cuales comentaremos al final. Esta deidad no es muy venerada ni conocida, pero sin duda es respetada por todos.



Vaul, el Herrero: ¿Hefesto? Pues bueno, esta es una de las relaciones más claras. Ambos son hombres corpulentos, tullidos y deformes. Se encuentran encadenados a un yunque, y constantemente, día y noche, fabrican armas y objetos con los que complacer los designios divinos. Así pues, lo relacionamos con el dios griego Hefesto.

Y hasta aquí termina las relaciones en lo referente a dioses, sin embargo, hay otros aspectos en lo referente a la religión que tampoco deberían pasar desapercibidos.

En primer lugar, el sacerdocio de los diferentes dioses. En ambos se siguen las mismas pautas (llegando incluso a ver cultistas de ciertas deidades de un solo género, como es el caso de Grecia). Otro ejemplo es el del Inframundo. En este caso, no es Morai-Heg (que desempeña el papel de Hades) quien posee su control. En este caso, se trata de Isha la gobernante de las almas de todos los asur, pues con la muerte, llegará una nueva vida, y así el ciclo se mantendrá (esto se verá más claramente más adelante, a la hora de observar un apartado sobre filosofía).

Cabe destacar también que al igual que ocurría con los griegos y sus colonias, estas divinidades (así como su religión) son conocidas y/o practicadas en cada uno de los lugares donde se extiende la raza élfica, con sus excepciones claro está (más devoción a Kournous y a Isha por los silvanos, a Khaine por los druchii, etc.).

Filosofía

Platón, Sócrates, Aristóteles... grandes filósofos y en general,



grandes maestros en lo referente a la cultura de nuestro mundo. Ellos abrieron innumerables puertas en el campo del pensamiento, y muchos de sus razonamientos han sido usados a lo largo de la historia, no solo en su tiempo, llegando a usarse incluso hoy día.

Y es que como vimos en el artículo mencionado antes del inicio de este apartado, el pensamiento existente entre los Altos Elfos es muy variado, conformando una filosofía un tanto peculiar y compleja. Sin embargo (sin olvidar nunca las enseñanzas de Sócrates como escenario) me centraré en los dos principales puntos de vista existente en la sociedad asur actual: *el estoicismo* y *el hedonismo* (ambos conceptos procedentes de nuestro propio mundo).

Ambas filosofías y puntos de vista están muy extendidos y arraigados en Ulthuan. Responsable de ello es la decadencia que parece afectar al pueblo asur. No se reproducen, y por ello, no surgen nuevas generaciones. Pero este hecho no es algo accidental, es algo totalmente impuesto, ya que como hemos comentado anteriormente, arrancar las almas de las Estancias de Isha, donde disfrutaban de una paz absoluta, para hacerlas padecer en el mundo, es algo bastante injusto y egoísta. Así, puesto que no desean hacer eso, cada uno toma su propia persepectiva

hasta el final de los tiempos, que debido al cariz que ellos mismos han propiciado, se acerca irremediablemente cada vez más.

Los que han seguido el estoicismo (que obviamente no es llamado así, pero lo tomaremos como referencia), se han dejado llevar por la propia vida, esperando lo que esta les pueda deparar. Piensan que ellos existen, y que de hecho el mundo existe, debido a un plan establecido de antemano, que llevamos a cabo aun sin saberlo, y que poco importa lo que podamos hacer, pues estaba todo planeado. La mayoría de estos seguidores acaban en alguna de las casas de eutanasia distribuidas por Ulthuan o practicando una vida asceta, intentando redimirse y alcanzar la perfección, para que una vez llegado el fin, su alma haya alcanzado un estado pleno de madurez y purificación.

Por otra parte, hay otros individuos que prefieren seguir el camino marcado por el hedonismo. Se postran ante sus propios instintos y se abandonan hacia el atrayente mundo del placer. Licores, drogas y una ingente cantidad de sexo son tan solo ejemplos del destino al que conduce este desenfreno. En mayor o menor medida, el hedonismo es la elección de los ciudadanos de Ulthuan, que ven como día a día su existencia pasa a su lado sin apenas percatarse. Ante esa situación, lo mejor es vivir la vida



muy intensamente, pues así el día en que el fin llegue, podrán descansar sabiendo que han vivido intensamente su vida. Claro está, es una filosofía que pone el placer y la intensidad como muestra del bien, y a lo que todos debemos aspirar.

Por supuesto, no debemos pensar nada totalmente desmesurado, si bien es cierto que la actitud de ciertas personas es tomada de manera muy sospechosa en Ulthuan, y por lo general, se les acaba relacionando con el culto al Placer de Slaanesh. Sin embargo, como he comentado anteriormente, todo es cuestión de la medida en que lo apliques.

Del mismo modo, y antes de acabar con el tema, cabría destacar algo sobre la familia asur. En este aspecto, era muy similar a la griega. Las mujeres son recluidas y destinadas a un tipo de labor específica, sobre todo el cuidado y educación de los hijos. Además, el adulterio y el carácter promiscuo está bastante arraigado, sobre todo entre los seguidores de alguna filosofía hedonista.

Ejército

Llegados a este punto, que será el último a tratar dentro de este artículo, vemos una abundante cantidad de parecidos y similitudes.

En primer lugar, *la leva ciudadana*, el principal procedimiento de reclutamiento, organización y entrenamiento en la Grecia Clásica. Este ejemplo se repite igualmente en Warhammer, donde las unidades básicas de los Altos Elfos la conforman los distintos civiles y ciudadanos de Ulthuan y sus reinos.

La infantería básica de las distintas polis griegas eran los hopli-

tas. Luchaban a tres filas e iban equipados con grandes escudos y coraza, además de lanzas. En este caso, el parecido con los Lanceros asur, provenientes de la leva de ciudadanos como los primeros inclusive, es más que notable.

Los arqueros de los griegos los conformaban los toxotes. Avanzaban a la par que los hoplitas, diezmado al enemigo atacante a la vez que eran protegidos por un mortal muro de lanzas. Por lo general, iban sin armaduras. Igualmente procedían de la leve, y una vez más, encontramos una similitud con los arqueros de los Altos Elfos.

Finalmente, estarían los hippikon y los podromos. Los primeros conformaban la caballería pesada, destinada a acabar con los arqueros enemigos y para flanquear el resto de tropas. Los podromos actuarían como la caballería ligera del ejército. ¿Hay quién no ve el parecido con los Yelmos Plateados y los Guardianes de Ellyrion? Además, al igual que éstos, estaban conformados por nobles, ya que no todos los griegos podían pagarse un caballo (con los riesgos que contraía).

Además del parecido en lo referente a tropas (que hay varios más, pero que no procederé a relatar) también estaba el aspecto táctico y estético. Muchas de las tácticas que hoy día seguimos al jugar con Altos Elfos no son más que paralelismos a las utilizadas por antiguos generales griegos, o incluso el propio Alejandro Magno (con esa táctica de la línea oblicua). En el aspecto estético, podríamos destacar no solo la arquitectura y arte asur en general, sino también los uniformes de los soldados (los cascos son ligeramente ondulados

como los hoplitas).

Conclusión

Acabado el artículo, creo que podemos pasar tranquilamente a las conclusiones. Así pues, *los asur y los griegos poseen el mismo modo de distribución política, formados por diversos polis/reinos. Ulthuan, el hogar de los asur, es idéntica a la Atlántida, uno de los más famosos mitos griegos. Comparten una lengua, cultura, religión y raíces comunes entre sí. Ambos son politeístas y su panteón es un vivo reflejo del otro. Las filosofías seguidas, y no solo las comentadas, son muy similares. La vida social también se rige por los mismos patrones, y en lo referente al ejército, no solo el tipo de tropas, sino que también los atributos tácticos y estéticos están llenos de similitudes.*

La búsqueda de la perfección, algo que comenzó en la Grecia Clásica y perduró, desde el Renacimiento, hasta nuestros propios días. Un ideal transportado por las mentes clasicistas y renovado por nosotros mismos, en un afán de llegar a un estado que, para nosotros mismos, es digno de imitar.

La decadencia es tan solo algo pasajero, superficial, pero capaz de desmoronar el más fuerte de los corazones con su sola mención. Evitemos su pensamiento y vivamos nuestra vida, pues tanto viviendo en decadencia como en gloria, el destino final de todos, el olvido, es irremediable.

"Más vale proponerse la meta de la excelencia y no conseguirla, que proponerse la de la incongruencia y alcanzarla"

Relato: Un semielfo en Nippon (I)

Por Charles Chaos

Nota: Los que leáis los Manuscritos de Nuth ya conoceréis el primer episodio. Debido a que ¡Cargad! tiene público nuevo se ha decidido volver a incluirlo. De paso se refresca la memoria...

Bezahltag 9 de Vorgebeim del año imperial 2510

Isla de Shuyoshi (Nippon)

El semi-elfo* se despertó en medio de la arena de una playa, se levantó con la cabeza dándole vueltas y con el estomago revuelto mientras daba en silencio las gracias a Asuryan de que la tormenta no le hubiera hecho pasar a mejor vida. Inspeccionó su embarcación viendo que entero salvo por la vela que estaba decorada con un puñado de agujeros que no representarían un grave problema en la hora de arreglarlos sino fuera que no tenía nada de tela útil en aquel momento para poderlos arreglar. Tras aquello Kandrein plegó la vela de su embarcación y ató un cabo en el tronco de un árbol tropical para sujetar el pequeño barco, luego se adentró un poco hacia el interior de un bosque que lo único que percibió era la población autóctona de monos (que por suerte para el visitante híbrido estaban ocupados en sus propios asuntos que en molestarle). Se detuvo para consultar su reloj de sol para poder averiguar que hora sería. Vio que eran las diez menos cuarto y su estomago le empezó a decir que necesitaba alimento y por lo tanto se sentó acomodando la espalda en la espalda de un árbol y abrió su mochila para ver que tenía encima; vio que tenía lo suficiente para poder hacer un poco de pan con jamón serrano y sacó vino tinto de Estalia. Se lo preparó y se lo zampó con calma y tras saciar su sed con un trago del vino notó que ya estaba lleno y decidió estirarse un poco en su lugar de descanso ya que estaba cómodo, tanto como en la cálida Avelorn (cuando era un maestro de la espada); como en la cosmopolita Lothorn (en periodo de descanso mientras era maestro de la espada) para que así pudiera descansar después de tantas peripecias.

Pasaron veinte minutos y el semi-elfo estaba la mar de tranquilo con el merecido descanso. Estuvo soñando con sus compatriotas de Ulthuan y con su familia y también con los conocidos de otras partes donde ha estado. Su descanso pudo haber sido más duradero de no ser a una figura de aspecto humano ataviada de negro, apareció de repente en silencio,

avanzó hacia el flanco izquierdo alzando una espada corta teniendo como objetivo el cuello del semi-elfo. Ejecutó el golpe pero el semi-elfo exiliado percibió el movimiento de la espada y giró hacia su izquierda para esquivarlo y acto seguido se puso de pie desenvainando su espada bastarda** lista para el combate ya que el atacante no parecía estar dispuesto a hablar con él.

El guerrero del atuendo negro lanzó otro ataque hacia el espadachín pero éste lo detiene con su espada bastarda empuñándola con ambas manos haciendo chocar ithilmar y acero.

La espada quedo levemente dañada por el filo, dejando al desconocido de negro casi petrificado de miedo. Cargó contra Kandrein alzando en alto el arma dañada.

Kandrein se anticipó a ello esquivando al agresor e hizo dos rápidos ataques; el primero le cortó la mano que empuñaba el arma y el segundo lo decapitó.

Limpio y envainó su arma; inspeccionó el cadáver y vio una marca del caos absoluto tatuada en su frente. También vio que su piel era un poco amarillenta y sus ojos eran chatos y un poco estirados. Aquel aspecto era el mismo que el de los humanos del Este. Kandrein empezó a preocuparse de que no haya un gran número de adoradores del Caos estuviera donde estuviera en aquel momento. Recogió sus cosas y las inspeccionó para ver si estaba todo en orden. Lo que ahora necesitaba eran más víveres para proseguir la marcha. Se fue de la zona de combate para hallarlos y para averiguar ya de paso lo que estaba pasando aquí. De hecho, durante aquel combate, Kandrein estuvo un poco sorprendido por el estilo de combate de su adversario, ya que se parecía a una mísera sombra al de los asesinos élficos oscuros contra quienes el mestizo luchó hace varios años.

Mientras en otro punto de la isla, en un

punto opuesto de la costa de donde se encontraba el semi-elfo había un grupo de personas juntas y atadas de pies y manos y amordazadas. Dicho grupo estaba formado por cinco personas. Tres de ellas estaban de rodillas y las otras dos estaban tumbadas.

El grupo estaba compuesto por una mujer madura, dos de jóvenes (que eran quienes estaban de rodillas) y dos hombres jóvenes también (que eran quienes estaban tumbados). La mujer madura era alta en comparación con las otras dos. Tenía el pelo largo de color marrón oscuro, los ojos verdes; un kimono*** negro decorado con unas flores rosadas, sujetado con un obi**** de color gris claro. La segunda era una de joven que estaba a la altura del hombro de la primera. Tenía el pelo de color negro, un poco más corto que el de la primera y tenía los ojos castaños; vestía también un kimono pero de color rojo con los bordes de color dorado con un obi azul cielo y la tercera que era la más bajita de las tres vestía con un kimono verde oscuro con dibujos de hojas en verde claro, y con un obi blanco. Era pelirroja y los ojos eran negros. Los dos hombres iban con pantalones cortos y unas chaquetas azules de manga corta. Uno tenía el pelo corto de color marrón brillante. El otro lo tenía rubio. Uno tenía los ojos castaños y el otro los tenía de azul oscuro. Las cinco personas calzaban unas sandalias de paja.

Sus captos eran cuatro humanos adoradores del caos absoluto que iban ataviados de negro con las caras tapadas e iban armados con cartucheras que contenían discos con puntas en los filos, cuchillos arrojados de aspecto extraño y unas esferas pequeñas. Cada uno tenía un tipo de arma particular. Uno tenía 2 cuchillos de aspecto de tridente. Otro tenía una hoz con una cadena en el extremo inferior del arma en la cual había conectado en otro extremo de ella un peso en forma de esfera. Otro tenía una espada de aspecto curvado como si fuera

*: Sí, hay Semielfos en el Mundo de Warhammer. Para los más incrédulos podéis leer el episodio #6 de *La Venganza de Gilead*.

**.: Espada bastarda es un tipo de espada que consiste en un cruce en la empuñadura de un mandoble (espada a dos manos) y la hoja de una espada normal, permitiendo así al usuario de dicha arma usarla tanto con una mano como con ambas.

***.: El kimono es una túnica que puede ser llevado tanto por hombres como por mujeres.

****.: El obi es un cinturón de seda plegada que se usa para poder sujetar el kimono, normalmente se coloca en la cintura



una cimitarra en una vaina de cuero. Y por último uno que era más alto que los otros tenía dos espadas cortas envainadas. Tanto captores como capturados tenían la piel un tono amarillento. El que iba armado con la espada curva que era uno de corpulento con la marca al descubierto y con el pelo corto también al descubierto; puso la mano izquierda sobre la melena de la mujer madura.

- Sacaremos un señor botín je, je...-dijo el de la espada curva.

- Ni se te ocurra tocar alguna de ellas, Katsu -bramó el guerrero de negro de las dos espadas cortas.

- Pero...

- ¡Pero nada! No estamos aquí para conseguir un vil botín. Para eso se saquea la zona ¿de acuerdo? -volvió a gritar el guerrero alto. Se encaró hacia los otros dos ¿me puede decir alguno de vosotros a donde ha ido ese idiota de la ninja-to*?

Los tres miembros del grupo movieron la cabeza en señal de negación.

- Vosotros dos id de inmediato a buscarle -ordenó él al guerrero de la kusari-gama** y al de los sais***.

Ambos guerreros con agilidad y sigilo, se adentraron hacia el bosque a cumplir con la orden de su líder. Mientras que él desapareció en el interior del bosque.

Kandrein esperaba ver alguna ciudad pero no encontró nada salvo una extensión boscosa y sin haber encontrado algún fruto comestible. Se sentó en la fresca hierba para tomar un respiro y mirar de sacar alguna conclusión antes de seguir con la caminata. Se preguntó que isla sería esta ya que recordaba de en tiempos de la Torre Blanca el relato de una isla de semejante paisaje y con estas condiciones climáticas pero no recordaba su nombre pero estaba seguro de que no era en lengua élfica, de eso estaba muy convencido.

Tras diez minutos de haber seguido con la exploración, acabó teniendo una colección un tanto satisfactoria; dio con unas mandarinas de un mandarino y sacó de un árbol cercano del primero unas peras de tamaño poco razonable debido a que no eran muy gordas. Guardó todo eso en su equipaje y al ver un pequeño río cerca

del segundo árbol, sacó de él su odre de agua para averiguar si tenía o no. Al ver que le quedaba muy poca probó la del río y tras descubrir que era potable decidió llenar su odre; bebió otro trago del agua del río y se sentó cerca de la orilla para poder meditar y así descansar un poco su inquieta cabeza.

Mientras tanto los dos exploradores llegaron al lugar donde se encontraba el cadáver del guerrero de la ninja-to.

- Aquí sólo hubo un combatiente -dijo el guerrero del kusari-gama.

- Eso parece -corroboró su compañero.

- Fíjate en la ninja-to -propuso el primero- quién quiera que fuese quién hizo esto, debía de tener un arma lo bastante poderosa como para poder hacer algo así en el filo. Sin mencionar su fuerza física.

Cerca del cuerpo vieron las huellas del autor del acto que parecía ser un extranjero por el aspecto de ellas y decidieron seguirlas moviéndose por las ramas para así dar con quién mató al guerrero y al mismo tiempo no eliminar el rastro casi fresco que dejó por el camino.

Kandrein emprendió de nuevo la marcha; continuó avanzando y ya se estaba agobiando con esta situación, ya que llevaba unas pocas de horas dando vueltas por ahí desde que le atacaron y siguió sin encontrar nada salvo un bosque que parecía no acabar nunca. Tras dar con la frustrante conclusión decidió hacer marcha atrás e intentar reparar las velas del barco con lo primero que se le ocurriera. "O quizás con retales cortados de las prendas del tipo de antes" pensó Kandrein. El semi-elfo continuó andando en la misma dirección haciendo diferentes señales para así poder orientarse por si él quisiera hacer marcha atrás. Kandrein sacó una pera y empezó a comérsela con calma mientras andaba disfrutando de su fresco sabor, "no es que esté muy convencido, pero esto se parece más a una de las islas de Nippon que no a otro lugar del que haya oído hablar". Kandrein tras reflexionar un poco, vio que ya había acabado la pera y la lanzó por encima de su hombro "de hecho si estuviese en el lugar donde se encuentran los puestos de la Torre del Sol Naciente o la ciudad de Tor Elithis, ya debería haber hallado cualquiera de ellos en un periquete". Kandrein se detuvo un

momento "por lo tanto esta isla no coincide con Las Islas Perdidas de Elithis. Ojalá tuviera alguna idea más clara de dónde estoy". Tras aquel pensamiento los sentidos agudos del semi-elfo le permitieron detectar gracias a una alteración del aire un extraño proyectil que se dirigía hacia su pecho. Él se apartó para esquivarlo. Después del primero vino un segundo proyectil que lo desvió con la espada corta envainada.

Tras eso aparecieron los dos exploradores de entre unos arbustos que se encontraban cerca del espadachín semi-élfico. Ambos decidieron dejarse de tonterías e ir a por él. Mostraron sus armas: el kusari-gama de uno y los sais del otro. Kandrein preparó sus dos espadas para desenvainarlas. El primero se avanzó hacia al de los sais.

- Es él, seguro -dijo el del kusari-gama señalando al semi-elfo con la hoz de su arma.

- Sí, su calzado coincide con las huellas -afirmó el guerrero de los sais.

Kandrein reconoció el idioma como nipponés y por lo tanto ya estaba casi seguro de donde estaba.

- De modo que sois los compañeros del chiflado que despaché ¿verdad? -intervino él en el mismo idioma.

Ambos guerreros se quedaron estupefactos de ver que el semi-elfo sabía hablar su idioma materno.

- De modo que en realidad fuiste tú ¿eh? Bien, vamos a ver de lo que es capaz este gaijin**** enviado por el señor de Shiro***** Aresugawa***** contra nosotros dos.

Kandrein no tenía ni idea de que iba lo que le estaba diciendo aquel tipo pero no se preocupó por eso porque ahora era tiempo de luchar y no de hablar por lo tanto debía de estar preparado para lo primero.

El guerrero del kusari-gama arrojó el extremo de la cadena con peso, con la intención de romper algún hueso al mestizo. Él consigue esquivarlo saltando a un lado.

Kandrein saltó hacia el luchador del

*: La ninja-to es una espada corta usada por los ninjas de Nippon

** : El kusari-gama es arma compuesta por una hoz con una cadena con peso en la punta.

***: Los sais son cuchillos de aspecto de tridente.

****: Gaijin significa extranjero.

*****: Shiro significa castillo.

*****: En Nippon los nombres de los castillos están formados por el Shiro más el apellido de la familia samurai.



kusari-gama desenvainando ambas espadas a velocidad relámpago.

El del kusari-gama resbaló accidentalmente al intentar esquivar al mercenario, dándose un golpe en la espalda y logrando así esquivar el ataque. Se reincorporó y vio que el semi-elfo, se encontraba en otra parte listo para seguir luchando.

El guerrero del kusari-gama atacó de nuevo del mismo modo, pero con la intención de inmovilizar al mercenario semi-élfico y degollarlo con la hoz.

Gracias a su agilidad, Kandrein lo esquivó de nuevo. Dio un bote hacia delante para clavarle la espada bastarda en el corazón dándole la muerte instantánea.

El guerrero de los sais cargó contra el semi-elfo para matarlo de un solo golpe con sus armas. Pero él saltó acrobáticamente por encima del guerrero de negro para poder evadirse de la carga, recuperó su espada bastarda arrancándola del cadáver del otro enemigo, la envainó y se colocó en un punto más óptimo para el combate. El adversario de negro giró violentamente sobre sí mismo, en dirección hacia Kandrein creando arcos independientes con sus dos armas. El mercenario mestizo movió con una gran velocidad su espada corta contorsionando a su vez su cuerpo flexible para detener los cuchillos del guerrero. Éste al ver que su ataque falló lo canceló y saltó hacia atrás como medida de precaución, ya que al haber visto como acabó con su amigo con tanta facilidad, vio que contra el mestizo toda precaución era poca. Kandrein inició unos frenéticos ataques con su espada corta contra él. De los varios ataques que hizo, unos pocos los detiene con sus cuchillos, dos de los restantes los esquivo salvo los últimos que los recibe de lleno sin que las heridas fueran demasiado graves haciéndolo tambalear. Él se reincorporó con la zona del impacto un poco dolorida. Kandrein, ya empezaba a sentir un poco de dolor en el brazo con el que luchaba con la espada, y se volvió a poner a la defensiva preparando su espada corta. El guerrero de negro corrió hacia el semi-elfo moviendo violentamente sus armas hacia él. Kandrein repitió la misma jugada para protegerse. Al cabo de un rato el ex-maestro de la espada de Hoeth hizo un impulso junto con un fuerte ataque con su espada corta. El persistente guerrero la detiene con los dos cuchillos, pero en el intento el sai derecho quedó inutilizado para su uso, y él se tambaleó un poco hacia atrás debido al impulso hecho por el semi-elfo, y por la potencia del golpe. Kandrein aprovechó la ocasión e hizo un potente puñetazo con su mano vacía hacia la cara rompién-

dole el pómulo derecho de su enemigo. Él se tapó el sector dañado con la mano derecha soltando así el arma dañada; tras ello se deshizo de la espada corta y desenvainó velozmente la otra sujetándola con ambas manos y partiendo por la mitad al atacante sin que se hubiera dado cuenta de que la espada salió de su vaina.

Kandrein ya estaba harto de semejante situación. Examinó los dos caídos para comprobar una cosa, y desde luego su corazonada era muy cierta aquellos dos, también tenían la misma marca del caos en sus frentes y también el mismo tono de color amarillo en la piel. Con aquella evidencia tuvo la certeza de que eran nativos de la zona, o al menos estaba seguro de que lo eran. Pero la cosa cada vez le hacía menos gracia al semi-elfo, porque si en la práctica había algún culto del Caos actuando por ahí más le valdría ir con extremo cuidado ya que él sabía por experiencia que gentes de esta clase no se tomaban a ligera. "Era evidentemente el primer ataque, debía ser para poder prevenir cualquier interrupción en algún ritual, ya que ese estilo de atacar primero así como así es para los adoradores de Khorne" pensó Kandrein. Tras tratar con aquellos dos sacó su reloj de sol y vio que ya era casi la una, por lo tanto optó por tomarse un descanso y almorzar algo. Pero antes de aquello recuperó su espada corta y decidió irse del lugar del combate. Lo único bueno que sacó de aquellos dos, fue que ya sabía más o menos donde estaba, pero le faltaba una prueba más para que pudiera estar más seguro de ello. También notó que luchaban de un modo parecido que el tipo que le interrumpió el descanso.

Tras haber descansado unos veinte minutos en una zona más alejada de la del combate anterior y haber almorzado algunas piezas de fruta, el joven semi-elfo ya se encontraba un poco mejor después de haber tendido tres combates casi simultáneamente y se levantó para seguir investigando.

Tras diez minutos de caminar en dirección oeste vio que volvió al lugar de desembarque. Entonces pensó en el árbol de donde cogió las frutas con la esperanza de que sería lo bastante alto para poder ver los alrededores de la isla. Pero no fue así, por lo tanto bajó y, optó por seguir explorando el lugar con una mayor cautela, ya que estaba tratando con adoradores del Caos equipados con un arsenal poco común, al menos para lo que el semi-elfo haya visto en sus anteriores viajes.

Regresó a la zona de los dos últimos combates para hallar y seguir las pistas que hayan dejado aquellos dos para poder encontrar el lugar donde estaban instalados ellos y quienes más que hubieran allí. Tras hora y media de dar, interpretar y seguir casi a ciegas las pocas pistas que dejaron los dos, Kandrein llegó a lo que él creyó que era el extremo opuesto de la zona playera de donde naufragó su embarcación. Se detuvo un momento para poder estar seguro de que no hubiera ninguna sorpresa como las de antes, al ver de que no advirtió nada que le pareciese sospechoso, decidió aún así moverse con sigilo y se ocultó entre unos arbustos y vio el panorama que había en el lugar observado. Vio a otro guerrero de negro con la misma marca del caos y armado con un arsenal similar que el de los otros dos pero no logró ver su arma principal. Kandrein advirtió que éste era un poco más corpulento que los otros tres. El semi-elfo también vio a tres humanas hechas prisioneras y a dos humanos tumbados en el suelo. No vio ninguna posibilidad de hacer una entrada sigilosa para sacarlas sin problema alguno ya que no disponía de espacio suficiente para hacer algo así. De manera que decidió ir directamente a por él.

El adorador del caos llamado Katsu iba de un punto a otro en línea recta vigilando a las prisioneras. Por el momento no llegó a advertir nada extraño durante su turno de vigilancia y por lo tanto pudo haberse sentido muy tranquilo si no hubiera sido por la repentina y tranquila aparición del joven semi-elfo.

Katsu estudió en unos pocos momentos al recién llegado. Era muy alto; iba vestido con unos pantalones azul oscuro, una cota de escamas plateadas, unos brazaletes de un diseño similar al de la armadura, sobre los hombros llevaba también una capa gris con símbolos negros, calzaba unas botas no muy altas de color marrón oscuro; entre los brazaletes de cada brazo y los hombros de la armadura vio también parte de las mangas largas de una camisa blanca que nunca vería el aspecto de ésta; toda. Advirtió que era un extranjero tanto por su equipo como por su aspecto ya que su tez era blanca con un tono muy moreno, el cabello era castaño lustroso y muy largo cosa que creyó que era un guerrero de por aquí. Se fijó en su físico y advirtió que era esbelto pero ligeramente corpulento. No prestó mucha atención al diseño de sus armas ya que no podía ni fiarse de eso sabiendo que lo que realmente importaba era el material de éstas y la destreza del propietario dado que evidentemente son los



puntos donde hay el peligro cuando alguien se iba a enfrentar contra un extraño que vaya armado. Tras todo aquello Katsu no le reconoció como miembro del culto y por lo tanto se puso en guardia para acabar con el intruso. Kandrein al ver su postura decidió hacer lo mismo sacando de la vaina su espada bastarda. Katsu empezó primero desenvainando y atacando simultáneamente con su espada curvada pero el semi-elfo consiguió parar el ataque a tiempo con su espada bastarda. Tras eso Kandrein se apartó un poco, agarró su espada con ambas manos y le hizo un golpe que habría decapitado a Katsu, pero él lo esquivó echándose a atrás. Kandrein inició otro ataque hacia él con su espada principal haciéndola dirigir hacia el vientre del guerrero pero éste la desvió con la suya. Él creó un veloz arco con su espada curva, pero solo consiguió rasgar la cota de escamas del semi-elfo cuando el segundo saltó hacia atrás. Kandrein hizo un feroz asalto contra el adorador del Caos. Katsu a duras penas pudo detener los golpes de su enemigo, pero a pesar de su dificultosa defensa acabó con un puñado de cortes dolorosos en el torso dejando la parte superior de su traje negro hecha una ruina. Pero por desgracia para híbrido no fueron lo bastante letales para acabar con su enemigo. Éste hizo caso omiso del dolor que le producían las heridas abiertas por el semi-elfo e inició un ataque para cortar el brazo con el que el semi-elfo sostenía la espada bastarda. Kandrein bloqueó el ataque con dicha espada y acto seguido realizó un golpe descendiente en su cabeza matándolo al instante.

Tras aquello Kandrein extrajo de allí su espada, la limpió con su capa y la envainó. Luego recordó que había tres cautivas y avanzó hacia ellas para desatarlas pero unos momentos antes, una de las tres prisioneras gesticulaba como pudo con su cabeza para poder avisar al mercenario híbrido de alguna cosa. Justo cuando el semi-elfo iba a desamordazar a una de ellas oyó el crujido de una rama, se giró para ver que pasaba y vio a otro guerrero de negro con la misma marca del caos, armado con dos espadas cortas envainadas como arma personal y un equipo similar al de los otros pero su aspecto era diferente ya que no era muy robusto y, era un poco más alto que los otros, casi tan alto como el mestizo. Kandrein vio que por el hecho de que tenía unas cartucheras con discos punteados y los cuchillos que al parecer, él le había lanzado ninguno desde el momento que él vio al semi-elfo; por lo tanto Kandrein supuso que quizás no quería arriesgarse a fallar el blanco para no

matarlas ya que seguramente las necesitaría vivas para algún tipo de ritual. El desconocido se acercó unos pasos hacia el semi-elfo.

- Supongo que no eres de por aquí ¿verdad? -dijo él en nipponés.

- En efecto no soy de por aquí -respondió el semi-elfo en el mismo idioma.

-Y dado que eres el único ser racional que ha llegado aquí en esta diminuta isla, es muy evidente que fuiste tú quién mató con consumada habilidad a mis hombres -tras decir esto el desconocido dibujo una sonrisa bajo su máscara de tela-. Lo cierto es que me ha sorprendido que hayas acabado con ellos a pesar de que estaban muy bien entrenados. Pero dime ¿te ha enviado alguien? ¿Quizás el señor de Shiro Aresugawa te ha pagado para que las rescates?

Las tres cautivas se quedaron de piedra al oír que Kandrein pudiera ser alguien enviado para que fueran rescatadas. El semi-elfo mostró una expresión algo desconcertada tras haber oído aquello de ser enviado por alguien y sobre todo también lo estaba por los recientes intentos de asesinarlo.

- ¡Estoy aquí solo por mera casualidad y no porque me haya enviado alguien! - exclamó el semi-elfo con el ceño fruncido.

- En fin pues, prepárate para combatir porque no saldrás vivo de aquí.

- Eso de matarme ya lo intentaron antes y sin éxito.

Al acabar la charla ambos guerreros se lanzaron al ataque desenvainando sus respectivas espadas. El luchador de negro inició una maniobra de ataque rápido con sus espadas teniendo como objetivo las tripas del semi-elfo y alguno de sus brazos.

Él se anticipó al ataque y desvió las armas de su adversario con sus espadas y saltó hacia atrás. El guerrero negro giró sobre si mismo en dirección hacia el mercenario creando varios arcos independientes con sus dos espadas.

Kandrein ya conocía demasiado bien aquella táctica por lo tanto, no le costó nada protegerse del ataque mediante gesticulando sus dos espadas y danzando su flexible cuerpo. El enemigo paró de repente y el mercenario aprovechó el momento de distracción del rival para efectuar su feroz contraataque con ambas espadas contra él.

Éste casi fue pillado desprevenido, porque le sorprendió la velocidad con la que

empezó a ejecutar el asalto, y estuvo cerca de recibir una ráfaga de golpes que le habrían matado de inmediato, si no hubiera reaccionado a tiempo, pero solo recibió unos cortes no demasiado graves; uno en el torso, otro en el brazo derecho, uno ligeramente profundo el pómulo izquierdo, y el último en la pierna derecha. "Este tipo es más peligroso de lo que creía" pensó el guerrero tras ver lo que le hizo el semi-elfo.

El desconocido de negro lanzó al mestizo, una esfera de la cual salió un molesto humo, para distraerlo del combate. Lanzó luego un ataque al semi-elfo con las espadas para acabar con él.

Kandrein a pesar del humo, lo desarmó de una de sus espadas con un movimiento realizado con su espada corta.

Para él eso no le significaba la rendición y atacó al semi-elfo con la otra espada en dirección a la frente.

El semi-elfo se había preparado para echarse hacia atrás para poder salvarse, pero luego vio que cometió un error al ver que el guerrero cambió la trayectoria del arma, haciéndole un pequeño corte en el brazo que sostenía la espada bastarda. Tras lo ocurrido, Kandrein sintió mareos y una extraña sensación de que algo no iba bien. Luego llegó a la conclusión de que el arma estaba envenenada. Tras aquello se desplomó pero no murió.

El acechante de negro hizo un salto hacia atrás e hizo impulso con el fin de caer encima de él para rematarlo y así poder acabar con él sin demora alguna. Kandrein advirtió la maniobra que iba hacerle y al comprobar en un segundo la posición del guerrero al verlo en el aire levantó ambos pies que casualmente encajaron en los de su enemigo y lo lanzó en el aire. El acechante aterrizó bruscamente en la arena.

Tras eso giró hacia su derecha, dejó la espada corta; se levanto y empuñó su espada bastarda con ambas manos; pero el veneno volvía a hacerle estragos en su cuerpo. El individuo de negro se levantó perdiendo sangre en las zonas previamente dañadas por el mercenario; y sacando espumarajos por la boca preparándose para atacar. Los dos atacaron simultáneamente con sus armas listas con la intención de acabar con aquel combate de una vez por todas.

Ambas armas se entrecocaron varias veces en el espacio de unos cuantos segundos.



Pero finalmente el semi-elfo vio una brecha en la defensa del adorador y le cerceó la cabeza sin ningún problema haciéndola rodar hacia el mar perdiéndose en allí.

Al haber conseguido acabar con él, el semi-elfo acabó de liberar a las tres prisioneras. Chequeó los otros dos prisioneros pero por desgracia estaban muertos. Tras eso Kandrein empezó a sentir como los síntomas empeoraron, cayó al suelo con el cuerpo casi sin poder responderle

y la vista se le volvió borrosa; con eso Kandrein llegó a pensar que le habría llegado la hora. La prisionera de estatura mediana se arrodilló y acomodó la cabeza del joven mercenario en sus piernas. Le empezó a decir en nipponés que aguantara que pronto un curandero le curara. Kandrein delirante como estaba, le preguntó en el mismo idioma si estaba en Nippon. Ella le sonrió y le dijo que sí que estaba allí. El joven veterano por fin tuvo la prueba de que el país en el que llegó por casualidad era el que él creía

que era. Por último el semi-elfo cayó inconsciente. Durante un indeterminado tiempo el espadachín mercenario sintió dolor, oyó voces, también llegó a ver visiones extrañas de su pasado, demonios interiores que creyó haber derrotado, la manifestación de viejos enemigos del pasado; tuvo mareos más persistentes, mal sabor de boca, se vio entre la luz y las tinieblas...

Angestag 19 de Vorgeheim del año imperial 2510

Isla de Honshu [región de Kamakura (Ciudad de Taiwaki)] (Nippon)

Desde el día que Kandrein llegó a la isla por casualidad y lograra salvar a las víctimas de lo que posiblemente pudo haber sido un sacrificio en honor a los Dioses del Caos, el semi-elfo tuvo la sensación de haber perdido la noción del tiempo ya que su cabeza, estaba literalmente atontada y por lo tanto sus pensamientos estaban hechos un lío debido a la herida envenenada que recibió en aquella isla. Al cabo de unos minutos el semi-elfo se despertó y se quedó sentado en una cama compuesta por una sabana como colchón, un edredón y, una almohada pequeña pero adecuada para la cabeza, que debió de estar durmiendo desde no sabía cuando. Observó que alguien le vendó el brazo donde recibió el corte envenenado, también se dio cuenta que la herida le dolía menos, llegando pues a la conclusión que alguien cuidó de él todo aquel tiempo; cosa que le hizo recordar lo que le dijo una de las prisioneras antes de caer inconsciente. Su cabeza por fin empezó a dejar de darle vueltas y ya tenía las ideas un poco más claras. Vio que cerca de él había su camisa con la manga cosida, y su mochila. No había rastro alguno ni de sus dos espadas ni de su capa, pero sí estaban la cota de escamas y sus brazaletes. Vio que aun tenía puestos sus pantalones pero no sus botas. De repente entró por una puerta que se encontraba cerca del mercenario. Una muchacha que vestía un kimono blanco decorado con hojas azules en los bordes y estaba sujetado con obi de color

veis; era tan alta que casi llegaba al hombro del mercenario híbrido; tenía el cabello largo castaño oscuro y los ojos rojos. En sus manos sostenía una bandeja con un bol de arroz cocido con verduras, unos palillos al lado de éste, una pequeña taza de porcelana junto con los bastoncillos, delante de ella una pequeña botella y una servilleta de papel.

La chica se quedó un poco sorprendida al ver el torso entrenado y lleno de heridas del espadachín semi-élfico. Él se dio cuenta tarde de que le estaba mirando y se tapó rápidamente el torso con las sábanas. La joven dejó al lado del semi-elfo la bandeja.

- No es necesario que os tapéis gaijin - contestó ella con una sonrisa-. No es la primera vez que veo el torso al descubierto de un veterano guerrero -tras eso ella bajó las sábanas para poder ver de nuevo el torso-. Vaya, vaya debéis de haber combatido contra muchos guerreros durante mucho tiempo.

Kandrein asintió con un poco de timidez mientras la muchacha contemplaba el entrenado cuerpo del ex-maestro de la espada semi-élfico. Finalmente la moza decidió salir del cuarto y dejar solo al mercenario. Él cogió el bol y los bastoncillos y empezó a comer. La comida servida la encontró muy sabrosa, se sirvió un sorbo del contenido de la botella que resultó ser una bebida un poco fuerte. Al acabar con la comida cogió el paño de papel y se secó la boca. Tras limpiarse la boca, el joven mercenario se estuvo pre-

guntando que estilo de combate era aquel que vio en aquella isla, recordando que los dos últimos enemigos también luchaban de aquella manera un poco similar a la de los asesinos élficos oscuros. Luego empezó a inspeccionar la habitación, en la que se encontraba desde donde estaba sentado. Era grande pero no en exceso. La puerta de la habitación estaba hecha con una estructura de madera formando cuadros cuyos huecos estaban tapados con unas hojas de papel; el suelo le pareció uno de acolchado y muy cómodo; el resto de la habitación era normal salvo los dibujos colgados en la pared y un jarrón con curiosos caracteres naranja pálido que se encontraba en un mueble pequeño que al semi-elfo le pareció que era una mesita de noche. Por último vio otra puerta extraña a unos pocos pasos a la izquierda de él. Justo cuando se iba a levantar oyó como alguien abría la puerta de entrada del cuarto. Era un hombre que llegaba al hombro de Kandrein si el mercenario estuviera de pie; tenía la piel amarilla como las mujeres cautivas, sus ojos eran grises y el pelo era rubio platino y largo recogido en una coleta. Vestía un kimono azul oscuro con unas líneas de blanco simulando unas nubes y su obi era de color amarillo. El recién llegado se arrodilló junto al semi-elfo.

- ¿Os encontráis mejor gaijin? -su voz era firme y agradable.

- Sí lo estoy -respondió el semi-elfo en su idioma.

Angestag 19 de Vorgeheim del año imperial 2510

Isla de Honshu [región de Kamakura (ciudad de Taiwaki)] (Nippon)

-Es bueno saberlo -respondió él con una sonrisa y luego adoptó una actitud seria-. Sed bienvenido en esta casa joven guerrero, soy Aresugawa Yoshiteru gobernador de la ciudad Taiwaki, y hermano de Aresugawa Kogoro, el gobernador de Shiro Aresugawa; miembro del clan Minamoto;-después del discurso inicial

se relajó-. Y vos sois Espada Exiliada ¿verdad?

El mercenario semi-élfico se quedó estupefacto al oír seudónimo. Tras aquella sorpresa se tranquilizó.

-¿Cómo habéis sabido quién era sin que

yo os lo hubiera dicho? -preguntó el mercenario con un tono de desconfianza.

-Es muy sencillo Espada-san, muchos comerciantes occidentales, y en especial los de Estalia, hablan mucho de un diestro mercenario de occidente cuya descripción, encaja con el aspecto de vuestras vestimentas, vuestro rostro, y vues-



tro físico -el nipponés esbozó una sonrisa-, por lo tanto no me ha sido difícil deducir quién erais vos. -Yoshiteru no pasó por alto el tono del mercenario cuando formuló la pregunta y, decidió en tranquilizarlo- no tenéis porqué preocuparos por vuestra vida que no corre peligro alguno ya que de lo contrario no estaríamos teniendo esta conversación. Además habéis salvado a mis tres familiares por lo que sería muy desagradecido por mi parte no haberos salvado después todo.

-Ya veo -respondió Kandrein más tranquilo- ¿Cómo he llegado hasta la ciudad? ¿Y cuánto tiempo he estado durmiendo? -Fuisteis traído aquí por un grupo de salvamento que estaba destinado a salvar a mis tres familiares, pero al ver que estaban salvados, nos centramos pues en salvaros del veneno que os estaba causando estragos; uno hecho con sangre de oni. Y habéis dormido diez días.

-¿¡¡Diez días!?! -el semi-elfo no podía creer la respuesta de él. Luego intentó recordar lo último-. ¿Habéis dicho hace un momento que aquel mejunje era hecho con sangre de...?

-Demonio -Kandrein se quedó otra vez sorprendido cuando vio que su anfitrión también hablaba el estaliano, su dialecto materno después del eltharin. Yoshiteru continuó hablando en estaliano-, como os he dicho antes, habíais sido víctima del mencionado veneno y francamente, me quedé muy sorprendido de que hayáis sobrevivido a ello, y el porqué es que son pocos quienes consiguen salir vivos de semejante sustancia.

-Y yo la verdad -el semi-elfo dio un pequeño bufido, recordando la última vez que fue víctima de un arma envenenada, pero en manos de un asesino élfico oscuro de la secta de Khaine, cuando el mercenario estaba en el Viejo Mundo-.

Luego dejó el pasado y puso la bandeja a un lado.

-¿Os quieres levantar Espada-san*?
-Por supuesto Yoshiteru-san.

Kandrein se quitó de encima el edredón, y se levantó. Yoshiteru llamó a un sirviente y se llevó la bandeja. Kandrein oyó cerrarse la puerta. El mercenario cogió su camisa arreglada para ponérsela, pero decidió no ponerse la cota. Sin embargo, estaba preocupado del golpe de espada, que ésta recibió de aquel adorador del Caos y decidió echarle un vistazo.

Kandrein se quedó muy sorprendido al ver su cota de escamas arreglada con el mismo ithilmar, con la que estaba hecha y, respetando su diseño original, el semi-elfo apartó su vista de su armadura y la fijó hacia Yoshiteru.

-¿Quién ha arreglado el desperfecto de mi cota Yoshiteru-san?

-Eso fue cosa de los elfos provenientes de la isla del sur, del puesto de la Torre del Sol Naciente. He de reconocer que esta cota es muy bella.

-Lo es, lo es.

Kandrein dejó ordenadamente su cota de escamas, recordando su decisión, porque no vio razón alguna para vestirla.

-Habláis muy bien mi idioma natal Espada-san -comentó Yoshiteru.

-Tuve buenos maestros cuando fui soldado y empecé mi carrera como mercenario -respondió el semi-elfo mientras se abrochaba su camisa-. Vos habláis muy bien el dialecto de mi idioma natal Yoshiteru-san -comentó el mestizo en estaliano.

-Yo también tuve buenos maestros cuando vi por donde soplaban los nuevos vientos -Yoshiteru le respondió en el idioma del mercenario mestizo.

-¿Os referís cuando Nippon accedió por fin a abrir las puertas al exterior?

-Aja, desde que se disolvió el estado autárquico, hoy en día muchos de mis compatriotas han ido aprendiendo los dialectos viejomundanos.

Luego el semi-elfo se acordó que no vio en ninguna parte su capa.

-Ah, por cierto ¿Dónde está mi capa?

-Está en el armario que hay cerca de vos Espada-san.

" ¿Un armario? ¿Dónde? ¿Dónde?" pensó Kandrein un momento mientras lo buscaba. Yoshiteru hizo una carcajada al ver que el mercenario no se enteraba de donde estaba, le señaló la segunda puerta de la habitación que había cerca de él. El espadachín mercenario vio sorprendido que se trataba de dos puertas puesto que le pareció ver una. Resultaba ser uno de empotrado y, era de un diseño diferente a la de entrada del cuarto. Al principio Kandrein no entendió el mecanismo de apertura, dado que aquel par de puertas tenía un aspecto curioso para él. Antes no se fijó pero no vio gozne alguno en las puertas del armario. Vio a su derecha un agujero situado unos centímetros del borde de la puerta; lo inspeccionó unos segundos y vio que en realidad era una pieza de madera, después puso su mano

derecha en ella y la tiró un poco a su izquierda. Con ello descubrió que se trataba de una puerta corredera. Entonces entendió como abrirlo. Al hacerlo vio que su capa estaba limpia y planchada. Él no creyó oportuno ponérsela y decidió guardarla dentro. Luego cerró el armario. Cuando se giró hacia la puerta del cuarto, el mestizo la miró un poco y, la movió unos centímetros a su derecha; a continuación vio algo que tampoco advirtió antes, ¡aquella puerta también era corredera! La curiosidad de Kandrein quedó saciada, a pesar de que le esperarían más sorpresas en aquel exótico lugar.

Los dos salieron de la habitación. Kandrein vio que el suelo del pasillo era de madera y también las paredes. El trabajo que el semi-elfo contemplaba, le pareció ser mucho más refinado que el de occidente. Yoshiteru guió a su invitado hacia una escalera que llevaba al piso de abajo. Al llegar, el primero llevó al segundo a la izquierda del pasillo hacia una entrada con una puerta, hecha del mismo modo que la del cuarto donde estuvo el joven; luego entraron a una ancha sala donde se encontraban reunidas veinte personas, de rodillas alrededor de una gran mesa rectangular de madera de aspecto lustroso. El mercenario medio humano vio a varios hombres que vestían algunos un kimono (algunos de un color diferente pero con el blasón del clan de color azul oscuro en alguna parte de éste; mientras que los demás eran azul oscuro con el blasón de azul claro) y otros con armaduras de bambú o de metal de color azul oscuro con el mencionado blasón de color azul claro; también vio a algunas mujeres vestidas con alguno de los mencionados atuendos; por último también vio unas tazas llenas de té (una delante de cada persona presente) y cerca de las tazas había unos platos con pastas; Kandrein vio que había dos tazas sin que hubiera alguien arrodillado. Cuando los presentes vieron al mercenario les pareció ver a un gigante. Yoshiteru invitó a Kandrein a tomar asiento y éste accedió entendiendo así por qué había dos sitios vacíos. Kandrein se arrodilló mientras se preguntaba quienes eran aquellas personas y que iría a pasar en aquel momento. Yoshiteru empezó a hablar.

-Damas y caballeros les he reunido aquí para presentarles al gaijin que salvó a mi cuñada Haruko, a mi sobrina Reiko, y a mi hija Naoko de las garras de un culto del Caos -el mercenario mestizo vio discretamente a la mujer de la melena marrón oscuro, a la de la melena corta y

*: La palabra -san significa señor o honorable



morena, y a la bajita pelirroja. Luego vio que la primera vestía con un quimono con dibujos florales como la primera vez que la vio pero era de color verde claro con el obi verde azulado, la segunda llevaba un gi (camisa) y un hakima (pantalones anchos) en vez del quimono de la última vez; la primera prenda era azul oscuro y la segunda era blanca, la tercera tenía un quimono lila oscuro, con dibujos de pájaros al vuelo de color rosa y un obi fucsia. Yoshiteru señaló al espadachín-, permítanme presentaros a Espada Exiliada.

Kandrein se agachó un poco mientras les decía hajimemashite* los demás le respondieron con la respuesta correcta. Las tres familiares se levantaron y se acercaron hacia el mercenario.

-Domo arigato** por haberme salvado a mí y mis dos familiares -mientras decía aquello tanto ella como Reiko y Naoko hicieron una reverencia al semi-elfo.

-Solo hice lo que debía hacer por casualidad -respondió el mercenario con modestia.

-¿Casualidad? -preguntó Reiko.

-Sí, veréis llegué a Nippon debido a una tormenta y, mientras descansaba casi fui degollado por un adorador del caos vestido de negro. Tras quitármelo de encima, empecé a explorar la isla de...

-Shuyoshi -intervino Yoshiteru.

Kandrein agradeció el gesto del nipponés.

Kandrein continuó explicando su relato sobre su estada en Shuyoshi cuando el adorador del kusari-gama y el de los sais le sorprendieron lanzando dos proyectiles, después les contó el hallazgo de Reiko, Haruko y Naoko en la zona este de la isla y del enfrentamiento contra Katsu y, por último explicó el combate contra el quinto y último miembro del grupo.

Quienes prestaron atención, se quedaron sorprendidos con el relato del gaijin.

Uno de los presentes que era un hombre bigotudo de melena morena, embutido en una armadura azul oscuro también quiso hablar con el espadachín mientras este se servía un sorbo de la taza de té.

- Si lo he entendido bien, vos sois quién casualmente llegó a Shuyoshi hace

varios días ¿verdad?

-Soy yo ¿y vos sois...?

-Takeshi, Aresugawa Takeshi es como me llamo -respondió el hombre- y antes de nada deberíais saber que la mayoría de nosotros somos samurai -tras ello tomo un trago de té-. Sabéis que es un samurai ¿verdad?

-Hai***-respondió el semi-elfo- los samurai son una aristocracia militar que hace el papel de clase dirigente de Nippon si no me equivoco.

Los presentes se dieron cuenta de que el semi-elfo debía tener conocimiento de la cultura del país.

La pequeña Naoko dirigió su mirada hacia Kandrein.

-Espada-san ¿Qué os ha traído hacia estas islas?

-Simplemente la aventura y la fortuna.

-¿Aventura y fortuna? -preguntó Naoko confusa.

-Aja.

-Eso quiere decir que sois... -empezó a decir Haruko.

-Mercenario.

Nadie se quedó sorprendido al oír a que se dedicaba el semi-elfo, mientras que otros/as estuvieron murmurando cosas como "resultaba evidente que un gaijin que esté solo y armado se dedique a luchar por una paga" y otros de muy similares. Él hizo caso omiso de ellos. Tras ello los ojos castaños de la joven Reiko se fijaron en el semi-elfo, por lo tanto ella también quería participar. Kandrein cuando la vio sospechó que tendría aproximadamente la edad de dieciséis años.

-Espada-san me gustaría pedir os un favor.

-¿De que se trata señorita...?

-Aresugawa Reiko, samurai-ko**** del clan Minamoto -dijo ella inclinando levemente la cabeza-. Lo que quería pedir os era si...

-Hablad que os escucho -pidió el mercenario con calma puesto que notó los nervios de la joven.

-De si... si aceptaríais hacer un duelo conmigo.

-¿A que viene este interés por querer batiros en duelo conmigo?

-Tras haberos visto luchar contra el líder del culto en la isla de Shuyoshi, me quede sorprendida con vuestra técnica de espada tanto que, vi en vos a un buen

adversario para mi entrenamiento-tras decir aquello la joven esbozó una sonrisa-. Y bien ¿aceptáis o no batiros en duelo conmigo?

El espadachín mercenario estuvo dudando un poco tras recibir la petición de ella; ya que para qué decirle que no si se lo había pedido con educación y además, no debería de haber nada de malo en ello. Luego dispuso toda duda y dio su respuesta.

-Por supuesto, pero primero tendrías que consultarlo con tu sensei*****.

-No tenéis por qué preocuparos de eso joven guerrero, tienen los dos mi permiso para realizar el combate, en el gimnasio claro está -intervino un hombre que era casi tan alto como Yoshiteru que tenía el cabello largo y cano, tenía los ojos grises y la cara arrugada por la edad. Vestía armadura azul oscuro.

Tras la confirmación del hombre, todos empezaron a beber de las tazas de té, picaron alguna pasta y charlaron. Kandrein solo bebió el té ya que estaba lleno de la comida de antes. La joven Reiko, estuvo mirando al semi-elfo con una curiosa expresión de interés, mientras hablaba con Naoko sobre algo que el semi-elfo no prestó atención alguna.

Después todos (incluyendo Kandrein) se levantaron y se fueron al gimnasio. Kandrein estaba maravillado con lo que veía del interior del edificio durante la caminata. En algunas de las paredes de madera habían colgados unos pergaminos con dibujos hechos con tinta que Kandrein reconoció como tinta cataiense; también vio unas ventanas que daban a la calle elaboradas con un buen trabajo de carpintería. También vio en algunas esquinas un jarrón blanco mostrando cada uno el dibujo de alguna criatura legendaria, un paisaje o, una escena de alguna leyenda de un color diferente cada uno. La caminata duró unos momentos y llegaron al gimnasio. Era un lugar bastante amplio con unas armas de madera llamadas bokken***** en unos estantes situados en una pared, en la otra había unas tablillas con caracteres nipponeses que Kandrein los reconoció como nombres. Todos los presentes se pusieron de rodillas en diferentes extremos del gimnasio excepto Kandrein y la joven Reiko que tenían que combatir. A ambos se les ofrecieron un bokken para

* Hajimemashite significa encantado.

** Domo arigato significa muchas gracias.

*** La palabra hai significa sí en lenguaje Viejo Mundano.

**** La palabra samurai-ko es para designar mujeres samurai.

***** Sensei significa maestro.

***** El bokken es una espada de madera destinada a hacer prácticas en la lucha con espada.



hacer el duelo. Kandrein al ver extrañado el arma se fijó un momento como la empuñaba su contrincante; la agarraba con ambas manos, una en la parte superior de la empuñadura y la otra en la parte inferior. Él decidió agarrarla también con ambas manos pero como si fuera su espada bastarda, cosa que le fue permitida ya que se trataba de ver que kenjutsu* dominaba él. Reiko supuso que el semi-elfo no sería un adversario fácil recordando el relato de como mató él solo a los cinco adoradores del Caos en Shuyoshi.

Los espectadores pensaron que sería un enfrentamiento un poco desigual ya que Reiko solo medía un metro setenta y cinco, mientras que Kandrein medía alrededor de un metro noventa. Aresugawa Yasuo, el sensei de Reiko que autorizó el combate les explico que sería de un solo asalto. Ambos contendientes estuvieron de acuerdo y se pusieron en guardia según el estilo de combate de cada uno. Pese que Yasuo hizo el señal para que pudieran empezar, tanto el ex-maestro de la espada como la joven nipponensa permanecieron inmóviles, esperando a que uno de los dos hiciera el primer movimiento. Tras un minuto de tensa inmovilidad, tanto él como ella decidieron simultáneamente moverse en círculos, para así desenvolver el drama e hicieron cambios de posición poder averiguar la reacción del adversario. Al cabo de un rato, la guerrera colocó el bokken cerca de la cadera colocando ambas manos a la derecha. Kandrein se quedó intranquilo al ver la postura ya que no sabía que clase de técnica iría a hacer la humana, por lo tanto decidió mantenerse en guardia y esperar. El mercenario recordó los ejercicios de respiración, de los mentores de la orden de los maestros de la espada, para poder tranquilizarse antes de un combate.

Al final Reiko decidió avanzar hacia el semi-elfo, creando un arco que iba desde la cadera hasta el pecho de él.

Éste se hizo un lado para esquivarlo, separándose unos centímetros de la punta del arma.

Reiko decidió cambiar de maniobra al ver que su adversario había esquivado el ataque. La joven, estaba sorprendida de que esquivara la técnica iaijutsu.**

Kandrein trazó un veloz arco con el bokken.

Reiko apenas pudo protegerse debido a la velocidad que él lo ejecutó. Tras eso, Reiko tuvo la afirmación de que su adversario no era un cualquiera.

Ella se abalanzó contra el semi-elfo, haciendo un rápido movimiento contra el espadachín.

Él lo detuvo con facilidad, con el arma de madera.

Kandrein se abalanzó contra la joven, realizando un ataque al estilo de los maestros de la espada, pero ella no logró detenerlo porque no lo vio venir.

Reiko recibió un fuerte golpe en el hombro izquierdo. Se cayó al suelo con un resoplido. El semi-elfo ganó.

Algunos/as de los espectadores/as aplaudieron emocionados/as, por el buen combate que hicieron los dos, a pesar de haber permitido a Kandrein, sujetar de manera diferente el arma. Otros/as se dijeron comentarios sobre la sorprendente destreza del mercenario en la lucha con espada. Y también hubo que les apenaba que Reiko hubiera perdido el combate.

Él temió que quizás hubiera exagerado un poco su último golpe y se ofreció para ayudarla a reincorporarse, pero ella se negó diciendo que era muy amable con aquel gesto pero que no hacía falta. Tras ponerse en pie, le dijo que se sintió honrada por haber luchado contra él. Kandrein le dijo que también se sintió honrado, por haber luchado contra ella. Fue un buen combate para ambos. Todos se fueron a sus quehaceres. Reiko enlazó su brazo izquierdo con el brazo derecho del mercenario y, le propuso ir a charlar al exterior. Él aceptó.

La pareja se situó al patio de la casa, la joven le propuso sentarse en el parque de fuera para poder disfrutar del buen tiempo y de la vista del jardín, Kandrein no vio ningún inconveniente en ello. Una vez allí se sentaron (es decir se pusieron de rodillas). El joven espadachín vio que había un par de árboles de cerezo en flor, un estanque rodeado con un círculo de piedras con un par de carpas, también vio unas flores que el semi-elfo no reconoció pero le parecían bonitas. La joven vio que Kandrein estaba asombrado con la vista del jardín. Después se le ocurrió un tema y tomó la palabra.

WARHAMMER

-¿De donde sois Espada Exiliada?
-De las tierras de occidente como se puede ver en mis rasgos faciales.
-Eso ya lo veo muy bien -respondió ella con una carcajada- lo que quiero decir es de que reino occidental sois.

El joven espadachín esperaba que apareciera semejante pregunta, puesto que era una de muy delicada para él mismo; en el caso que tuviera que responder, éste tendría que decir parte de la verdad dentro de lo creíble para un humano, porque en Estalia ya se arriesgó a revelar su pasado y la poquísima gente que oyó el relato decidió pues no revelarlo ya que nadie les creería y, aún menos el/la afortunado/a que lo hubiera oído; junto con eso, también guardaban su verdadero nombre. Kandrein optó a no arriesgarse y decidió responder.

-De Estalia, Reiko-san.
-¿En serio?! -Reiko quedó con los ojos abiertos y con una bella sonrisa, al oír el nombre del país de donde nació el esbelto gaijin, aunque su respuesta no era una mentira-. Como me gustaría poder ir allí; he oído decir que es un noble país.

-Serlo lo es -Kandrein se cambió de posición y decidió sentarse en el bordillo de la manera occidental-. Pero está en una situación delicada, tanto que cualquiera que quisiera ir allí entraría sin saberlo a una posible zona de guerra, porque eso es a lo se está peligrosamente pareciendo. Sin embargo, es posible que la situación sea un poco estable gracias a un mediocre pero valeroso intento de mantener el orden en todo el reino fragmentado.

-Lo que queréis decir es que ir allí es un poco... -la joven no pudo acabar la frase debido a lo que oyó antes.

-¿Peligroso? a decir verdad lo es y, aún así, hay países hacen acuerdos comerciales allí, porque las potencias que ayudan a mantener la mencionada situación, son conscientes de que el comercio es la herramienta que mantiene a salvo el territorio de entrar en revueltas y, en el peor de los casos en una guerra intestina; quizá a escala menor, pero una guerra al fin y al cabo, como cualquier otra parte del mundo -el semi-elfo hizo un bufido de amargura-. Pero con eso no basta debido a que las cofradías de mercaderes están en conflicto para lograr el control de las rutas comerciales de Arabia, Lustria, Catai, Ind y Nippon.

-¿A qué os referís con todo esto Espada-san?

* Kenjutsu significa arte de la espada

** La técnica iaijutsu es una técnica que consiste en desenvainar y atacar al mismo tiempo. Normalmente se ejecuta con la katana (espada larga).



-Veré si me puedo explicar aunque solo será un ejemplo un poco mediocre para que te hagas una pequeña idea-el semi-elfo alzó un poco la cabeza- por una parte tenemos el gobierno de un territorio por parte de un noble o de un cuerpo de legisladores que es necesario tener el apoyo del pueblo ¿verdad?

La joven asintió con la cabeza.

-Pues para conseguirlo conservarlo bien el noble o los legisladores deben saber atender las necesidades del pueblo mediante el comercio, que es con lo que llegan los bienes que les permiten cubrirselas y, para eso el territorio no solo se limita con los de su país sino que comercia con otros países para hacer llegar otras clases de productos para mejorar aún más la calidad de vida de los súbditos. Eso en consecuencia quienes gobiernan cuentan con el soporte de ellos. Pero si fuese lo contrario, se produciría el mencionado conflicto a escala menor es decir, el pueblo se alzaría en contra de los gobernadores, haciendo que ellos sean derrocados y sustituidos bien por otra persona u otro cuerpo burocrático según sea el caso. Pero recuerda que solo un pequeño ejemplo, dado que se trata de un asunto mucho más complicado porque también implica la política que se ejerza y, las acciones que se intenten llevar a cabo.

La joven guerrera intentó asimilar la primera explicación.

-Por la otra las cofradías que quieren conseguir el monopolio de todas las rutas comerciales, las cuales les permitirían obtener sus beneficios sin que ninguna otra les moleste y, para ello contratan a piratas para abordar a sus rivales y saquear los almacenes y/o talleres de ellos -el semi-elfo se tomó un respiro-. ¿Lo habéis entendido?

Reiko entendió más o menos la segunda explicación del mercenario, luego le preguntó si él era además un erudito. Él le respondió que ser mercenario no siempre era sinónimo de asesino con sed de oro y de sangre.

Luego ella decidió cambiar de tema.

-¿Vos ya erais mercenario en Estalia?

El joven mercenario negó con la cabeza.

-Antes de serlo fui un espadachín al servicio de un regimiento de elite de Magritta. Mi carrera de "mercenario"

empezó el día que fui expulsado de allí por un crimen que no cometí. Después de eso deambulé por unas pocas zonas de Estalia ofreciendo mi destreza marcial al mejor postor, luego seguí por los reinos de Imperio, Tilea y Reinos Fronterizos, después fui a Catai y de allí continué viajando hasta llegar aquí, en Nippon.

-¿Por qué es que habéis pronunciado mercenario con este tono, Espada-san?

-Porque no he trabajado solo como mercenario al servicio de algún ejército, sino como gorila en alguna taberna del Viejo Mundo o en Catai, en alguna ocasión como asesino a sueldo o bien como guardaespaldas de algún hombre importante. -Menuda carrera la vuestra, no os debéis haber aburrido.

Kandrein le respondió que no se aburría en absoluto. Luego la joven pensó un poco antes de volver a hablar.

-Entonces si lo he entendido bien ¿estáis aquí solo para que alguien alquile vuestros servicios?

-Así es Reiko-san -luego el mestizo miró a la joven niponesa con aire dubitativo- ¿sabéis de alguien qué necesite mis habilidades marciales?

-Mi padre, el daimyo* Aresugawa Kogoro podría contrataros, teniendo en cuenta que se está aplicando dicha práctica desde que llegaron gaijin en Nippon.

-¿Daimyo? -Kandrein estuvo un poco confuso hasta que por fin hizo memoria- ah, os referís al señor de sus tierras.

-Casi creí que no lo sabíais -dijo ella con una carcajada, luego el mercenario rió también - veo que habéis estudiado la cultura de mi país ¿eh? -. Tras aquella insinuación el mercenario no hizo otra cosa asentir. Luego la joven miró fijamente al mercenario- ¿pediréis trabajo a mi padre?

-Hai ¿sabéis dónde queda el shiro? -preguntó con un poco de impaciencia el mestizo.

-No tengáis tanta prisa hombre -dijo ella con una sonrisa poniendo una mano sobre el hombro del joven semi-elfo- yo, mi sensei y unos familiares míos, también tenemos que ir a Shiro Aresugawa ya que es allí donde vivimos. Por lo tanto vayamos juntos.

-Está bien pues - respondió el semi-elfo con entusiasmo. Luego tuvo la corazonada de que se le olvidaba algo, pero no estaba seguro de que, hasta que acercó la mano izquierda hacia la zona de la cintura donde él colgaba en el cinturón su espada bastarda- ¿Dónde están guardadas mis espadas?

-En la armería de la casa en perfecto estado -respondió ella con una risita.

-¿Seríais tan amable de llevarme allí por favor?

-Claro ¿qué sería un guerrero sin sus armas?

-Uno que debería valerse de su ingenio y, de su habilidad marcial con las manos vacías.

Tanto él como ella proliferaron unas sonoras carcajadas y se dirigieron a la armería de la casa. Al llegar allí, Kandrein vio que su espada bastarda envainada y se la colocó en su cinturón e hizo lo mismo con su espada corta. Reiko pidió al mercenario que le enseñara su espada bastarda, desenvainada; él no vio ningún inconveniente y la sacó de la vaina. Ella miro entre asustada y maravillada de ver una hoja tan bella hecha de plata; " ¿Será este el gaijin que apareció en mi sueño tres días antes de su llegada?" pensó Reiko mientras contemplaba la hoja del arma. Al joven mestizo le extrañó parte de la reacción de la muchacha. Al cabo de poco la envainó. Luego, se fueron hacia la habitación, donde el mercenario descansó para que la joven le ayudara a ponerse su cota de escamas y después, él se puso su capa, sus brazaletes y la mochila; ella solo cogió su daisho*.

Luego el joven mestizo pidió con educación a la joven si podía ver la hoja de su katana. Ella no vio tampoco ningún inconveniente y desenvainó la el arma. El espadachín mercenario se quedó sorprendido por la hoja. Era esbelta y ligeramente curva pero, su curvatura era diferente a la de la espada de Katsu. Una vez hecho esto, ella acompañó al joven hacia la puerta principal, donde les esperaba Aresugawa Yasuo, con su coraza y sus sandalias puestas. Kandrein vio que el samurai tenía puesto un casco de aspecto extraño coronado con una pieza en forma de "V". Ella mostró al joven espadachín un sitio donde se encontraban sus calzados. Se pusieron su correspondiente calzado (es decir ella se pondría sus sandalias y él sus botas). Luego el mercenario mestizo se puso la capucha ocultando sus ojos y después los tres salieron a la calle.

Allí Kandrein vio a un grupo compuesto nueve personas de apariencia fuerte, que el mercenario las reconoció como samurai al ver que vestían con una armadura de bambú con el mismo tipo de casco que Yasuo pero lo sujetaban en la mano derecha, salvo Reiko que vestía con el gi y el hakima; todos llevaban un daisho y tenían polvo y tierra en la ropa, en la armadura y un poco en la cara como señal de que estuvieron de viaje. Las

* Daimyo es el titulo de señor feudal nipponés



diez monturas que había cerca de ellos tenían utensilios de cocina y provisiones para viajar. La joven presentó a los samurais. El primero que era moreno y melancólico de ojos negros, que era casi tan alto como Kandrein se llamaba Bunzo, el siguiente era otro de cabello también moreno pero tirando a castaño y más corto que Bunzo, tenía los ojos rojos; llegaba al pecho del mercenario con la cabeza; su nombre era Eichiro, el siguiente de melena castaña y ojos azul oscuro, que llegaba a los hombros de Bunzo y respondía con el nombre de Senzo y el quinto era del tamaño de Senzo; era calvo, tenía bigote y los ojos eran castaños; su nombre era Hirokumi. Los otros cuatro se llamaban Gaho, Eisen, Tetsuo y Atsumori; el primero y el segundo eran gemelos con el cabello largo azabache y los ojos castaños oscuros, el tercero era de la estatura de Bunzo y tenía los ojos azul claro como los de Kandrein y el cabello era largo y pelirrojo y Atsumori era tan alto como Eichiro; su cabello era azabache con mechones grises delatando su pérdida de color, sus ojos eran del mismo color que los de los gemelos. Ella dijo que los cinco primeros eran sus medio hermanos los otros cuatro eran sus primos. El espadachín mercenario se preguntaba cómo sería de grande la familia de ella.

Junto a ellos había tres unidades de ashigaru** de quince personas cada unidad armados con naginata (alabarda con hoja de espada). Kandrein hizo una reverencia ante los reunidos, y ellos hicieron lo mismo. Reiko ordenó a uno de los sirvientes que trajeran dos caballos, uno para ella y otro para el mercenario; mientras los nueve samurai se pusieron sus cascos. Él apareció con un corcel gris con las riendas y la silla de montar preparadas. Kandrein y los demás montaron y se dirigieron rumbo a Shiro Aresugawa.

La marcha inicial por Taiwaki fue tranquila y larga a petición de la joven para que el ex-maestro de la espada pudiera conocer paso a paso los hábitos básicos de la cultura niponesa como por ejemplo la presentación arquitectónica del exterior de los edificios, reconocer mejor el aspecto de los uji (la aristocracia) y de los de los be (la clase trabajadora), etc. Reiko desde el principio se mantuvo al lado de Kandrein para poder darle las explicaciones necesarias y también por capricho porque le "cayó muy bien" el mercenario.

Ella le hablaba en nipponés, ya que sabía muy bien que él también lo hablaba y por lo tanto entendía todo lo que le decía. El semi-elfo quedó pasmado por dos características que vio sobre la conducta de los habitantes de Nippon; una de ellas la vio, en una parada para comprar agua para el viaje. Kandrein vio enfrente de la tienda una alfarería, la cual un hombre de mediana edad, supervisaba a un joven aprendiz (posiblemente su hijo) en el uso del torno y éste lo usaba con una gran dedicación y con mucha disciplina. Aquella escena, le hizo recordar al mercenario su época de maestro de la espada, cuando vivía en Ulthuan. Todos los adeptos, se dedicaban al aprendizaje del dominio de la espada (y del resto de las armas) con la misma dedicación y disciplina. Y lo segundo lo vio al entrar en la tienda; el espadachín vio que los dependientes eran educados y el sequito en el que él estaba presente también, ya que los primeros, les dieron una bienvenida con cortesía y educación y, el grupo samurai respondieron del mismo modo. Kandrein decidió hacer lo mismo para no parecer descortés; uno de los dependientes preguntó a Kandrein si quería algo, él dijo que no quería nada. La joven empezó a pedir la cantidad de agua que iba a ser necesaria para el viaje. La mitad del grupo samurai y el mercenario solo estuvieron quietos a la espera de que Reiko acabara; la otra mitad y los ashigaru también lo hacían pero en el exterior de la tienda. Luego un chico de doce años se fijó en el semi-elfo encapuchado.

-Que empuñadura más curiosa.
-Supongo que en estas tierras lo será - Kandrein bromeó con una carcajada.
-¿Eres etanilano?
-Se dice estaliano.

Él puso la mano izquierda en la cabeza y rió divertido. Luego el semi-elfo le respondió.

-Lo soy.
-¿Es cierto que tu pueblo es uno de orgulloso?
-Por supuesto ¿y sabes por qué se debe eso?

El chico negó con la cabeza.

-Pues porque los estalianos somos un poco cabezotas y, solemos tener mal genio en el campo de batalla.

El crío empezó a reír ante la respuesta del mercenario. Los samurai que estaban

con él también oyeron aquello y, lo encontraron divertido.

La dependienta reaccionó al ver al pequeño.

-Akikazu deja de molestar al gaijin.
-No se preocupe señora, no me estaba molestando de verdad.

El niño y la mujer volvieron a sus tareas. Tras la compra se marcharon de la tienda, se despidieron de los unos y de los otros y emprendieron la marcha.

Pasaron con calma por una calle donde había hombres y mujeres con sus quehaceres, que vieron asombrados el grupo de jinetes samurai y a los ashigaru, pero quién se llevó el protagonismo en aquel día, fue el jinete encapuchado de capa gris y, símbolos negros que iba con ellos. Hicieron una larga cantidad de comentarios sobre su aspecto (tales como su estatura, su ropa, armas, etc.) que el semi-elfo a pesar de llevar dos lustros trabajando como mercenario, no podía superar la incomoda sensación de sentirse como si fuera parte de un espectáculo. Hasta un grupo de muchachas que le vieron y, empezaron a decir entre ellas mismas que el mercenario debía ser muy apuesto bajo la capucha; otra del grupo les susurró que tendría unos ojos muy bonitos y, otras insinuaciones que Kandrein tuvo que ignorar por el bien de la buena marcha del grupo.

Atravesaron un camino que iba en dirección noroeste de Taiwaki en el que vieron a los campesinos trabajar en los campos de arroz y otros cultivos mientras que vieron a otros que se paraban a saludar al grupo. Ellos incluido Kandrein les devolvieron el saludo. Al salir del lugar todos aceleraron los caballos para poder llegar más deprisa a su destinación, Kandrein apenas podía contemplar el paisaje de aquella misteriosa tierra debido a que tenía que estar al tanto de la dirección que tomaba su caballo.

Durante unos minutos de marcha cayó el atardecer y, el grupo guerrero decidió hacer una pausa para que las monturas descansaran, tomarse un respiro y reponer fuerzas. Los ashigaru formaron pequeños grupos en torno al grupo samurai, mientras que los samurai, la samuriko y el mercenario se sentaron en círculo riendo durante un rato, Kandrein por su parte decidió prestar atención y no decir ni pío si no era necesario o si ellos o ella

* El daisho es un juego de dos espadas que llevan los samurai; dicho juego consta de una katana y una wakizashi (espada corta)

** Los ashigaru son los soldados de infantería del ejército de Nippon



le iban a preguntar algo. Por el momento el mercenario solo captó algo que según él debían de ser a bromas de samurai o chistes de éstos. Hirokumi decidió hacerle una pregunta al semi-elfo.

-¿Como llegasteis hasta Nippon Espada-san?

-¿A que os referís, al medio de transporte o la ruta?

-A lo segundo.

-Y ya puestos por qué no nos explicáis vuestras aventuras durante el viaje -pidió la joven Reiko con amabilidad.

El mercenario vio por las expresiones de los demás que querían que explicara lo que ella pidió. Se preparó para hablar.

El grupo se fijo en Kandrein curiosos por saber que aventuras vivió hasta a Nippon. Él empezó a explicar su viaje desde las regiones orientales de Tilea atravesando los indomables Reinos Fronterizos colaborando en la defensa de los dominios de un noble estaliano desterrado, contra un ejército de pielesverdes mutantes comandado por el señor de la guerra mutante Drurmork Kazkkraneoz. Después colaboró en la escolta de una caravana del Imperio dirigida por Erwin Cloos con destino a Catai, atravesando el peligroso Paso de la Muerte, pasando él, los heterogéneos escoltas y la caravana por encima de los cadáveres de los pielesverdes, acampados por la zona. Después pasaron por la zona costera de las Tierras Oscuras para así no ser vistos por los enanos del Caos y por alguna banda de orcos y goblins. Luego, explicó que se vieron las caras con una banda de hobgoblins errantes, que les dieron un tremendo quebradero de cabeza acabar

con ellos. Después atravesaron las Montañas de los Lamentos haciendo parada primero en el puesto de los Centinelas para contratar a unos cuantos ogros para garantizar la seguridad en el viaje y, comprar provisiones; siguieron la Carretera de la Plata, para llegar a Catai. En aquella ruta se las vieron contra una banda de pielesverdes, bestias salvajes de la montaña y contra una banda de ogros de aspecto mutante. Les contó que al llegar a Catai, trabajó como vigilante en la posada del Descanso del Viajero durante dos meses; a principios del tercer mes fue reclutado para ayudar a un noble de Catai a combatir contra hobgoblins de las estepas del Norte y las antinaturales hordas del Caos. Tras estar allí un año y medio, consiguió lo necesario para poder hacerse con el barco el cual llegó a Shuyoshi tal como explicó en casa de Yoshiteru; luego explicó para quienes no sabían el resto lo que le ocurrió en Shuyoshi incluyendo lo cerca que estuvo de morir y lo mal que lo pasó después del quinto combate.

Todos se quedaron pasmados con el relato del mercenario, por las aventuras que vivió en su viaje hasta aquí. Luego Bunzo alargó al mestizo su mano que sujetaba una pequeña botella.

-¿Un trago Espada-san?

-Arigato*, sois muy amable Bunzo-san.

-De tú -respondió el joven.

Al oír aquello Kandrein se quedó un poco confuso.

-¿Quieres decir que te trate de tú? -preguntó el mestizo con un tono dubitativo.

-Hai.

Los demás incluyendo la samurai-ko también pidieron al espadachín mestizo que los tratarán de tú. Él no vio problema alguno y decidió pues empezar a tratarlos de aquel modo. Kandrein recibió la taza.

Bunzo le pasó la botella y el mercenario la agarró.

Kandrein se sirvió un poco del contenido de la botella en la taza, y sin dudarlo bebió.

Se llevó una buena sorpresa al beber el sorbo.

-Eso es lo mismo que bebí en casa de Yoshiteru-san.

-¿Has probado pues el sake Espada-san? -preguntó Aresugawa Yasuo intrigado.

-¿Qué es el sake? -preguntó el mercenario.

-Es una bebida típica de Nippon que se elabora con arroz fermentado -le respondió el sensei.

-¿No sabías pues lo que era? -preguntó Reiko.

-La verdad es que no.

-En fin algo más que ya sabes de nuestra cultura.

-Pues sí -respondió el semi-elfo con una carcajada.

Luego la joven le preguntó si le gustó el sake. Kandrein le respondió que le gustó y mucho. Se fueron a dormir salvo tres miembros del grupo samurai y una unidad de ashigaru que montaron guardia y a intervalos de tres horas se cambiaban las guardias para los unos y los otros (Kandrein también montaba guardia siguiendo aquella condición).

Festag 20 de Vorgeheim del año imperial 2510

Isla de Honshu [región de Kamakura (cerca de Shiro Aresugawa)] (Nippon)

Una hora antes del amanecer continuó la marcha, hasta que llegaron cerca de una carretera que llevaba hacia donde se encontraba Shiro Aresugawa. Pero los diez samurai, la samurai-ko y el mercenario fueron asaltados por una banda de hobgoblins surgida de detrás de las rocas; los ashigaru también fueron sorprendidos por la retaguardia. Montaban en lobos gigantes que eran tan grandes como los caballos de los jinetes recién llegados e, iban equipados con cotas de escamas oxidadas, lanzas afiladas, escudos abollados y cimitarras melladas. Los jinetes reaccionaron deprisa desenvainando sus respectivas armas. Fue una

emboscada curiosamente bien organizada por ser hecha por hobgoblinsXXII. Kandrein desde su montura extranjera hizo velozmente, dos ataques con su espada bastarda contra el primer hobgoblin que tenía a su alcance, desviando con el primero la lanza y, luego con el segundo le cercenó hábilmente la cabeza; interpuso su espada principal para salvarse de la cimitarra de otro hobgoblin, tras aquella maniobra lo degolló quirúrgicamente. Los samurai y la samurai-ko blandieron sus katanas y los ashigaru sus naginatas matando a los jinetes de lobo que también tenían a su alcance, empinando la tierra de sangre pielverde y

esparciendo en ella miembros cercenados, vísceras y cuerpos perforados. Entre tanto los lobos aprovecharon el aligeramiento de peso para irse del campo de batalla. Kandrein acometía contra los hobgoblins con una pericia asombrosa, tanto que ni sus descuidadas protecciones, ni su habilidad marcial los protegía de los golpes del mercenario.

El espadachín mestizo creyó que la cosa iba bien pero, advirtió una presencia (de hecho la oyó). Aquella era la un hobgoblin casi igual de alto que el mercenario, embutido en una pesada armadura de escamas deslucidas, con un yelmo de

* Arigato en principio significa gracias



latón con cuernos curvos en la cabeza. En su mano izquierda sujetaba un escudo de madera de apariencia pútrida con una circunferencia de metal en el borde y, en la derecha empuñaba una cimitarra de hoja mellada hecha de bronce. Montaba en un gigantesco lobo. Kandrein creyó que aquel era el líder del escuadrón. El pielverde esbozó una maligna sonrisa dejando ver varios colmillos curvos, en un estado insano y empapados de sangre seca; el jinete de lobo gruñó algo a su monstruosa montura. El mestizo avanzó sin dudarle hacia el jinete. El goblinoide ordenó a su montura correr hacia el jinete mestizo. Ambos jinetes se abrían paso a través de sus respectivos enemigos bien aplastando a los que se encontraban caídos en el suelo con sus monturas, o fueron abatidos con algún pase de sus respectivas espadas. Al final llegaron ambos guerreros; hubo un intercambio de golpes de arma blanca durante unos segundos. Kandrein hizo un arco con su espada bastarda dirigiendo el filo del arma hacia la sucia cara del jinete. Él se tambaleó un poco al esquivarlo. El pielverde intentó incorporarse pero la fuerza de la gravedad producida por el escudo le traicionó y, acabó cayendo al suelo. El lobo gigante desapareció del campo de batalla como los demás. Kandrein bajó de su montura. El hobgoblin se levantó y se encaró hacia el mercenario. Kandrein se puso en guardia, desenvainando su espada corta. El hobgoblin cargó contra el espadachín alzando su cimitarra y realizando un veloz arco descendiente. Kandrein detuvo sin problemas el ataque con su espada principal. El hobgoblin hizo otro arco pero, aquel fue uno de ascendiente.

El mercenario semi-élfico lo esquivó y contraatacó atacando con su espada bastarda. El hobgoblin desvió el ataque alzando su escudo, pero no pudo resistir el fuerte golpe y, se hizo añicos; el hobgoblin lo tiró al suelo puesto que ya no ofrecía protección alguna. Kandrein lo aprovechó para volver a atacarlo con su espada bastarda. El hobgoblin la detuvo con su cimitarra.

El filo del arma del semi-elfo se estrelló en una de las mellas de la cimitarra del pielverde y, se ensanchó. Kandrein la sacó y avanzó un poco hacia el ser goblinoide para clavarle la espada corta en su garganta. El ser inmundo lo esquivó y realizó un ataque con su cimitarra estropeada. Kandrein lo desvió con su espada corta, y trazó un veloz arco con espada bastarda cortándole la cabeza.

Reiko y los demás, mataban a diestro y siniestro a todo hobgoblin que estuviera a su alcance de manera implacable, menguando en número a los pielverdes. Los supervivientes tuvieron la sensata idea de huir antes de ser víctimas de las katanas del grupo de jinetes samurai, de las naginata de los ashigaru o de la espada bastarda del mercenario. Los guerreros (excepto Kandrein) y la guerrera hicieron un grito de triunfo alzando sus armas en alto, tras ello los samurai y la samurai-ko las envainaron salvo el mercenario que ya envainó su espada bastarda antes de celebrar la victoria; la batalla se pagó con dos unidades ashigaru muertas. Poco después el joven mestizo encontró su montura sana y salva y la montó. Luego emprendieron el poco trayecto que quedaba para llegar a Shiro Aresugawa, cargando con los cadáveres de los caídos.

Al llegar por fin al shiro, Kandrein quedó asombrado por la obra arquitectónica que tenía ante él. El edificio estaba ubicado encima de la llanura; cuando Kandrein lo vio, le pareció que su aspecto era similar a los de Catai, por el tejado y los muros de éste. Él estaba impresionado con la belleza del shiro que tenía. Era un edificio tan grande que bien competía con algunos castillos que vio en las tierras de Estalia, Tilea o el Imperio o era mayor que ellos. Las paredes eran altas, de color blanco; encima de ésta empezaba una serie de tejados de apariencia triangular de color azul oscuro, éstos estaban colocados de un modo que dividían el shiro en secciones; también logró ver unas ventanas cuyas puertas tenían una forma bastante curiosa para ser humanas. Había cinco tejados y cuatro secciones (una entre cada tejado; es decir primero la base, luego el primer tejado, después la primera sección entre el primer tejado y el segundo y así sucesivamente).

Cerca de ellos se podía ver a un regimiento de samurai armados con daisho, apoyados por dos regimientos de ashigaru armados con nage-yari (lanza de infantería). Los jinetes y los ashigaru se detuvieron. El capitán del regimiento que era un hombre que tenía el aspecto de tener cerca de treinta años; él sus samurai iban embutidos en una armadura de color azul oscuro con el blasón del clan en color azul claro. Se adelantó ante la samurai-ko y ella desmontó de la montura.

-Ohayô gozaimasu* Reiko-san -saludó él con una reverencia.

-Ohayô gozaimasu Dayu-san -ella hizo lo mismo con el saludo.

-Veo que venís con un gaijin -Kandrein hizo caso omiso de la mirada de Dayu.

-Hai -respondió ella mientras asentaba con la cabeza-, uno que nos ha salvado la vida a mí, a mi madre y a mi prima.

-Caramba -el samurai se dirigió hacia el mercenario- ¿Cómo os llamáis joven gaijin?

-Watakushi wa Espada Exiliada-desu** -respondió él en nipponés con tono neutro.

-¿Y eso es un nombre? -preguntó él incrédulo.

-Lo es-el tono del mestizo no hizo cambio alguno.

Luego la samurai-ko intervino dirigiéndose hacia Dayu.

-¿Qué hacéis aquí fuera?

-Un explorador, nos avisó de la presencia, de una banda de hobgoblins que merodeaba cerca del shiro y, se nos ordenó salir a por ellos.

-Que curioso... hace un rato, que yo, mi sensei, mis medio hermanos, los ashigaru y, Espada-san ahuyentamos una banda de hobgoblins jinetes de lobo que se encontraba cerca de aquí.

-Entonces ha sido una suerte que estuvierais allí -respondió el samurai con entusiasmo- ¿por qué no vais vos y vuestro sequito a celebrarlo con nosotros? Vuestro amigo gaijin también esta invitado.

-Es una invitación generosa la vuestra Dayu-san, pero tengo un asunto muy importante que atender -respondió el mercenario.

La samurai-ko volvió a montar su caballo. -Vamos Espada-san no seas tan vergonzoso y ámate a participar -dijo Reiko con dulzura.

-Está bien, está bien -respondió él para no desilusionarla.

Ella dio un suave y cariñoso golpe en el hombro del mercenario. Él sonrió y la siguió.

Tras unos minutos de marcha, llegaron a una entrada con una doble puerta de roble, con dos lanceros ashigaru apostados haciendo guardia. Éstos al ver al grupo le dieron la bienvenida con una reverencia sin importar que hubiera o no un gaijin. Dayu ordenó a los guardias que abrieran las puertas. Éstos obedecieron. Tras aquello se hicieron a un lado y el grupo entró. El ex-maestro de la espada de Hoeth se quedó de piedra con el interior del shiro.

Continuará...

* Ohayô gozaimasu significa buenos días.

** La frase significa *Me llamo Espada Exiliada*

Informe de Batalla: Pielerverdes vs Enanos

by Darokin

Como siempre, desde Darokin (www.darokin.tk) nos llega un nuevo informe de batalla. En éste, Friktiardío rebusca entre uno de los mejores foros de tácticas para Warhammer, Marcus Belli, y encuentra un ejemplo del incansable Daradriell (al que lanzamos un saludo desde ¡Cargad!) que nuevamente intenta “desculodurizar” el mundo de warhammer ilustrando sobre cómo hacer un ejército Enano diferente, en el que los apoyos entre unidades puedan dar la llave a la victoria. Darokin (experto enano de C-Warhammer) decide pasarse “al bando contrario” y usar un ¡Whaaagh! para enfrentarse a su ejército “de toda la vida”...

Ejército Enano (1.498 pts)

Nunca había jugado con enanos, contra ellos una vez en torneo y unas cuantas veces con los amigos, y mas o menos siempre me encontraba lo mismo, una o dos máquinas de guerra, un par de unidades más de disparo y unidades tochas de 20 ó 16 enanos con algunas de 10 como apoyos, y por supuesto una unidad de matadores.

Lurkeando por los foros me pongo a leer la guía táctica enana del foro Marcus Belli y me encuentro un par de post de Daradriell, que como es habitual no tienen nada de desperdicio, analizando la forma de jugar con los enanos. Abre mis ojos a una forma de usar los enanos que nunca se me podría haber ocurrido, y si me la llevo a encontrar enfrente, lo primero que pienso es que el tío no tiene ni idea, pero una vez leído acabas pensando que no hay otra forma más lógica de usar los enanos y que el que no tiene ni idea de esto soy yo.

En uno de esos post estaba esta lista de enanos, la cual quería probar, y no se me ocurría un rival mejor que Darokin, experto general enano y orco



Ejército Orco (1.500 pts)

Cuando comencé a preparar la lista, ya sabía que mi adversario iba a usar una lista de enanos que Daradriell había publicado en la Guía Táctica Enana del foro de Marcus Belli, de modo que no iba a encontrarme nada que no supiera. Los enanos son mi segundo ejército y he jugado bastante con ellos, así que pensé que quizás sería capaz de hacer una lista que pudiera derrotarlos... aunque, sinceramente, me temía lo peor: en los enfrentamientos que hemos tenido hasta ahora, los orcos no han podido nunca con los enanos, independientemente de quien llevara ambos ejércitos.

Aun así, con el valor inconsciente de un puñado de snotlings, me puse a confeccionar la lista. Pensé que ante tanto disparo iba a necesitar un buen montón de miniaturas en cada unidad, para evitar estar haciendo un chequeo tras otro hasta lograr llegar al combate, además necesitaba ofrecerle muchos blancos variados, que tuviese que elegir donde disparar. Por último, tenía que atacarle por ambos flancos simultáneamente, para tener la opción de llegar con alguno de ellos. La primera decisión que tuve que tomar era si quería o no magia en mi ejército... era un todo o nada y como iba a necesitar puntos para meter muchas unidades, decidí que no, nada de magia.

Para atacar uno de los flancos opté por usar Jabalies y lobos. Puse 10 lobos para poder resistir algo mejor los disparos y les puse músico y estandarte. El músico para reagrupar cuando huyeran (que lo iban a hacer seguro) y el estandarte por si era capaz de atacar algún flanco o alguna unidad pequeña de enanos, para tener alguna opción de que huyeran del combate, porque ganar a los enanos de 1 o 2 puntos nunca es suficiente. No temía perder 100 puntos por este estandarte porque, sinceramente, lo más normal es que no llegaran al cuerpo a cuerpo. Los jabalies los hice salvajes, 8 jinetes con jefe. Aunque parezca lo contrario en las imágenes, los jabalies nunca fueron en dos filas realmente, la idea era que cuando llegara el turno de cargar, a pesar de las bajas aún quedasen al menos 4, con

menos de eso la carga no serviría para nada. A estos si que les quité el estandarte y solo dejé el jefe, que al tener más fuerza podría aportar alguna baja extra.

El otro flanco quise hacerlo distinto, no podía poner más jabalies ya que iba a necesitar los carros y los orcos negros, de modo que decidí atacar el flanco a pie. Necesitaba una unidad que se moviese rápido (para ello el estandarte del waaagh iría bien) y que no se distrajesen con la animosidad. De modo que puse una unidad de orcos grandotes acompañada por un orco negro. Los dos carros irían con ellos para ayudar en la ruptura y para atraer los disparos enanos.

El resto de puntos eran para el centro. Comencé incluyendo la katapulta lanzagoblins, sus impactos de F5 sin salvación por armadura podían causarle verdaderos quebraderos de cabeza a mi rival, además son solo 80 puntos. Después una unidad grande de orcos con el general, dos unidades de goblins con armadura ligera y escudo y 16 orcos negros con dos armas de mano. Imaginé que los orcos negros iban a recibir muchos disparos, sobre todo de la catapultilla. Al ser la unidad más pequeña podían acabar tirando por pánico muy pronto de modo que les puse el Trapo de Guff, para poder repetir un chequeo de pánico fallado. Todavía me quedaban unos puntillos, así que incluí dos peanas de snotlings, que siempre dan un por culo tremendo (¿se puede decir "por culo" en un informe?... ¡espero que sí! :-P)

Pues ya lo tenía todo. Había conseguido que todo mi centro y el flanco de a pie tuvieran liderazgo 8, lo que ya es mucho pedir para unos orcos. En el otro flanco los salvajes estaban a salvo del pánico y solo los jinetes de lobo y los karros estaban a merced de su escaso liderazgo. Mejor no podía controlar ese punto, ahora tocaba aguantar los disparos.



Las Listas de Ejército

Waaagh de Darokin

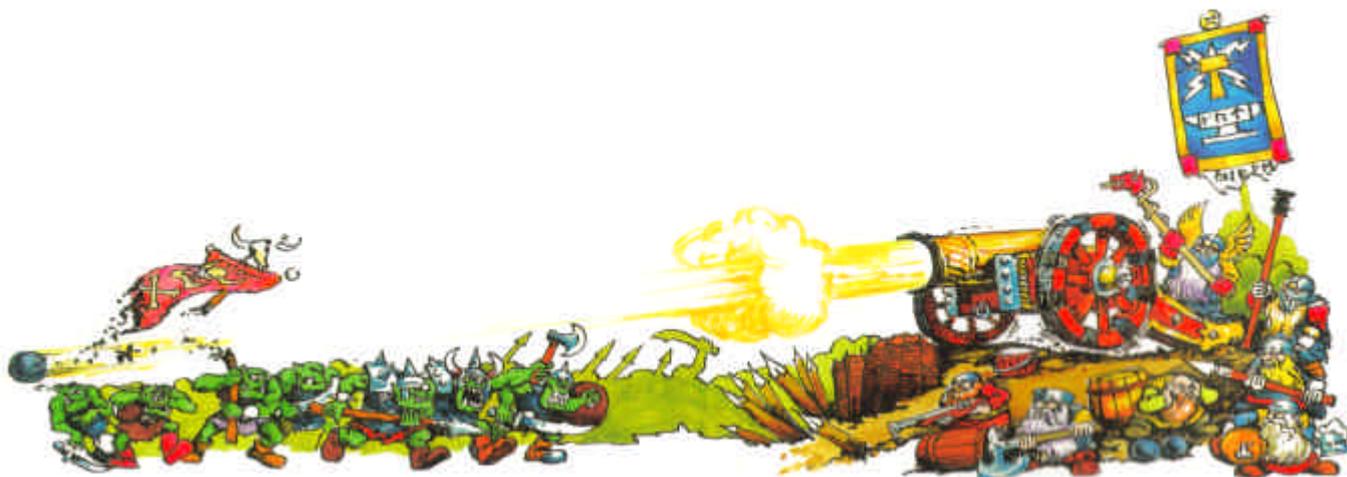
-  Gran Jefe Orco, Hacha batalla y Koraza Dura de Pelar (99 pts)
-  Gran Jefe Orco Negro, Armadura pesada y Hacha batalla (88 pts)
-  24 Guerreros Orcos con grupo de mando (148 pts)
-  24 Guerreros Orcos Grandotez con grupo de mando y Estandarte del Waaagh (226 pts)
-  20 Goblins, estandarte y musico (72 pts)
-  20 Goblins, estandarte y musico (72 pts)
-  10 Jinetes de lobo goblins, estandarte, musico, lanza (128 pts)
-  2 Peanas Snotlings (50 pts)
-  16 Orcos Negros, grupo de mando y Trapo de Guff (250 pts)
-  8 Orcos Salvajes Jinetes de Jabali, lanza y Jefe (161 pts)
-  2 Karros de lobos, lanzas. (63 / 63 pts)
-  Katapulta Lanzagoblins (80 pts)

Total: 1.500 pts

Throng de Frikitardio

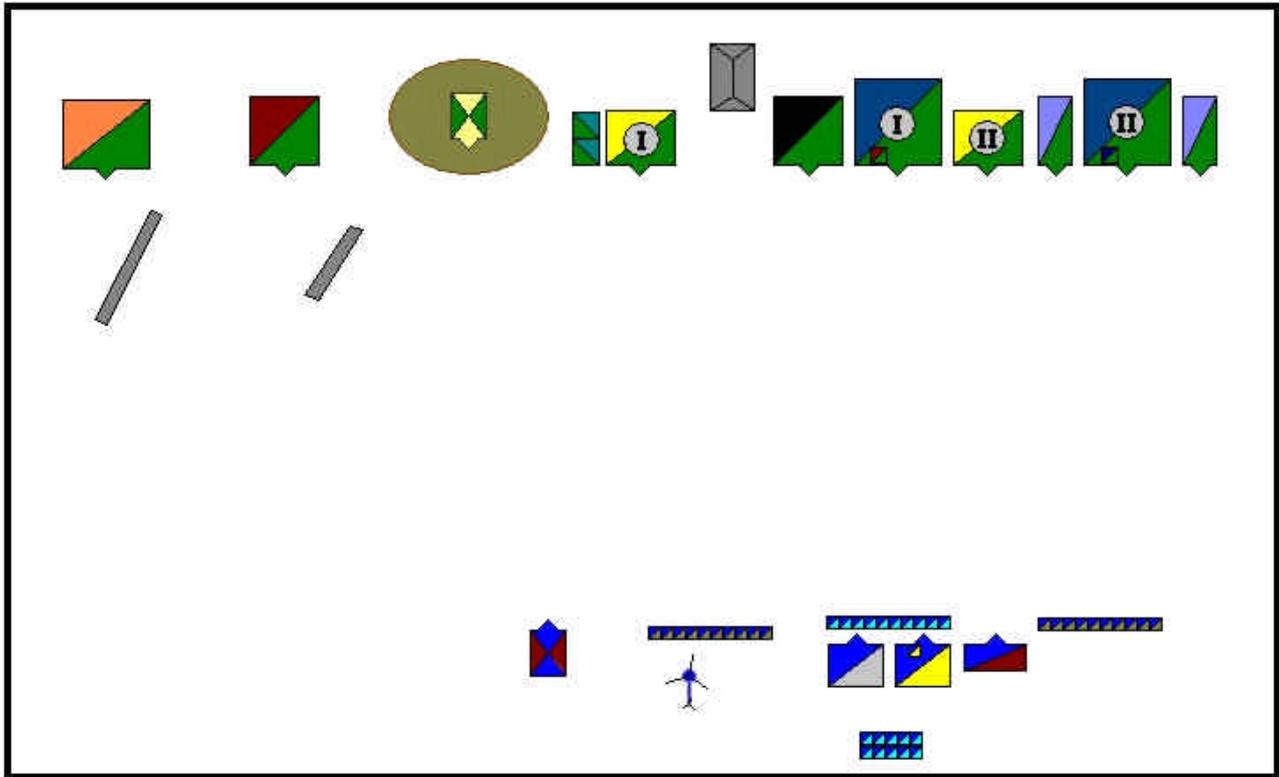
-  Herrero Runico, Armadura Gromril, Arma a dos manos, Runa de piedra y Runa Magistral del Equilibrio (137 pts)
-  10 Atronadores (140 pts)
-  10 Atronadores (140 pts)
-  10 Ballesteros (120 pts)
-  10 Ballesteros (120 pts)
-  10 Guerreros, Arma a dos manos (90 pts)
-  10 Mineros (120 pts)
-  12 Barbaslargas, Portaestandarte y Campeon (192 pts)
-  11 Martilladores, Portaestandarte y Campeon (189 pts)
-  Catapulta con Runa de la precisión (110 pts)
-  Girocoptero (140 pts)

Total: 1.498 pts



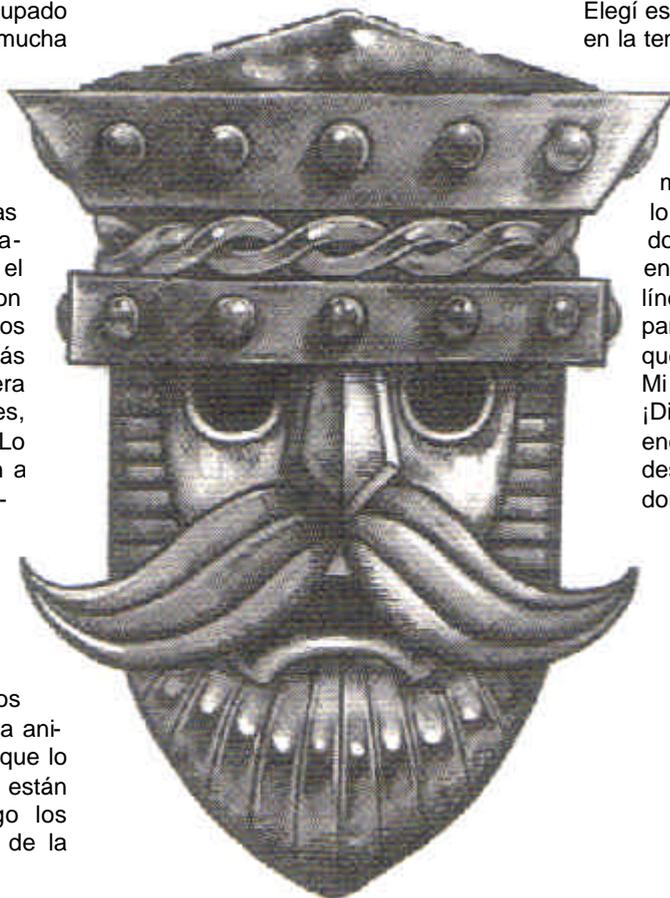
El Despliegue

El campo de batalla se generó al azar y casi toda la escenografía se agolpó en un lado, con una casa y una colina en la zona de despliegue y dos muros en un flanco. Los enanos ganaron la tirada para escoger lado de la mesa y se quedaron con la zona despejada



Orcos

Me tocó quedarme con el lado ocupado del tablero, pero tampoco tenía mucha importancia. Usé la colina para situar la katapulta, de ese modo podría disparar sin problemas mientras el grueso de mis tropas avanzaba a todo trapo. El flanco con los muros lo usé para las tropas de caballería, ya que el enano estaba desplegando volcandose hacia el otro flanco y eran las únicas con opciones de llegar desde aquí, los orcos a pie no habrían llegado jamás al combate. Además mi frente era muy grande al tener tantas unidades, de modo que casi me vi obligado. Lo bueno era que los muros librarian a mis lobos de los disparos en los primeros turnos y también podrían proteger un poco a los jabalies. El resto del despliegue lo hice como tenía pensado, la casita me fastidió un poco y los goblins estuvieron a punto de quedar fuera del alcance de los orcos negros, que tenían que controlar la animosidad de todo el centro. Ahora que lo veo más tranquilo, los snotlings están desplegados con el culo... luego los echaría en falta en pleno centro de la refriega



Enanos

Elegí este lado del tablero para no caer en la tentación de atrincherarme en la colina y tener los flancos más o menos protegidos por la escenografía. Para mi alivio, el despliegue también venía mas o menos comentado en el post, de lo único que no decía nada era de donde poner la katapulta, acabó en la izquierda para no perder línea de tiro si decidía avanzar y para parar un asalto a los orcos que llegarán por ese flanco. Mi primera impresión como enano, ¡Dios Santo lo que se me viene encima! A quien co... se le ocurrió desperdiciar una unidad de atronadores en la retaguardia.



Turno 2 Enano

Joder, como avanzan los orcos, seguro que hemos desplegado a 60 cm? No pasa nada, los orcos son solidarios, si logro que se vaya alguna unidad seguro que otra la acompaña.

A la mierda con la idea de avanzar y to esas cosas. Me quedo quieto y a verlos venir, solo me faltaba regalarle unos cen-

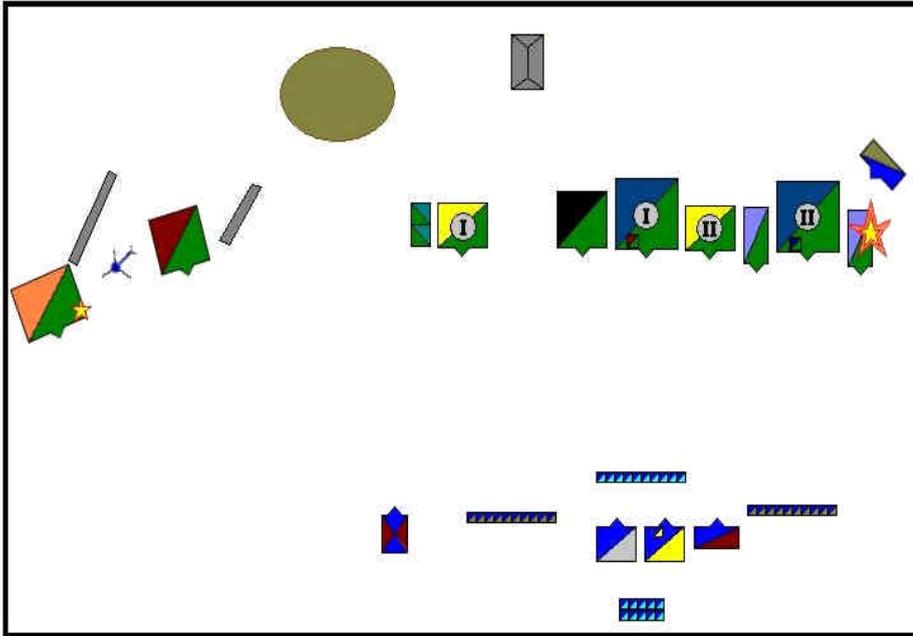
tímetros a la marea verde. A ver si hay suerte, entran los mineros y freno a los grandotes.

Por partes, el girocóptero a lo suyo, a frenar los jabalíes salvajes y matar unos cuantos lobitos. Lastima que no le tenga cogida la distancia idónea a la plantilla del lanzallamas.

El disparo, otra vez de derecha a izquierda, los ballesteros a por el carro de lobos, los atronadores a terminar de destruir el otro carro, y los segundos ballesteros y la catapulta a por los orcos negros.....

Bueno, tampoco me puedo quejar, los mineros entran, y logro hacerle la última herida al carro de la izquierda, pero el girocóptero sólo mata a un lobo, no logro hacerle una herida al segundo carro, y después de acertar de pleno con la catapulta e impactar a 8 orcos negros, no logro herir a ninguno, nota mental (los puntos de los capitanes de unidad, la próxima vez los uso en la runa de penetración)

Pero después de turno y medio saliendo todo, tenía que empezar a compensarse la suerte.

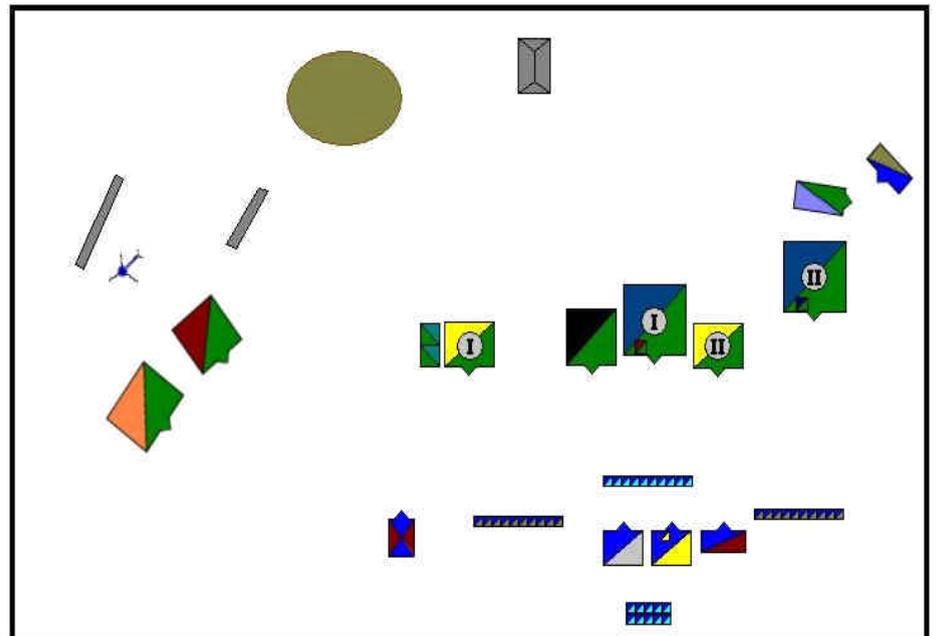


Turno 2 Orco

Como era de esperar ya había perdido el primero de los carros, pero la cosa no iba nada mal, tras dos turnos de disparo tan solo había perdido ese carro y la katapulta (ains...). Hay que decir que tuve mucha suerte con la catapulta enana en este turno, la plantilla tocaba a 8 orcos negros y no fue capaz de herirlos ni con la F8 del centro de la plantilla. Si llega a tener la Runa de la Penetración... uf...

Por otra parte, el girocóptero ya se había convertido en la sombra de mis caballerías, algo que sabía que iba a suceder pero que no tenía modo de contrarrestar, más que buscando una carga que me permitiera avanzar, aunque imaginaba que no me iba a dejar.

El punto más negativo del turno fue la entrada en escena de sus mineros, que si que cavaron rapido esta vez (los mios suelen esperar hasta el turno 4, cuando menos...), de modo que tuve que sacrificar un carro para permitir a mis grandotes continuar con su labor, sin embargo su presencia fue más que suficiente para impedirme trotar de modo que ese flanco



comenzó a descolgarse. El centro siguió a lo suyo, corre que te corre. Dejé los orcos con el general un par de centímetros retrasados con respecto al resto, no fuera que a los atronadores les diera por

hacer una carga suicida en busca de mi general. Como los propios atronadores habían avanzado, no había problema en quedarme un poco detrás



Turno 3 Enano

Ya están aquí!

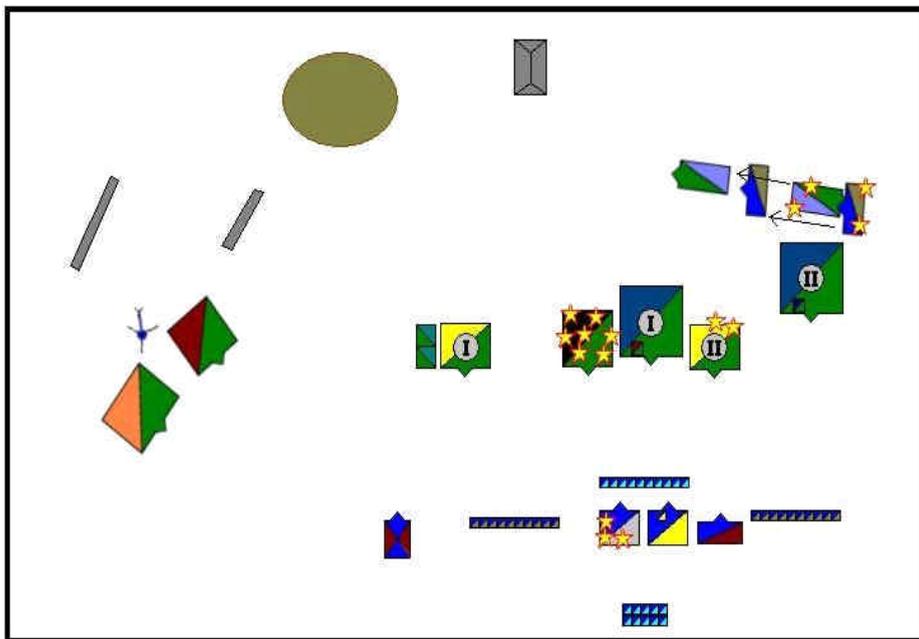
Es el momento de demostrar la fiabilidad enana. Primero lo obvio, los mineros a por el carro de lobos, no se podía ir, ya que me dejaría la retaguardia de los grandotes (el sueño de todo alto elfo)

Las dudas:

a) Sacrifico el girocóptero para intentar salvar la catapulta 2 turnos o pierdo la catapulta en el turno siguiente? Al final opté por lo segundo, ya que en pleno combate de poco me iba a servir el disparo.

b) Oriente ya los ballesteros hacia algún flanco o espero un turno más?

El Disparo estaba mas o menos claro, todo a por los orcos negros, menos los ballesteros de la derecha que van a a probar suerte con los goblins.



Ya empezamos, la catapulta se desvía y mata 3 barbaslargas, menos mal que son inmunes al pánico, nada mas que por eso se merecen morir en el siguiente turno orco, adiós a mi idea de destruir la unidad de orcos negros.

Los atronadores y ballesteros se portan, lastima que pasaran el chequeo de pánico.

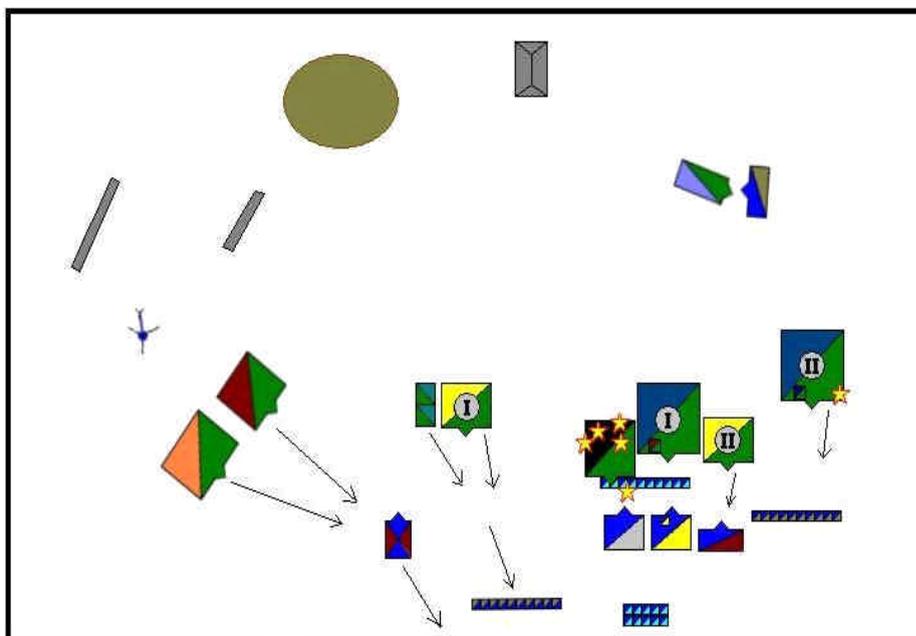
Respecto a la fase de combate, me quedé a una herida de destruir el carro, con 5 ataques de F5 y odio entraba dentro de lo posible.

Pa variar, hoy no era el día del cañón de vapor del girocóptero.

Turno 3 Orco

Bueno, la catapulta enana insistía en ayudarme y esta vez se había llevado a tres barbaslargas... jejeje... increíble, es la primera vez que lo veo. Sin embargo entre los ballesteros y los atronadores habían dejado a mis orcos negros en cuadro, auténticamente. Por lo demás las cosas no parecían pintar muy mal y era el turno de trabarme en combate con algo. Mis snotlings y goblins cargaron a sus ballesteros, que huyeron a pesar de no estar muy seguro de si mi carga llegaría o no. En el otro flanco los grandotes cargaron a los ballesteros pero ahí decidió aguantar, bastante seguro de que estaba fuera de alcance incluso con el estandarte del Waaagh. En el centro los gobos cargaron a su apoyo de guerreros del clan, que también aguantaron y tampoco llegué al combate. Los jabalies y los lobos declararon la carga a su catapulta y la dotación decidió huir y mucho, tanto que se salieron del tablero... mira, una preocupación menos.

Por ultimo los orcos negros cargaron a los atronadores... ¿por qué no cargué también con los orcos? Pensé que si cargaba con ambos, los atronadores huirían y al redirigir no llegaría a sus dos unidades de élite... y la contracarga me daba susto. Al cargar solo con los orcos negros, si huían los atronadores, yo



podría volver a huir ante su carga de barbaslargas y los orcos estarían fuera de alcance de sus martilladores (así a ojo, lo parecía). Creo que hice bien en eso, sin embargo pifíe con tanta carga fallida.

En el "aguantar y disparar" cayeron cuatro orcos negros, pero superaron sin problema el pánico (aun tenía el Trajo de Guff por si acaso), pero la carga fue... como lo

diría... una horda de orcos no era, no... :D En el combate los orcos mataron a un enano y no recibieron bajas, pero el enano aguantó en combate como... como un enano, claro.



Turno 4 Enano

No estoy tan agobiado, porque ya he visto a los enanos en acción y se lo que aguantan, pero si no....

El turno anterior no fue tan mal, siguiendo más o menos (creo), las indicaciones del post de Daradriell.

Cargo con los ballesteros y los enanos con armas a 2 manos a por los goblins. Porque así al tener superioridad empiezo el combate perdiendo sólo por 2, que con armas a 2 manos y odio son salvables, además a los orcos no hace falta ganarle

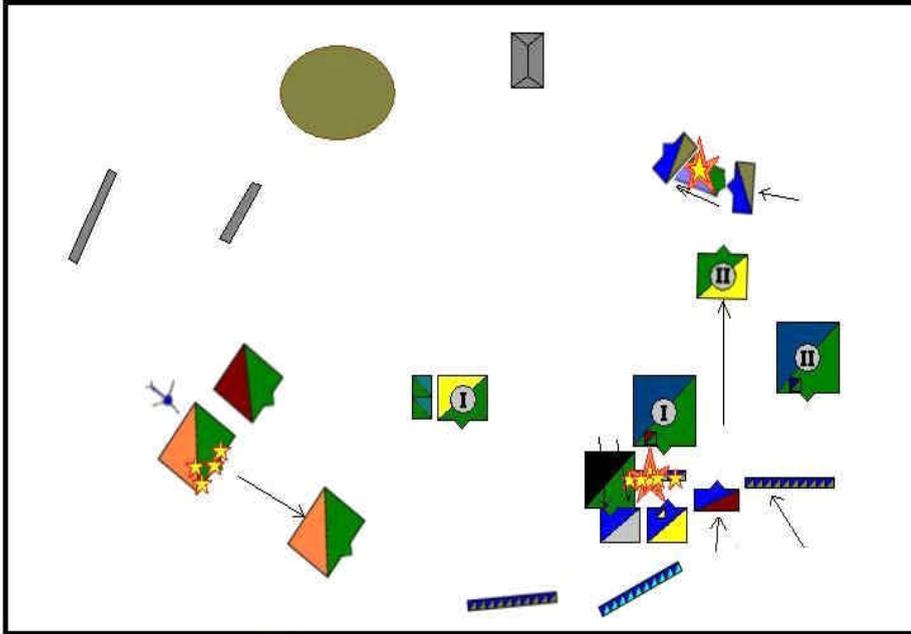
por mucho para que huyan.

Los mineros cargan al carro, lo suyo ya era una cuestión personal, ese carro debía haber muerto en el turno anterior (esto no es matemáticamente cierto, pero explícaselo a un enano tras unas cuantas cervezas)

Los ballesteros reagrupan como era de esperar.

En el turno de disparo el girocóptero empieza por fin a funcionar, pero atemorizado por la temible carga de los jabalíes, desperdicio un bonito turno de disparo de atronadores tratando de acertar a algo que no llego.

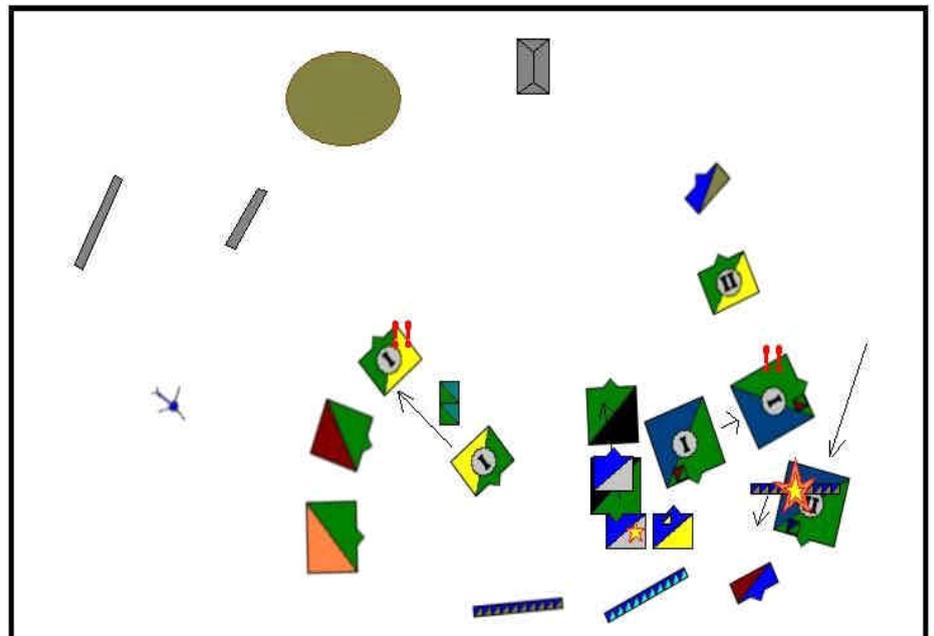
Los atronadores esta vez pierden el combate y huyen, para mi alegría decide perseguir con los orcos negros, un combate que casi seguro tiene perdido y a tirar bonitos chequeos de pánico to dios...



Turno 4 Orco

Una cagada. Una gran cagada y el fallo que me costó toda la batalla. ¿Por qué tuve que perseguir con los orcos negros? Es cierto que podría haber fallado la tirada de liderazgo para no perseguir, pero ni siquiera lo intenté... me lancé a intentar cazar a los atronadores y me trabé contra una unidad muy muy muy superior a mis orcos negros, con una fila y potencia, aparte de unas armaduras descomunales.

Ahora veremos lo que pasó en el turno de combate, antes mis cargas. Los grandotes cargaron a los ballesteros, que intentaron huir pero se quedaron cortos, de modo que mi unidad los pasó por encima tan ricamente. Mi unidad de orcos con el general cargó contra el apoyo de guerreros del clan, que huyeron como yo esperaba. Podía haber cargado contra los martilladores, pero estos son tozudos y yo no me veía capaz de hacerle las dos heridas a su herrero rúnico y me habría quedado expuesto a una carga por el flanco. Ahora estaba de frente a la situación que no había querido hacía dos turnos... que me cargaran los martilladores a mi... que tontería... para eso podría haber arrasado a los atronadores cargando con dos unidades y tan pancho... La verdad es que quizás debería haber intentado aguantar la carga de los guerreros a mis goblins y ver que pasaba,



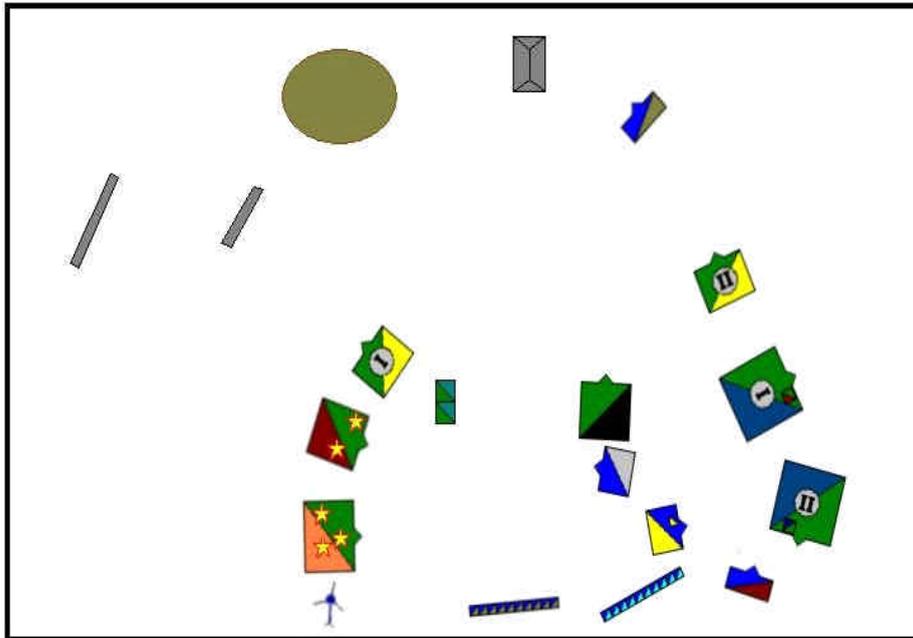
pero había cometido un error (otro más) al poner a los 20 goblins en la peana... hice un frente de 5 y solo 4 filas de profundidad y las dos bajas me habían hecho perder una fila... tenían que haber estado al revés y con una fila más quizás si me hubiera animado a aguantar el combate.

Sea como fuere, los goblins y los jinetes de lobo reagruparon y nos dispusimos a

resolver el combate. Pasó lo que tenía que pasar, que los orcos negros perdieron y causaron panico sobre la unidad del general y sobre la de goblins... comenzaba el desastre.



Turno 5 Enano



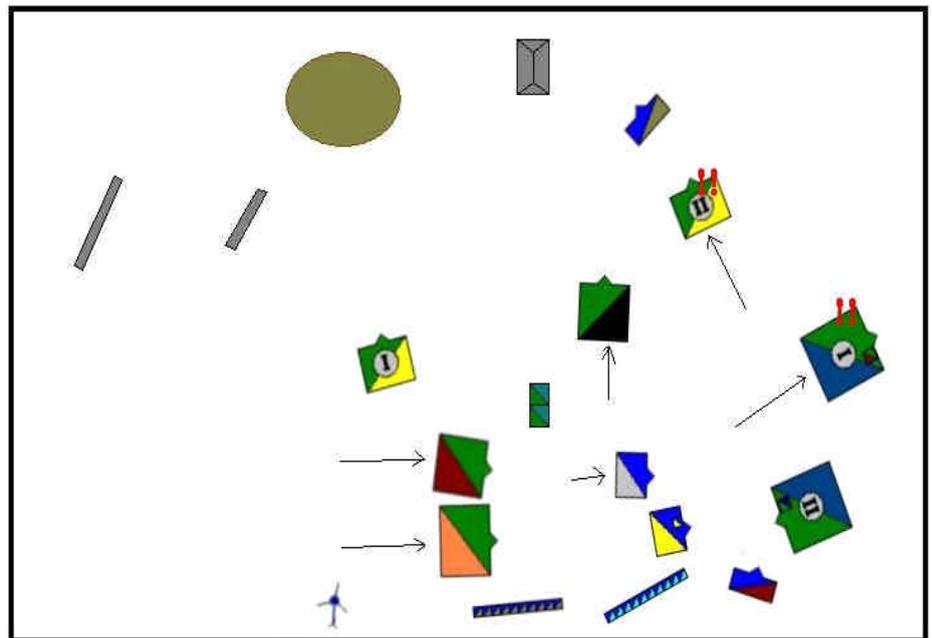
Bueno, la batalla ya estaba rota, adiós a las bonitas formaciones etc..., pero la situación no estaba para nada mal. Tenia controlado el lado izquierdo del tablero con el girocóptero (los lobos tarde o temprano serían suyos) y los jabalíes sin poder trotar y sin objetivos a distancia de carga a merced de los atronadores y ballesteros. En el flanco derecho la unidad de su general estaba huyendo, y cerca suya estaban tanto los grandotes como los goblins, una de las dos se iba seguro, por si fuera poco los guerreros del clan (a 9 reagrupan seguro) y los martilladores tenían a los grandotes en una situación cuando menos comprometida.

Turno 5 Orco

Bueno, pues ya estaba todo liado. Sus guerreros habían reagrupado y ahora la unidad de orcos grandotes tenía dos amenazas muy serias. La unidad de goblins en lobo se había quedado con solo dos pobres goblins y la de jabalíes también había sufrido algunas bajas, pero aún podía causar graves daños (por suerte la hice grande, creo que en eso también acerté). Para colmo de males, la unidad de goblins que andaba al acoso de los mineros, al ver al general correr, se unió al juego... enga, diversión, cashondeo... :-P

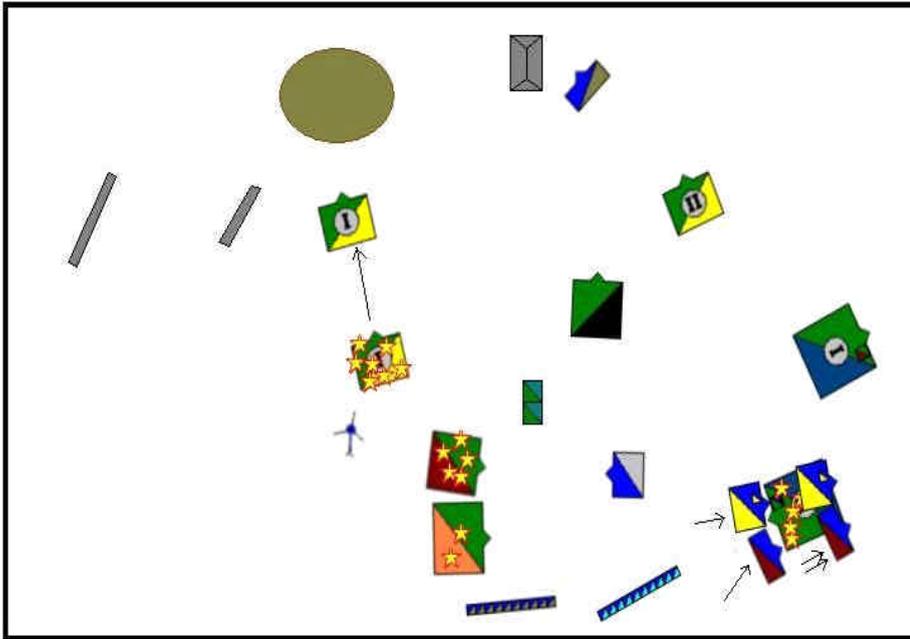
En la declaración de cargas mis jabalíes fueron a por los barbaslargas, que no quisieron darme el flanco y huyeron. Los lobos los lancé a por la retaguardia de los martilladores, pero estaban fuera de su alcance por algunos centímetros, no es que esperase ganar, dios me libre, pero si no me mataban a los dos lobos los obligaría a perseguirme y alejarse de los grandotes. Mala suerte. Los grandotes los encaré para recibir la carga conjunta, pero no tuve la precaución de haber retrocedido un poco... solo un par de centímetros para dejar fuera de alcance a los martilladores... no me di cuenta de que solo cargan 16 cms... otro fallo enorme.

A la hora de reagrupar, nones... los goblins si peero, el general no... ni con el músico tocando el tambor a todo trapo... que no... señor, que gentuza... De los orcos negros no menciono nada, porque solo quedaban tres y ya no tiraban para reagruparse, de modo que corrian y corrian de camino a casa.





Turno 6 Enano



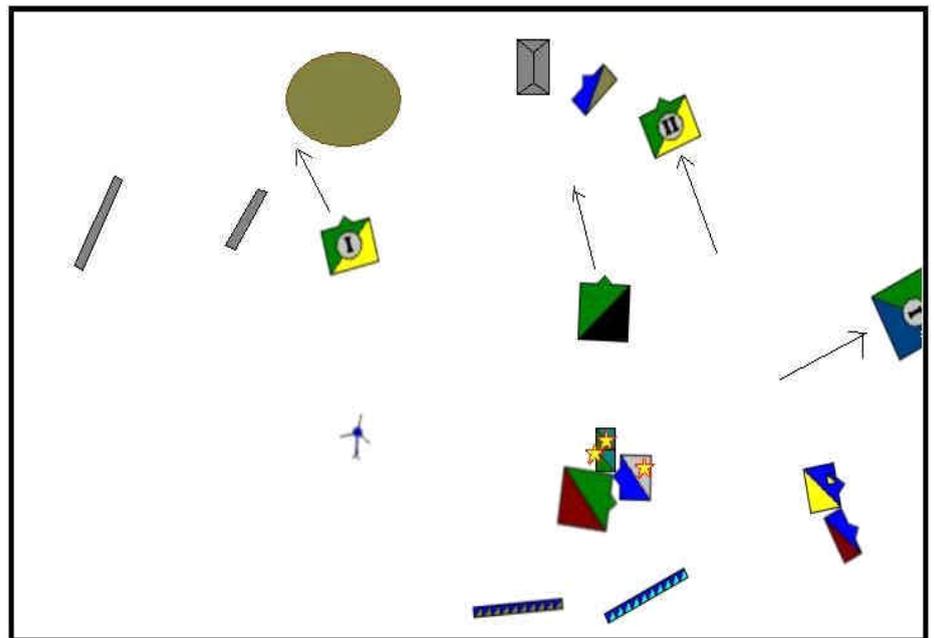
Turno final.

Los orcos huían como solo ellos saben hacerlo, no es que sea mas probable que digamos con imperio u otros ejércitos, pero cuando les da por correr...

Por lo demás, lo dicho anteriormente (o casi), vamos a ver cuantos goblins caben debajo de la plantilla del lanzallamas, los ballesteros a merendarse los dos lobitos que quedan y los atronadores a por los jabalíes. Los barbaslargas, pa variar reagrupan y se encaran a los jabalíes.

El combate de la derecha era pan, digo orco comido.

Turno 6 Orco



Je, si es que el que sabe, sabe... ahora que le diga alguien a Daradriell que poner 10 atronadores escondidos tras el resto de unidades es una tontería... señor... que andanada de disparos... pobres jabalíes... buf... Otra cosa del turno anterior es el combate de los grandotes, quizás debí huir y tratar de reagruparme en este turno, si los hubiera reagrupado y al general tambien, la batalla no estaba tan mal y hubiera sido una marginal... pero no, me quedé, perdí y encima corrieron como cojos reumáticos... amos hombre... trochocientos puntos al carajo.

Como ya este turno era una anécdota, los snotlings acompañaron en la carga al unico jabalí superviviente, mireusté que el jabalí mató a un enano y pese a todo, superó el chequeo de desmoralización... en menudo momento. Por supuesto a la hora de reagrupar, nadie lo hizo, con lo que los goblins siguieron corriendo y el general terminó de redondear su día de gloria en el que se había dedicado a correr hacia delante hasta ver huir a tres

orcos negros y tomar otra dirección para seguir corriendo... pobre músico... creo

que todavía escucho los tambores...

Conclusiones

Orcos

Creo que cometí un par de fallos importantes en la batalla, porque el planteamiento inicial no estaba nada mal y los grandotes cumplieron su cometido de entrar por el flanco de los enanos, más no se les puede pedir. Sin embargo en el centro no jugué bien con mis cargas y contracargas y los dados decidieron castigarme por ello haciendo correr a mis orcos como locos.

El flanco rapido no logró llegar, los disparos del ultimo turno con los atronadores los dejaron en nada (muy bien por esa

idea), pero el objetivo era llegar con uno de los flancos, de modo que si llegué y no pude hacer nada es solo por haber cometido muchos errores en el centro. Solo me queda aprender de esta derrota. Ah... y buscar un músico con trompeta, que parece que a mis orcos los redobles de tambor les ayudan a correr, más que a detenerse.

Enanos

Mi primera partida con enanos, son duros los jodios.

La lista de Daradriell ha demostrado ser muy buena, eso de dejar una unidad de

atronadores en la retaguardia para limpiar las tropas rápidas que logran envolver ha demostrado ser muy efectiva, quien lo diría. Las unidades de 12 y conseguir la superioridad numérica mediante cargas combinadas, esencial, te permite tener múltiples apoyos en ejércitos de alto coste. Además, en ningún momento he echado en falta los matadores, tropa fija en el 90% de las listas enanas.

Respecto a la forma de usar la lista, ante tanto orco no supe encontrar otro plan de batalla que no fuese el de verlos venir y disparar. Pero se nota que se pueden lograr muchas mas cosas con esta lista.



Conversión: Inmortal Necrón

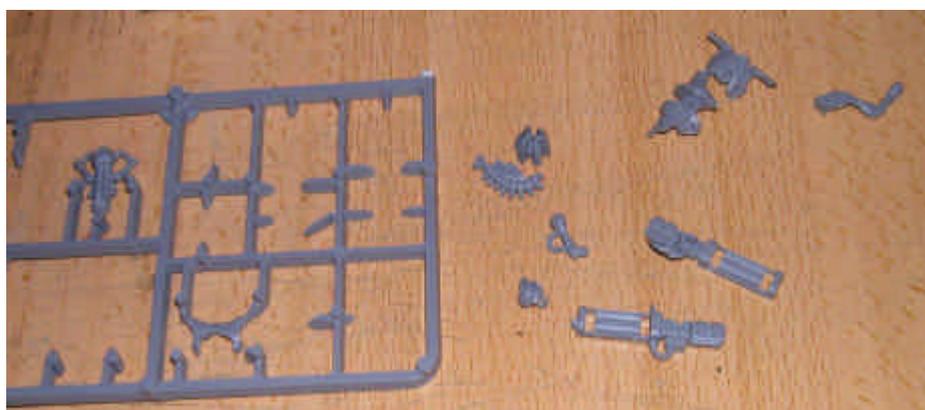
por Namarie

Hace poco he decidido empezar mi andadura en el 40k con uno de los ejércitos más atractivos y enigmáticos a nivel de trasfondo (¡no son más Marines!) y que no supongan un ojo de la cara (adiós a la Guardia Imperial... tanto leer Gaunt influye). Una de las primeras cosas que ha caído en mis manos es un Líder Necrón en Destructor. Tanto a nivel de reglas como de táctica como de trasfondo me gustaba la idea de un Líder montado en Destructor. Mi sorpresa vino cuando en la caja venía un Destructor completo y un cuerpo nuevo para montar el Líder, así que pensé... ¿y qué hago con ésto? Pues... un inmortal necrón.

Para ello, obviamente, necesitamos las "sobras" del Líder Necrón en Destructor (prácticamente toda la parte superior del Destructor) más un Guerrero Necrón.

La idea es muy muy sencilla: montar la parte superior del Destructor en unas piernas de Guerrero Necrón, montar el Líder Necrón en el Destructor... y con la parte superior de Guerrero Necrón podemos hacer un necrón saliendo del suelo para aprovechar :-P Lo primero es recortar y despiezar la parte superior del destructor.

Aquí tenemos todo lo necesario: el despiece del destructor y las piernas (y peana) del Necrón.



El montaje no tiene secretos....



Una vez montado, es la hora de pintar. Como quiero que mis Necrones no sean los típicos Necrones de imprimación negra, seco de metal y un par de detalles, he mirado en el libro y al final lo que más ha llamado la atención es eso de las "armaduras de ceramita". Que dices "¿y ezo que é?", pues no se pero el look de bicho extraterrestre raro que adquiere me gusta. Después de la imprimación negra (adoro la imprimación negra) empecé a pintar con una capa de Marrón Rojo (*Cavalry Brown*, Vallejo Model Color #982) que fui aclarando poco a poco con Rojo Sanguina (Vallejo Game Color #10) mediante un degradado fuerte de cuatro pasos.

Así quedó tras los "rojos":



El fluo lo hice con un Verde Escorpión (Vallejo GC#32) que aclaré luego con Amarillo Lunar (Vallejo GC#72005). Se ponen los tubitos y... voilà!



El Ejército de la Mano Blanca

por Marduk

1 Las tropas

Desde que este juego empezó me han gustado más los ejércitos temáticos que los popurris típicos de arqueros y guerreros elfos, jinetes de rohan y caballeros de Minas Tirith. Prefiero un ejército con transfono, que vaya evolucionando tras cada batalla, al que le cojas cariño... Bueno, tras el rollo sentimentaloido este, ahí van los consejos de uno que se cree medianamente conocedor del ejército de Isengard.

URUK-HAI

La base del ejército, sin duda alguna. El atributo de combate 4 hace que las refriegas contra hombres y enanos sean más fáciles de vencer, y la fuerza 4 hace que esos enlatados elfos-hombres de Minas Tirith pierdan la ventaja de su armadura. Aun así, son caros, de modo que guárdate de los proyectiles enemigos, la experiencia me dice que esos seises para herir no son tan difíciles de conseguir.

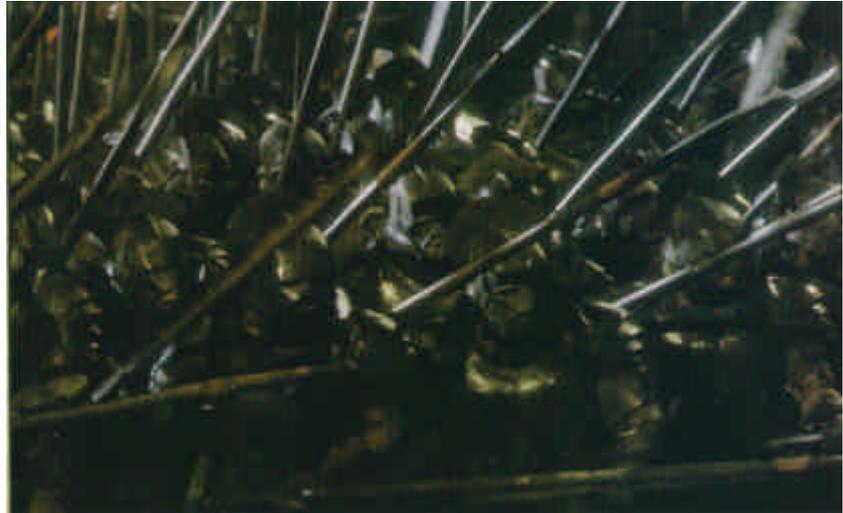
Los ballesteros y los piqueros son buenos, pero en partidas defensivas, o en las que el objetivo este en el centro. En cuanto te tienes que mover por fuerza, los ballesteros no sirven para nada, pues toda miniatura con ballesta no será una miniatura que pueda moverse hacia el objetivo, si lo que pretendes es disparar. En cuanto a los piqueros, va a gustos. Yo los prefiero en partidas defensivas, o cuando quiero hacer un yunque-martillo (el centro no se mueve), o cuando me vienen con mucha caballería.

Espacio aparte merecen los fanáticos, guerreros bestias donde los haya. Nunca huyen, y tienen dos ataques. Contra tropa rasa son brutales, sobre todo la típica combinación guerrero uruk y fanático con arma a dos manos. Una vez barrida la suficiente tropa enemiga, puedes enviarlos contra los personajes, aunque siempre apoyados por otras tropas o héroes. Como máximo, mete cinco, más son demasiado caros, y te gastarías, por ejemplo, 90 puntos en seis miniaturas que tienen la misma probabilidad de morir de un flechazo que un uruk-hai con escudo normal.

Entre dos y cuatro cunden como el Fairy y siempre contra tropa rasa

ORCOS

El complemento de los uruk-hai.



Baratos, numerosos y con buena defensa, al menos contra proyectiles humanos. Lo ideal es que los orcos se dediquen a sacrificarse para abrir hueco a los uruks hacia combates en las que tengan las de ganar (escudándose siempre, por muy orcos que sean no queremos perderlos a lo tonto), a añadir dados al combate, apoyar con lanzas...etc

Todas las tareas arriesgadas y de apoyo, son los orcos los que deben de hacerlas.

Por ejemplo, en una partida de torneo que he jugado últimamente, 4 orcos me hicieron ganar la partida. Se dedicaron a caminar furtivamente en fila india hacia el flanco de un ejército de elfos, una forma-

ción infranqueable de lanceros y guerreros. Pero los colé por un hueco inverosímil en su retaguardia, y así bloqueé a sus lanceros, dejando al resto de elfos a mi merced.

DUNLEDINOS

Hablando en serio, no los uso. Ni creo que lo haga. Por cinco puntos prefiero orcos, que tienen defensa 4 y hacen lo mismo. Esa defensa 3 hace que ninguno de estos salvajes llegue al combate, pues los proyectiles enemigos se habrán cebado con ellos y son muertes fáciles. Ni siquiera sirven de carne de cañón (A menos que metas 15), pues mueren muy rápido. Prueba, y si te sirven para algo, me lo dices, que tengo mucho interés.





HUARGOS

Si juegas ofensivo, imprescindibles, también. Eso sí, en grupos de seis como mínimo y con un héroe, a poder ser Sharku. Lo mejor no es lanzarlos alocadamente a la carga, sino cargar con ellos pudiendo apoyarles luego con la infantería. Cuando cargas SOLO con la caballería, en cuanto el enemigo te haga un movimiento heroico o pierdas la iniciativa (De ahí viene lo imprescindible de un héroe con sus dos o tres de poder en el grupo de caballería), esos poderosos huargos cuentan como una mierda de orco, y seguro que pierden el combate y empiezan a caer como chinches. Si lo que pretendes es destrozar con los huargos, refrena tus impulsos y carga de forma que la infantería te pueda ayudar, pero si lo que quieres es rodear la fuerza enemiga... ¡A qué esperas, a galopar!

2 Los estilos de juego

DEFENSIVO

Como esto consiste en quedarse esperando al enemigo, usa tropas con las que puedas hacer formaciones profundas, como piqueros y lanceros. Podrías meter huargos para frenar sus tropas o tenerlos en reserva pero prefiero confiar en la fiel infantería. Para este tipo de partidas, ballesteros y piqueros son imprescindibles. Una buena falange con sus seis o siete guerreros con escudo y diez o doce piqueros es imbatible como bloque de

aguante, y si añades entre cinco y diez ballesteros te aseguras potencia a largo alcance. Muchos orcos en pantallas (cubriendo de proyectiles) y guardando los débiles flancos de la falange. Cuando los enemigos ataquen tu falange, lanza a los orcos a por los lanceros, y asegúrate el máximo de combates de un solo enemigo contra uruk-hai y dos piqueros que puedas. Fanáticos detrás de la falange también, no te olvides. Deben estar preparados para destrozar al enemigo en cuanto éste se ponga en contacto con tu falange. Elige sobre todo objetivos como lanceros y guerreros con armas a dos manos. Éstos últimos te hacen mucha pupa, pues anulan la ventaja de tu defensa 6. Para este tipo de partidas Saruman puede serte muy útil, haciendo que las miniaturas enemigas se detengan y estorben unas a otras (paralizar y control) derribando SU CABALLERÍA (proyectil mágico) y manteniendo firme a tu ejército (Aura de mando). A decir verdad, Saruman ¡Es útil para todo! Tampoco desestimes la ballesta de asedio, aunque yo solo la metería si tuvieses muy claro los objetivos. Por ejemplo, su disparo contra una masa de caballería es demolidor, pero contra infantería desperdigada no sirve para nada. Además gastas demasiados puntos en una única miniatura.

OFENSIVO

Este ejército se basa en un simple principio: Tirar p'álante. La base serán, por tanto, los huargos. También puedes (y



debes) avanzar con una buena masa de uruk-hai y orcos (Nada de piqueros, si acaso lanceros) para apoyar a la caballería. Debes atravesar la línea de batalla enemiga con los huargos, o reventar su ejército por todas partes y al siguiente turno rematarlo con un ataque de infantería, mientras los huargos se encargan de barrer los flancos. Esta estrategia es un poco más difícil de llevar que las otras, aunque contra elfos modo búnker en colina es la única posible. Aquí nada de ballesteros ni balistas, son pesos muertos, aunque contra los susodichos elfos culoadamantio la balista puede ser útil.

MIXTO

Pues eso, una combinación de los anteriores, ejemplos son el yunque-martillo y el contraataque. Para este primero necesitas un centro poderoso, como una falange de uruk-hai o una horda de orcos con algunos uruk-hai, aunque si quieres esta última, hazte un ejército de Mordor. También necesitas un flanco móvil (Jinetes de huargo). En el centro de infantería un portaestandarte, para que aguanten lo suficiente, y ballesteros. En el flanco jinetes de huargo con un héroe, cuyo objetivo es atacar el flanco del enemigo, atravesar sus líneas y atraparlo entre ellos (Martillo) y el centro (Yunque).

En el contraataque el objetivo es quedarte relativamente quieto mientras desgastas al enemigo con tus ballesteros y una vez vistas sus intenciones, atacar su punto más débil, o el grupo con el que

intente romper tus líneas. Para esto necesitas muchos huargos, y menos necesario es un centro poderoso, aunque no lo dejes de lado o tu línea será demasiado débil.

Pues lo dicho, con éste artículo pretendo mostraros lo flexible del ejército de Isengard, que aunque poderoso, es una máquina compleja que requiere de mucha habilidad.

¡Que los dados os sean favorables!



La Noche del Guerrero Sin Cabeza

(c) Original Games Workshop (revista Town Cryer#12), autor Kevin J.Coleman.
Traducción de Jose Luis (hellblaster_@hotmail.com)

Mordheim era una ciudad floreciente del imperio hasta su horrible destrucción por el cometa de doble cola maldito. Ahora, horrores impensables acechan en las sombras esperando apresar avariciosos mercenarios y aventureros. Entre estos horribles habitantes que caminan por las inhabitables ruinas, vaga el guerrero sin cabeza. Una despiadada maquina de matar alta, oscura y ¡sin cabeza! Su verdadero origen sigue siendo un misterio, aunque se sabe que toma una horrible venganza de aquellos que estúpidamente se cruzan en su camino, cercenando las cabezas de los intrusos para satisfacer sus oscuras necesidades.

TERRENO

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio o una torre en ruinas, o algo similar. Deberías desplegarlos en un área de unos 120 x 120 cm.

REGLAS ESPECIALES

Una vez que la escenografía este desplegada, los jugadores colocaran por turnos fichas de cráneos (o cráneos de la matriz de esqueletos) por toda la superficie de juego. Cada jugador coloca seis fichas de cráneo en cualquier lugar de la mesa aunque no deben colocarse a menos de 15 cm. unas de otras y deben situarse como mínimo a 25 cm. de los bordes de la mesa. Durante el juego, las miniaturas pueden recoger cualquier ficha de cráneo con la que estén en contacto peana con peana al final de su fase de movimiento y si no están en combate cuerpo a cuerpo. Cuando una miniatura recoja una ficha de cráneo, tira 2D6 en la siguiente tabla:

2-3 Cráneo explosivo, tira 1D6 y con un resultado de 4, 5 o 6 sufre un impacto de fuerza 3.
4-5 Cráneo reidor, la miniatura debe efectuar un chequeo de liderazgo. Si lo falla, debe huir como si hubiera fallado un chequeo de solo ante el peligro.
Las miniaturas inmunes al miedo no deben efectuarlo.
6-8 Cráneo normal, es uno de los muchos que descansan en las ruinas de Mordheim. No tiene efecto.
9-10 Cráneo viviente, la miniatura sufre un impacto de fuerza 4, mientras el cráneo muere

frenéticamente.

11-12 Cráneo del guerrero sin cabeza, las demás fichas se retiran del tablero. La miniatura que porte el cráneo tiene el control total sobre el guerrero sin cabeza y éste cuenta como un miembro de su banda.

Si el guerrero sin cabeza todavía no esta en juego, el jugador tomará su control en cuanto éste aparezca.

Al final del primer turno, el guerrero sin cabeza se colocará en el centro de la mesa. Cada jugador tira 1D6, el que saque el mayor resultado toma control del guerrero sin cabeza en su próximo turno y puede moverlo y luchar con él como si fuera de su banda.

Al final de cada turno subsiguiente los jugadores tiran otro D6 y el que saque mayor resultado toma ahora el control del guerrero sin cabeza.

Una vez que el cráneo del guerrero sin cabeza es encontrado, la banda que lo posea tomará control total sobre éste hasta que el enemigo le arrebatte el cráneo. Si la miniatura que porta el cráneo es derribada, aturdida o puesta fuera de combate, el cráneo cae al suelo junto a la miniatura. Las otras miniaturas pueden coger el cráneo como se describió anteriormente, tomando el control del guerrero sin cabeza.

El guerrero sin cabeza

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	6	0	5	4	2	5	3	10

Equipamiento: 2 espadas enormes



Habilidades: acróbata, reflejos felinos, echarse a un lado, experto en esgrima, temible.

Reglas especiales

Descabezar: Cuando saca un 6 en la tabla de heridas, tira otro D6 y si vuelve a sacar un 6, su víctima será decapitada y por lo tanto estará bien muerta.

Regeneración: Cuando quede fuera de combate, tira 1D6 al principio de cada turno, si el resultado es un 5 o 6 se regenera totalmente con todas sus heridas.

No muerto: El guerrero sin cabeza ya no esta entre los vivos, siempre maldito en estado de no vida. Es inmune a toda la psicología y ataques envenenados.

BANDAS

Cada jugador tira un dado. El que obtenga un resultado mayor elige que banda despliega en primer lugar. El primer juga-



dur en desplegar elige un borde de la mesa y coloca todas sus miniaturas a 20 cm. o menos de ese borde. Su oponente despliega sus miniaturas a 20 cm. o menos del borde opuesto.

INICIO DE LA PARTIDA

Ambos jugadores tiran 1D6, el jugador que saque el mayor resultado elige quien mueve en primer lugar.

FINAL DE LA PARTIDA

Tan pronto como un miembro de una de las bandas saque el cráneo del guerrero sin cabeza por el borde opuesto de la mesa o alguien falle un chequeo de retirada, la partida termina.

CAMPAÑA

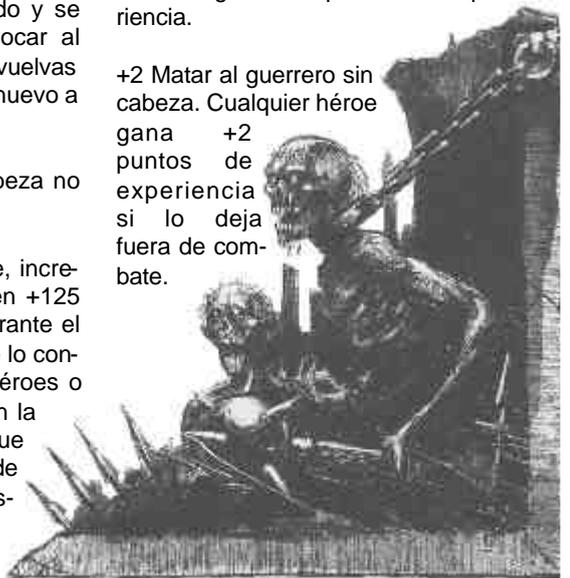
Si esta jugando una campaña, la banda

capturó el cráneo del guerrero sin cabeza (sacándolo fuera de la mesa), puede quedárselo e intentar usarlo para invocar al guerrero sin cabeza al principio de cada partida. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

- 1 El cráneo ha sido mal colocado y se pierde. No puedes volver a invocar al guerrero sin cabeza a no ser que vuelvas a encontrar el cráneo jugando de nuevo a este escenario.
- 2-5 Ignorado. El guerrero sin cabeza no aparece.
- 6 El guerrero sin cabeza aparece, incrementando el valor de la banda en +125 puntos. Luchará con la banda durante el resto de la partida. El jugador que lo controle debe elegir a uno de sus héroes o secuaces para llevar el cráneo en la batalla, lo cual es peligroso porque cualquier miniatura enemiga puede intentar arrebatárselo como se describió anteriormente.

Experiencia

- +1 Sobrevive. Si un héroe o secuaz sobrevive a la batalla gana +1 punto de experiencia.
- +1 Líder ganador. El jefe de la banda ganadora gana +1 punto de experiencia.
- +1 Por enemigo fuera de combate. Cualquier héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.
- +2 Cráneo del guerrero sin cabeza. La miniatura que saque el cráneo del guerrero sin cabeza por el borde opuesto de la mesa gana +2 puntos de experiencia.
- +2 Matar al guerrero sin cabeza. Cualquier héroe gana +2 puntos de experiencia si lo deja fuera de combate.





Monstroconsejos

por Monstromo, El Conde Negro (www.elmonstromo.com)



Intento enfocar esta sección con consejos sencillos para tener pintado el mayor número de miniaturas de forma rápida y sencilla. No buscamos la perfección, sino tener pintado nuestro ejército de una forma correcta, así que siempre habrá técnicas mejores.

Para cualquier comentario: elmonstromo@gmail.com
Y si quieres completar cosas sobre pintura, modelismo y fotografía de miniaturas: <http://www.elmonstromo.com>

He intentado en esta segunda entrega ordenar un poco los consejos para que empecéis o continuéis el pintado de vuestro ejército: orden de pintado, las caras, cosillas a tener en cuenta en las unidades, etc. Espero que os sirva.

Dando volúmen a los colores

La idea inicial q debemos tener en mente es la de reflejar en la miniatura las sombras, luces y volúmenes que tendría si fuera real.

Una forma rápida de hacer eso sin complicaciones de luces, técnicas y pérdida de tiempo es pintar de la siguiente forma:

- Escoger siempre el color medio. O sea, un color más oscuro que el que te gustaría en las zonas más luminosas y más claro que el que te gustaría para las zonas oscuras. Este color sería la "capa base" de cada zona.
- Añadir un color más oscuro (incluso negro aunque a veces no es lo mejor) y hacer un lavado con un cierto cuidado para que quede en las zonas más profundas de la miniatura.
- Añadir un color más claro al color base (o blanco aunque como con el negro no siempre es lo mejor) y pintar con un poco de cuidado las zonas más exteriores, donde pienses que debe haber más luz.

Con esa técnica tienes tres colores por zona (carne, tela, metal...) y queda bastante bien si lo has hecho con cuidado. Aunque, como veremos, puedes simplemente pintar con el color base...

Es un buen comienzo si nunca has pintado, o no te gusta demasiado o te aburre el pintar tantas minis.

Pintado de unidades

A lo dicho en el anterior consejo, únelelas siguientes ideas si es una unidad:

- Pintar varias minis a la vez: suelo ir fila por fila. Si la fila es de 4, pues 4. Si es de 6, pues 6.
- Aprovechar los colores. O sea, pintar en serie: todo el metal de todas las minis de la fila, toda la carne, todo el cuero, etc...
- Variar ligeramente los esquemas. Si es amarillo y azul (como el Cádiz C.F... sorry por la cuña publicitaria), pues en un sitio lo q va de azul, lo pintas de amarillo y lo contrario. O sea, combinar (en mi caso con el Caos no tengo esos problemas de combinaciones: negro y más negro)

El orden del pintado

Tener claro como vamos a pintar algo es el primer paso para hacerlo bien y rápido una cosa importante es el orden al pintar.

Hay muchos métodos distintos, pero creo que el más adecuado para pintar un número elevado de miniaturas para alguien poco acostumbrado es el siguiente (aunque os parezca un poco extraño). Seguro que si os dedicáis a leer sobre esto, verás que el personal no se pone de acuerdo. Pinta SIEMPRE de forma que te sientas CÓMODO.

- Imprimación a spray.
- Pintura de armaduras en minis de fantasía (sólo color base). Los colores metálicos (plata, metalgun, oro, etc...) pringan mucho y si los dejas para el final, tendrás que retocar (esto lo puedes dejar más para el final cuando las controles y no "manches" tanto).
- Pintura de piel o carne (sólo color base).
- Pintura de ropas que abarquen gran cantidad de la mini (sólo color base): ropas, capas, gorros...
- Pintura de armas (colores metálicos).
- Pintura de guantes, botas y accesorios de cuero (sólo color base).
- Pintura de detalles variados (sólo color base).

Con eso tienes pintada toda la mini, aunque sea con un solo color por superficie (si cuentas en realidad ya tienes 6 colores o 7 en la mini). De esta forma, tienes pintada la unidad con su esquema y empezará a parecer un ejército uniforme.

Cuando tengas más ganas, puedes añadir más colores.



Bandejas de Movimiento

Hay muchas formas de hacer bandejas de movimiento. Si quieres una barata, pues consiste en pillar cartón fino (como lo de cereales) y pegar varios de ellos.

Pero se suele combar (doblar). Puedes utilizar los protectores que vienen en las tarrinas de los cds (de plástico) para



reforzarlo, poniendolo entre cartón y cartón (Estos protectores son ideales para peanas redondas de gran tamaño para juegos como Warhammer 40k.). También puedes comprar listones de madera (la marca Artesanía Latina tiene de varios tamaños y no son caros) y reforzar las bases (por debajo de los cartones).

Algo más caro sale mi método, pero obtienes unas bandejas rígidas sobre las que puedes hacer cualquier cosa. Son láminas de plástico transparente que corto con una sierra de marquetería al tamaño que quiero. Después le hago un filo con listones de madera.



<-- El número anterior hablamos de la posibilidad de hacer árboles con tomillo. ¡Aquí va un buen ejemplo!



Miniaturas Multicomponente: la unión perfecta.

Lo normal es que cuando tenemos una miniatura multicomponente (es decir, dividida en varios trozos), las uniones más grandes no encajen perfectamente.

Aparte de preparar bien las zonas, quitando rebabas, lijando, viendo la posición correcta y probando varias veces a ver como queda, si vemos que puede haber alguna separación, podemos añadir antes de pegar un poco de masilla verde en el filo de alguna de las partes. Sin esperar que se seque la masilla, ponemos pegamento (OJO: si el pegamento toca la masilla, la endurece completamente) y pegamos.



Al presionar para unir las piezas, la masilla se irá aplastando rellenando el hueco que pueda quedar. Esperáis que seque el pegamento y retiráis el exceso de masilla. Cuidado con poner demasiada masilla, no vale poner a lo bestia, porque entonces los trozos de la miniatura no entran bien en contacto y no se pega.

Una opción recomendable para piezas que pesen es que aparte de pegar, las fijes. Pero para eso necesitarás un mini-taladro manual y brocas finas ...

Pintando caras rápidamente

Una miniatura bien pintada, pero con un rostro mal hecho, arruina el trabajo.

Hay una forma rápida y fácil. Pinta la cara de un tono de piel medio (color base). Mediante un lavado (depositar pintura muy aguada), consigues un segundo tono (las sombras). Añade blanco al color al color base y pinta las zonas más luminosas. Al final tienes tres tonos conseguidos rápidamente y una cara con un volumen bien marcado.

Si pintar los ojos no te va, déjalos en negro. Cuando te veas con ganas, puedes pintar el globo ocular de blanco (dejando un filito negro) y ponerle el punto. Sobre todo cuando lo hagas piensa en que no te quede bizca la mirada. Es lo peoorr.

Conservando las pinturas

Nuestras pinturillas suelen ser caritas, así que mejor conservarlas en buen estado. Puede pasar tiempo hasta que utilicemos de nuevo un determinado color.

Si usas Vallejo, no hay problema. La salida es por goteo, así que lo único que se seca es la pintura de la salida. Entrete de vez en cuando en desatascarlo con una agua, palillo redondo de dientes o similar. Si es un atasco gordo, quitale el pitorro entero para desatascarlo bien con agua. Yo tengo pinturas con más de 15 años (no exagero, es verdad) de Vallejo y siguen bien. Sólo hay que remover un poco más tiempo.

Si usas Americana, lo mismo que con Vallejo. Como norma general, las pinturas con dosificador estrecho se atascan sólo en la entrada.

Las pinturas Citadel son las que más hay que cuidar. Con eso de que debido a la anchura del tarro, hay una gran superficie de la pintura en contacto con el aire, son las que más fáciles se secan (y encima son las más caras). Te tienes que acordar de vez en cuando remover esas pinturas que no usas y si ves que empiezan a espesarse un poco, añadir unas gotas de agua limpia al bote, remover bien y cerrar. Haz esto de vez en cuando. Las tintas son caso aparte. Lo de añadir agua no sirve, sólo podemos cerrar siempre el bote, dejarlos abiertos el mínimo tiempo posible, sino se seca y tienes un bonito lago (porque queda traslúcido) rojo, verde o violeta que añadir a un diorama.

Puedes usar témperas escolares o acuarelas para pintar las bases en vez de Vallejo o Citadel. Sale mucho más barato y el resultado es el mismo. Para detalles, sí conviene utilizar las de siempre.



¡A cuadrarse!

No es un truco de pintura, aunque se utilice pintura. Unas de las cosas que hay que tener en cuenta cuando uno monta una unidad es que las distintas figuras no se molesten entre sí.

Pues bien, como seguramente si cambias de sitio alguna de ellas, estás tropezarían, lo que yo hago es que en la parte inferior de la peana, con pintura blanca les pongo dos números separados por una raya, por ejemplo 1-2. Así se que está en la primera fila y que es la segunda miniatura empezando por la izquierda.

Aunque es entretenido ponerles los números a todas, después colocas las unidades del tirón.

También te permite hacer peanas que vayan acorde con las que tienes alrededor.



Personalizando el ejército

Creo que a ninguno nos gusta que nuestro ejército, ya que nos entretengamos en pintarlo según nuestro criterio, sea igual que el resto de ejércitos. Es la palabra mágica: personalizarlo.

Una de las formas más sencillas para empezar a personalizarlo es no usar la típica peana, sino decorarla y pintarla a nuestro gusto y, por supuesto, todas iguales en todas las unidades y personajes del ejército. Así que tú mismo. Cambiar los colores de los bordes, añadir elementos comunes a todas las bases... lo dejo a tu elección. Ejemplos: la simple adición de algodón con la intensidad de imitar una bruma de donde salen los No Muertos, o añadir gotas rojas (sangre).



Introducción a Warmachine

por Max Hipp

¿Que és?

Warmachine es un juego de miniaturas. Pertenece a Privateer Press, una empresa americana que saltó al mundillo de los juegos de rol hace relativamente poco, presentando un entorno de juego de estética steampunk, mezclando fantasía y magia con la tecnología de vapor.

Mientras creaban este mundo, sacaron una línea de miniaturas con unas reglas muy básicas, y posteriormente un juego entero para ellas, y muchos modelos más. En la última Gen Con se presentará/ha presentado Apotheosis, el tercer libro después de *Warmachine: Prime* (el libro básico) y *Escalation* (la primera ampliación).

Varias cosas a destacar antes de pasar al juego en sí:

- Cada facción (Cygnar, Cryx, Menoth y Khador) tiene una caja de Inicio llamada "Grupo de Batalla", con la que pueden hacerse partidas. Existen además 2 cajas de inicio más, pertenecientes a Mercenarios.

- Todas las cajas y blisters (excepto los que llevan solo tropa básica) tienen una carta con las estadísticas del modelo, en las unidades que no tienen caja la carta viene en el blister que lleva al líder de unidad. De forma que puedes jugar cualquier modelo que compres aún si no tienes el suplemento o revista donde salían sus reglas. Las cartas no son imprescindibles para jugar pero va bien tenerlas a mano para consultar reglas, armas, características y hechizos sin tener que abrir el libro.

- El libro básico viene suelto, y existe en español de la mano de Edge Entertainment, vale 20€ y son 200 páginas de reglas, descripción de unidades para las 4 facciones existentes más algunos Mercenarios y bastante trasfondo. En breve tiene que salir en castellano la primera ampliación.

- ¿Que facción es la primera que tiene ampliación? Todas. No existen ampliaciones de un ejército concreto, sino que cada libro que salga amplía el juego entero, presentando personajes, siervos o unidades nuevas para cada facción, de esta forma se evitan ciertos vicios de otros juegos, como el conocido síndrome del "ejército del mes", en que se produ-

cen escaladas de poder a medida que salen libros de facción que cada vez son mejores que la anterior, o lo que es peor, ejércitos que nunca se amplían o revisan. Por ejemplo, en *Escalation* salen, **para cada facción:**

- 2 Siervos Pesados
- 1 Siervo Ligero (excepto para Khador, que no tiene ligeros en su ejército y salen 3 pesados)
- 1 Lanzador de Guerra
- Una unidad de infantería
- Una unidad de artillería ligera,
- Un Solo (figuras individuales que no son personajes)

- Un "unit attachment" (una especie de grupo de mando que puedes añadir a una unidad que ya existía del libro básico, y potenciarla bastante). Aparte salen varios Mercenarios, con sus Siervos de Guerra y sus Lanzadores.

- A la hora de montar un ejército, hay que tener en cuenta que las unidades de infantería son complementarias, no hay requisitos mínimos de este tipo de unidades (pero si un máximo), puedes tener tantos Siervos de Guerra como desees y el número de Lanzadores de Guerra varía en función de los puntos a que se juegue. Existen algunas variaciones a esto (hay ciertos Siervos de Guerra con límite máximo, y los que salen en el último libro se consideran personajes y solo puedes tener uno en juego a la vez).

Vale, venga ¿Cómo se juega a esto?

Como decíamos, tienes un ejército, formado por un Lanzador de Guerra (Warcaster), y varios Siervos de Guerra



(Warjacks), que conforman el "grupo de batalla" de dicho Lanzador, además, puedes tener varias unidades de infantería, artillería ligera, figuras individuales o personajes y lo que sea que vayan sacando los chicos de Privateer Press.

El centro y base del ejército es el Lanzador de Guerra, son personajes únicos e individuales, que controlan y potencian a los Siervos de Guerra, y tienen unos cuantos hechizos. Los Siervos de Guerra son esas moles de metal, una mezcla de golems y armaduras de combate animadas por vapor y construidas por y para la guerra.

Al principio de cada turno los Lanzadores de Guerra reciben una serie de puntos de Concentración. Esos puntos pueden usarse para:

- Adjudicarlos a un Siervo de Guerra (servirán para hacer ataques extra, ataques más fiables, más daño, ataques especiales, cargar, correr...).
- Mantener hechizos que se hayan lanzados en turnos anteriores y que permitan



ser mantenidos.

- Quedaros para ellos (para lanzar hechizos, curarse, aumentar el blindaje, hacer ataques extra, mas fiables o de mas daño)

Ese es el principio de cada turno, antes de mover nada. Una vez repartidos los puntos no pueden cambiarse de lugar, por lo que en este momento hay que pensar muy bien lo que se hará durante el resto del turno. Si pones demasiados puntos en un Siervo de guerra puede que los desaproveches, aunque puede que pongas demasiados pocos y luego necesites ese ataque extra o esa potencia adicional al daño. Los hechizos tienen un coste cada uno, por lo que no puedes repartir puntos a lo loco, etc... ¡Aún no hemos movido nada y ya estamos liados con la estrategia!

Los puntos recibidos dependen de una Característica del mismo nombre. Los Lanzadores de Guerra suelen tener una Concentración de entre 5 y 7, llegando alguno a 8. Cada turno recibes ese mismo número de puntos de Concentración, además hay algunos que tienen otros métodos para obtener puntos adicionales. La Concentración también define el Area de Efecto del Lanzador, que es el doble de esa Característica (medido en pulgadas). Es el rango máximo en el que puedes lanzar hechizos y los Siervos de Guerra más allá de ese área no pueden recibir puntos de Concentración.

Los hechizos cuestan entre 2 y 5 puntos, y mantener un hechizo anterior cuesta un punto. Los Siervos de Guerra no pueden recibir más de 3 puntos cada turno.

Una vez tienes los puntos repartidos, empiezas a activar tus unidades y figuras. Las escoges una a una en el orden que prefieras y realizas todas las acciones de cada una antes de pasar a la siguiente. Los chequeos son bastante sencillos. Tienes las siguientes características:

- Velocidad (SPD). Son las pulgadas que puede mover la miniatura.
- Fuerza (STR). En combate cuerpo a cuerpo, es la fuerza de la miniatura (a la que habrá que sumar la fuerza del arma).
- Ataque Cuerpo a Cuerpo (MAT). Algo así como la "habilidad de armas" de otros juegos.
- Ataque a Distancia (RAT). Parecido a la "habilidad de proyectiles".
- Defensa (DEF). El valor a superar para golpear a la miniatura
- Armadura (ARM). La capacidad de absorción de daño.

- Mando (CMD), pero no los Warjacks. Es algo así como el Liderazgo.

- Concentración (FOC), sólo Warcaster. Ya veremos de qué se trata.

- Daño (Damage), sólo Warcasters y Warjacks. Podemos ver que Haley tiene unas quince "heridas" y que el Warjack tiene una "parrilla" de daño.

Cada arma, además, tiene sus propias características: podemos ver que Haley tiene un arma de ataque a distancia (por el icono de la pistola) llamada Cañón de Mano (Hand Cannon), con un alcance (RNG) de 12, un "ROF" (Ratio Of Fire, las veces que se puede disparar por turno) de 1, no tiene Area De Efecto (AOE), y la fuerza con la que "dispara" es 11. También tiene la Lanza Vórtex, un arma de combate cuerpo a cuerpo (tiene una espada como icono) de Fuerza 6 (POW), y de fuerza "real" 11 (P+S, que es exactamente POW + STR de Haley).

Para atacar tiras 2d6 + Ataque (ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia), debes igualar o superar la defensa del contrario (aplicando los modificadores que convenga).

Para hacer daño, tiras de nuevo 2d6 y añades la Potencia del arma (en un ataque a distancia) o la Potencia + Fuerza (en un ataque cuerpo a cuerpo). Cada punto que supere el Blindaje del rival es un punto de daño. La tropa de infantería suele morir al recibir un solo punto, pero los Personajes, los Siervos de Guerra y algunas otras figuras aguantan algo más. Los Siervos de Guerra además tienen una serie de casillas de daño donde se van acumulando los puntos recibidos, en distintas columnas, y que puede llevar a que algunas partes del mismo sean deshabilitadas. Es un sistema curioso, ya que no es exactamente una localización de daño, y suele ser difícil deshabilitar algún sistema de un solo golpe (aunque golpes especialmente fuertes, o Siervos



especialmente débiles o ya dañados, si que pueden ver como de un golpe quedan fuera de combate). Como nota adicional, si se deshabilitan 3 sistemas de un Siervo de guerra, este queda deshabilitado.

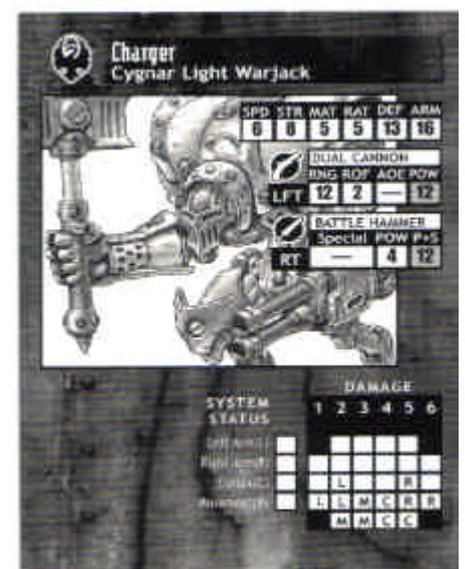
Las otras características se usan para el movimiento (la Velocidad en pulgadas, puedes correr para mover el doble, pero no atacas ni disparas) y para las pruebas de miedo, huir, reorganización, etc... (Mando).

Esta es la base del juego, existen bastantes reglas especiales que vienen descritas en cada unidad (por ejemplo, una que te permite tirar un D6 adicional al daño), y luego hay reglas para las cargas, formaciones y todo lo típico de este tipo de juegos. Sobre esto último decir que las reglas son bastante flexibles (las unidades no se mueven en cuadrículas ni en bandejas).

Como uno de los puntos fuertes del juego son los Siervos de Guerra, éstos disponen de un buen número de particularidades. En concreto ataques especiales que les permiten inmovilizar a otros warjacks, arrojarlos, o embestirlos a la carga. La posibilidad de agarrar un siervo de guerra enemigo y lanzarlo contra sus propias tropas de infantería le da algo de salsa al juego.

Partidas

Como habréis podido ver, el sistema es bastante ligero, no hay tablas que consultar, puedes usar las propias cartas (con una funda de plástico) para marcar los daños de los Siervos de Guerra o de los Personajes, además de para consultar hechizos y reglas especiales (suele venir una descripción de cada habilidad), y hay un montón de opciones y decisiones que





pueden llevarte al fracaso y a la derrota, por lo que tienes muchas posibilidades en lo que se refiere a la estrategia.

Las cajas de "grupo de batalla" que indicaba al principio del artículo sirven para hacer batallas entre ellas, están equilibradas a unos 300 puntos y son la forma ideal de empezar. Mucha gente no cree posible hacer batallas interesantes y divertidas con solo 4 o 5 miniaturas en cada bando, pero se equivocan. Además es una forma ideal de enseñar a jugar, y de empezar a ver por donde quieres ir a la hora de ampliar tu ejército. A partir de ahí lo más normal es jugar a 500 puntos, lo que permite tener un buen número de tropas o Siervos encima de la mesa. Aunque dadas las ampliaciones del juego, en los torneos se organizan partidas de 500, 750 y 1000 puntos.

Hay ciertas particularidades a destacar sobre el juego, una de las más importantes es que Privateer Press se ha propuesto, entre otras cosas, que ningún

modelo que se haya comprado se convierta en obsoleto o inútil. Todas las unidades y personajes nuevos se testean con ejércitos creados con las unidades del libro básico, no se plantean matar ni eliminar de forma definitiva ningún personaje ni facción, y no pretenden que dejas comprarte nada nuevo para ser competitivo si no lo deseas. Por supuesto que no van a retirar ninguna tropa (algunas han sufrido remodelación de modelos, pero nada impide usar los antiguos incluso en torneos), y claro que alguien te ganará usando modelos nuevos alguna vez, a menos que seas realmente bueno o afortunado.

Al no tener límites mínimos de unidades, puedes configurar tus ejércitos con mucha libertad, y es sencillo hacer dos ejércitos de la misma facción que no se parezcan absolutamente en nada. Hay quien hace ejércitos que solo incluyen a Siervos de Guerra, sin unidades de infantería, y hay quien decide jugar tan solo con infantería, aunque lo más normal es

un término medio. todas las tropas son buenas para algo, así que uno podría comprar solo las que le gusten estéticamente y encontrar la forma de sacarles rendimiento en el campo de batalla. Y lo mismo puede aplicarse a los Siervos de Guerra. No hay unidad mala, sino mal aprovechada.

Y una nota de última hora. Privateer ha anunciado su próxima novedad, un juego-ampliación para Warmachine, un libro básico de reglas que puede jugarse por sí solo (será igual en cuanto a cantidades y tipos de tropas que el libro básico de Warmachine), con 4 facciones nuevas, con sus propias cajas de inicio y diseñado de forma que puedas enfrentar ejércitos de ambos juegos entre sí, como si un juego fuera suplemento del otro. Llegan las Hordas.

Cygnar

Cygnar, la joya de la corona de los Reinos de Hierro, es el lugar de nacimiento de la tecnología de los Warjacks. Están a la cabeza de la industria, sea arcana o mundana. Los rasgos principales de los cygnaritas son la disciplina, la inventiva, la firmeza y la decisión, y es por ello que han triunfado sobre todos los resentidos adversarios que han profanado sus fronteras a través de los tiempos.

El símbolo de Cygnar es el Cygnus dorado, un cisne real de la mitología antigua. Las leyendas cuentan que el Cygnus guió al primer Rey de Cygnar hasta el lugar donde hoy se levanta Caspia, una ciudad que solamente ha estado en manos caspianas, incluso durante la invasión Orgoth.

El color de los estandartes militares cygnaritas es el azul intenso con ribetes

dorados, representando este azul el cielo, el mar y la libertad de estos elementos. A través de su historia, el tono exacto de azul ha variado de indigo a un gris claro. Bajo algunos regímenes, los uniformes y esquemas de pintura también han sido dominados por el negro o el blanco, pero siempre con un ribete dorado.





Menoth

Fieles seguidores del Viejo Dios, los fervientes integrantes del Protectorado marchan desde las puertas de sus catedrales fortificadas para iluminar los vastos países de infieles para mayor gloria de Menoth. Castigan con fuego sagrado y dolor las herejías de los Reinos de Hierro allí donde las encuentran.

Todo devoto de Menoth porta el Menofix, el antiguo símbolo de la imagen divina del Viejo Dios, bien a la vista y perfectamente colocado. Los ropajes tradicionales del clero menita son las túnicas de color marfil, que simbolizan la pureza de su fe. Los ribetes en rojo representan la sangre que cada seguidor está ansioso por derramar en nombre de su justo dios.

Aunque la tradición es primordial dentro del Templo de Menoth, ciertas sectas fanáticas dispersas por el Protectorado prefieren las túnicas rojas con ribetes blancos o negros, mientras que otros grupos alternativos prefieren imitar los estilos del Templo Ortodoxo Khadorano, utilizando diseños en blanco y negro.



Cryx

El imperio Cryxiano, una aterradora horda de maquinadcciones muertas vivientes nacida del maligno ingenio del Lord Dragón Toruk, representa una legión depesadilla formada por muertos vivientes. Liderados por horribles lanzadores de guerra nigrománticos, los cryxianos sed ven empujados por su siempre cre-

ciente hambre por consumir vida contra todos los Reinos de Hierro.

Construidas con materiales de desecho y los cuerpos rotos de sus enemigos, las máquinas de guerra cryxianas son una abominación de magia y tecnología. Hierro desnudo con pinchos de bronce y

acero. Cráneos óseos que esconden terribles armas. Los siervos infernales y los siervos de hueso, caparazones de hueso ribeteado de metal, brillan verdosamente con la malvada radiación de la necrotita, una sustancia nacida en lugares donde se ha producido una muerte masiva y trágica.





Khador

En el boreal interior de esta tierra cubierta de bosques, altas montañas y largos y duros inviernos, sólo sobreviven los más fuertes. Khador es el hogar de una orgullosa tradición de fuerza, mostrada en los poderosos músculos de su gente y en la resistencia de sus máquinas de guerra. Calentados desde su interior por una profunda furia con milenios de antigüedad, los Khadoranos preparan su conquista de los Reinos de Hierro.

El rojo, el color de la guerra, cubre las pesadas corazas de hombres y máquinas. Es el color de su agresividad, su desafío contra los yermos helados y el fuego de sus corazones. Sin embargo, no son raras las variaciones. La Komandante Sorscha, considerada la pionera de las tácticas militares modernas, fue la primera en usar el camuflaje en los siervos de guerra. Durante la campaña de invierno de 597, Sorscha ordenó

que su grupo de batalla fuera repintado en blanco, ocultando a su unidad de las patrullas cygnaritas que recorrían las fronteras del Bosque del Espino. Otras combinaciones de colores incluyen el verde militar apagado de la 5ª Legión Frontriza y el diseño de escamas carmesí del Carnicero.



Mercenarios

Aunque la mayoría de los hijos e hijas de los Reinos de Hierro sirven a una corona o a un país, hay algunos que no están dispuestos a entregar sus vidas por la miseria que gana un soldado o un efímero patriotismo. Algunos escuchan la llamada del dinero y se unen a otros solda-

dos con pensamientos similares formando compañías. Estos guerreros movidos por el dinero son conocidos por muchos nombres, algunos más coloridos que otros, pero en general se les define como mercenarios.

Hay incontables unidades mercenarias en los Reinos de Hierro y con la creciente amenaza de una guerra total, cada día surgen más. Algunos matan por dinero, otros por tierras y algunos de los peores por el simple placer de hacerlo.

