

¡Cargad!

Número 5 - Octubre 2.005



¡Carga!

Número 5 - Octubre 2005

	Editorial (o no).....	3
	Noticias y Novedades.....	4
	Cómo usar los Carros.....	22
	La táctica Yunque/Martillo.....	26
	Historias de la Tormenta II.....	29
	Orígenes de Warhammer 40k.....	37
	Tácticas Tau.....	51
	Dí Adiós A Tus Muelas.....	53
	Banda: Valkirias.....	56



Editorial (o no)

Número 5

Octubre 2.005

Coordinación

Lord Darkmoon

El Equipo ¡Cargad!

Harriak, Squat Hulk
Lord Darkmoon, Efecto 40.000
Namarie, Fantastic One
Pater Zeo, Más Pater que nunca

Portada

Jesus Cano (dsaxtrex@hotmail.com)

Han colaborado...

Kalryslan (relato WH40K)
Marco Paraja (ilustración de la G.I.)
Tomás Winard (carros en Fantasy)
Jesús Cano Largar magnífica portada)
Juan Mieza (orígenes del 40K)
Salvador Escrivá Gil (tácticas Tau)
Maz Tikao, el engendro del Caos que controla la informática del mundo

...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...

Nuevo mes, nuevo Cargad.

Y es que cada vez que conseguimos sacar un número, es una satisfacción. Cada vez tenemos más material (y del bueno) y más gente dispuesta a colaborar con nosotros.

En este número encontraremos muchos artículos, algunos de ellos (como la Etimología del universo de Warhammer 40.000) realmente largos (aunque entretenidos). También tenemos, por primera vez en la revista, entrevistas a empresas del sector.

Y aunque seguimos sin artículos de los juegos "de especialista" de Games Workshop, si tenemos algunos artículos bastante buenos sobre juegos no-GW, lo que nos permite cumplir (al menos un poquito) nuestro sueño de una revista plural.

Y aunque no me ha dado tiempo a preparar un artículo (que espero salga en el próximo número), comentaros un poco la aparición de un juego de miniaturas basado en el universo de la película, serie de televisión y libro "Starship Troopers". Es un juego que me ha sorprendido por su funcionamiento, su dinamismo, y la calidad de sus miniaturas. La escala es la misma que la de Warhammer 40.000.

Otro de los juegos sobre los que estamos preparando un artículo es el juego de miniaturas coleccionable de "Star Wars" (del que podéis ver una Novedad con mayúscula en este número).

Todas estas cosas me producen una gran satisfacción. Como jugador de Warhammer 40.000, siempre he pensado que era una lástima que no hubiera miniaturas alternativas futuristas, pero esto está cambiando. Los humanos de Starship Troopers pueden incluirse en la Guardia Imperial sin problemas (aunque son carillos), al igual que los "bichos" en los Tiránidos.

Así que adelante, la mirada alta, recordad que la bayoneta va con la punta por delante y... ¡CARGAD!

.-: Lord Darkmoon, infecta criatura del submundo 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, Hybrides, 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 quereis utilizarlo para algun 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 consigues leer este apartado, acabas de perder 1D10 puntos de CORDura...



Sobre Altos Elfos y Grecia

por D'ar Bareth de Ghrong

[Nota de la editorial: este es uno de los mails que hemos recibido sobre el artículo publicado en el anterior número sobre los Altos Elfos y Grecia. Sobre gustos no hay nada escrito... No queremos empezar una discusión acalorada :) pero tenemos que reconocer que nos encanta que a partir de juegos como Warhammer la gente intente ir más allá y aprender o zambullirse en la historia...]

Hola. Quería comentar (o criticar o atacar) dicho artículo, siempre respetuosamente. No me considero un experto en cuanto a la Grecia Clásica, pero considero que sé defenderme en este tema

En cuanto a la política, no puedo negar nada de lo que dice, pero el concepto de polis es contradictorio al de estar sometido a algo mayor, la polis es absolutamente independiente, si es verdad que hacían ligas capitaneadas por alguna polis concreta, eran siempre de carácter temporal. A lo largo del tiempo había una polis que se imponía por encima de las demás, pero teóricamente y oficialmente cada polis siempre conservaba su independencia.

No se han mencionado las clases sociales, lo normal es que en cada polis fuesen ciudadanos como tales una minoría, el resto estaban clasificados en distintas clases cada vez con menos derechos, hasta llegar a los esclavos, algo imprescindible en la sociedad griega, que si no me equivoco no creo que sea algo que los Asur aprueben.

Religión, aquí fue cuando decidí a dirigirme a vosotros, ¿que ambos son politeístas? Por supuesto, ¿Qué civilización de Warhammer no lo es? **[Respuesta de la editorial: no es por tocar lo que no suena (bueno, un poco sí :) pero los No Muertos no tienen dios, los Orcos tienen dos dioses y no muy diferentes uno del otro, los Skavens tienen uno sólo (la Gran Rata Cornuda), y los Ogros sólo rinden tributo a las Grandes Fauces según parece... aunque cierto es que hay varias razas politeístas]**

- Asuryan y Zeus tienen en común lo que tendrían cualquier dios gobernante de cualquier mitología.

- La similitud entre Ares y Khaine es visi-

ble, pero los griegos que yo sepa no tenían un dios del asesinato como tal (y Ares no cosecha las almas de los que mueren por muerte violenta, como según tengo entendido por la religión druchii hace Khaine).

- Además, los griegos tenían una segunda deidad guerrera: Atenea, que justificaba la guerra inteligente, y para mí no deja de ser significativo que en la mitología griega se la misma diosa la de la guerra y la de la habilidad manual y la inteligencia y sabiduría. Lileath y Atenea sólo tienen en común que sean diosas de la sabiduría y ya, claro que tiene en común con más divinidades griegas, así como de cualquier otra mitología.

- Mathlan y Posidón, algo en común sí, pero el que Mathlan tenga competencias de Zeus me parece suficiente como para que se les desvincule.

- Kournous y Artemisa, mucho en común, la verdad, excepto el cambio de sexo.

- Morai-Heg, por lo que comentas, no apasaría de ser un Caronte de ida y vuelta y menos avaro. Lo único que tendría en común el inframundo es el estado de inconsciencia, porque los griegos no esperaban volver.

- La similitud entre Vaul y Hefesto es evidente.

Ahora yo destacaré la ausencia de dioses muy importantes en la mitología Griega, como Dioniso, Apolo y sus oráculos...

Lo que más quiero destacar es que no se encuentran más similitudes que en muchas otras mitologías, tienen un dios supremo, tienen un dios de la guerra, tienen un dios de la sabiduría...

En cuanto a la religión, una ausencia muy destacable: sacrificios de sangre. Aunque si no me equivoco los sacrificios de personas eran cosa de la mitología, los sacrificios de animales eran comunes, y eso es algo que los Asur veían con repugnancia cuando los elfos de Nagarythe empezaron a hacerlos. Las coincidencias a las que te refieres se podrían aplicar a casi cualquier religión politeísta.

En cuanto a la filosofía que siguen los Asur he de decir que sé bastante poco, lo

que se puede sacar del libro de la última edición, pero si no me equivoco las corrientes filosóficas griegas no eran seguidas por multitudes, si no por unos cuantos seguidores.

En el ejército esa cantidad de similitudes que tú ves coinciden con la de la mayoría de sociedades antiguas y de Warhammer. La creación de ejércitos profesionales en occidente es de cerca del s XVI, si no me equivoco. Lo de que los hoplitas luchasen en tres filas no lo he leído como dato nunca, en cambio me suena que formasen en cuatro filas en la época clásica. Los arqueros altos elfos tienen poco que ver con los toxotes que describes, los asur llevan arco largo, y no suelen avanzar, además los griegos toxotes por lo general estaban ahí porque no podían costearse el equipo de un hoplita.

También faltan en el ejército alto elfo unidades de infantería ligera entre las falanges como los peltastas (por lo general mercenarios) o soldados equipados con honda (no ciudadanos) al igual que una milicia o pilsoi (no ciudadanos también). La caballería tiene poco que ver con otros, la caballería Asur son caballería pesada, cuando la caballería griega llevaba el mismo equipo que los hoplitas, pero sin lanza y a caballo (para mí es la caballería estándar de la edad antigua). Y la caballería griega servía para lo que has indicado, y la caballería pesada alto elfa no suele utilizarse para eso.

En cuanto a la estética tienen muy poquito que ver, el típico hoplita lleva una armadura de bronce, un escudo redondo, o formado como en dos círculos inacabados, en una época anterior (que si no me equivoco de ahí le viene el nombre), una lanza, una espada (de doble filo y corta, ni mucho menos como las de los altos elfos, largas y estilizadas) grebas, y una faldita, que no les llegaba a las rodillas, además el casco no era un cono hacia arriba, como parece el de los elfos.

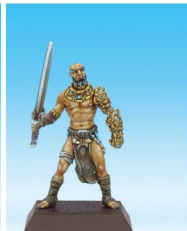
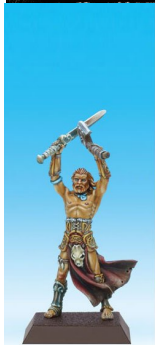
Así que como conclusión diré que puede que los altos elfos (y con ellos los elfos oscuros) estén ligeros y vagamente basados en los griegos, pero nada más. No creo que existan unas similitudes tan evidentes como indicas.

FE DE ERRATAS

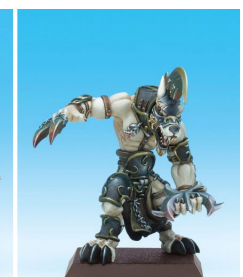
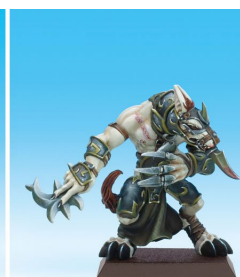
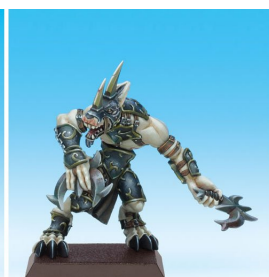
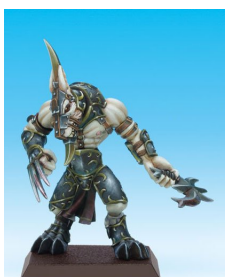
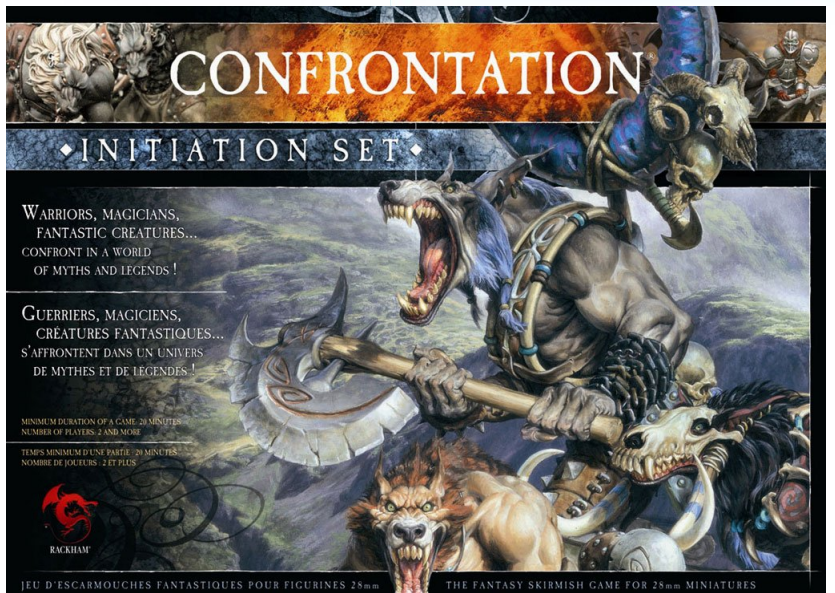
En el número 4 de ¡Cargad!, en el personaje especial de Enanos del Caos *Astragoth*, faltaba añadir las siguientes reglas especiales que se aplican a todos los Enanos del Caos según la lista usada, ya sea usando la lista de Hordas Invasoras, la de MdN: Enanos del Caos, o la lista de Enanos del Caos de Vicent Domingo Revert.



Novedades Rackham



RACKHAM
© 1996-2003



RACKHAM
© 1996-2003



Novedad Warhammer: Enanos

Ya está a punto de salir (¿Noviembre?) el nuevo libro de Enanos, con nuevas miniaturas para gran parte de las unidades, con importantes cambios de ejército, y con (según dicen) parte del trasfondo antiguo...

Vamos a hacer un repaso a los "rumores" más fiables sobre el ejército revisado.

UNIDADES BASICAS

- Ballesteros: nada, aparte de nuevas minis.
- Atronadores: en la misma caja que los Ballesteros (son 16 minis que se pueden montar como ballesteros o como atronadores). Pasan a ser mover o disparar, pero ganan un +1 siempre al impactar (o sea, como si tuvieran HP4).
- Guerreros del Clan: nuevas minis, 8 puntos cada una.
- Barbaslargas. Sí, ahora son como Guerreros del Clan algo mejores (como orcos grandotes, o círculo interior del Imperio, o elegidos de Caos), +3 puntos respecto a Clan. En vez de ser inmunes a pánico, hacen que tanto ellos como cualquier unidad enana amiga a 15cm o menos de ellos pueda repetir las tiradas de pánico falladas (que no es mucho, pero ya es más de lo que había antes).
- Montaraces. Bueno, no exactamente. Desaparece el concepto de "montaraces". Por lo que parece, CUALQUIER unidad armada con arma a dos manos puede ser mejorada a Montaraces... incluidos martilladores... *glups*

UNIDADES ESPECIALES

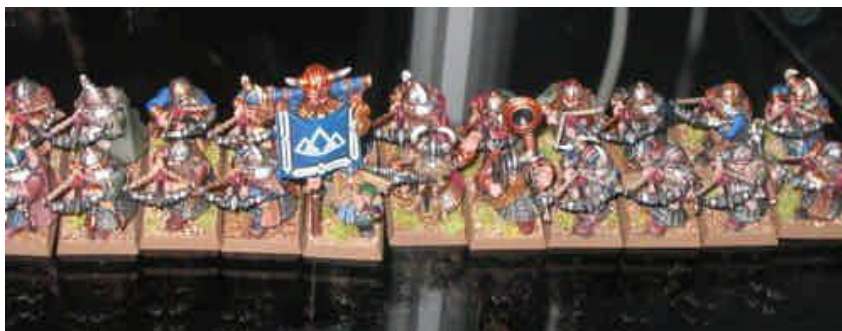
- Mineros (11 puntos por mini). Se han movido a Especiales, ahora NO son unidad 0-1. Pero pasan a desplegarse como los tuneladores skavens (y sí, pueden salir de debajo y luego ser movidos por el Yunque... ver más adelante). Se pueden equipar con "cargas de demolición", que significa que ponen unas trampas en el suelo: si son cargados la unidad que cargaba se come 1d6 impactos de F6 de fuego... El campeón de la unidad puede coger "armas de vapor" que además de facilitar la salida del túnel (puede repetir el dado de problemas?) da +3F en vez de +2F a las armas a dos manos (no me ha quedado claro si del campeón o de todos).
- Matadores: llevan todos Armas de Matador, que significa que tú eliges si son un arma a dos manos o dos armas de mano, ¡antes de cada combate!
- Martilladores. Ehm... pasan a ser Tozudas SIEMPRE. Si encima se le suma el general, pasan a ser inmunes a



Los nuevos Guerreros del Clan / Barbaslargas



Por fin, atronadores de plástico. Aunque echaremos de menos los de metal...

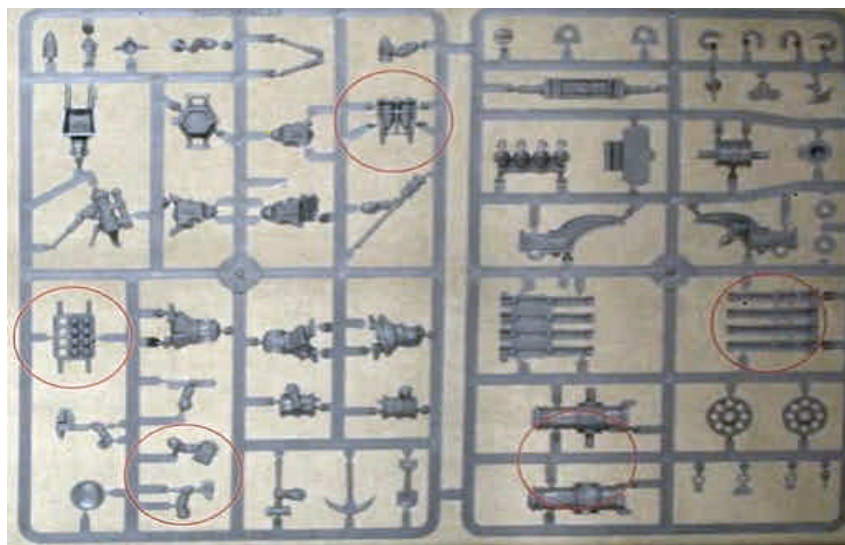


Los Ballesteros, también de plástico, son más dinámicos que antes

miedo y terror...

- Catapulta: la mini ha cambiado mucho, es mucho más "cuadrada", con un diseño enano que a mí personalmente no me convence (y le han cambiado el nombre a "lanzador de agravios"... pofueno, pofale...)
- Lanzavirotes, cañón: ningún comentario. El cañón ahora es de plástico (en la misma caja que el Cañón órgano) y es bastante más grande...





Esta es la matriz para construir tanto un Cañón como un Cañón Órgano.



El Lanzador de Agravios (Catapulta) y uno de los nuevos Ingenieros Enanos...



Algunos esbozos de cascos de los nuevos Enanos



UNIDADES SINGULARES

- El Cañón Organo, aparte de ser de plástico y una mini más guapa, ahora tiene más alcance, 60cm, y su F5 hará pupa a esa distancia.
- El Girocoptero tiene algun pequeño cambio (PU3, tiene 2 ataques F4).

MAQUINAS DE GUERRA

- TODAS las dotaciones pasan a ser Tozudas (wow!).
- Los Ingenieros dejan de ser "héroes" para ser mejoras de la dotación (como los ezpabilagoblinz), a un coste de +15 puntos; esa "mejora" significa por ejemplo que repiten dado de artillería en el caso de cañón, el de dispersión en caso de "Lanzador de Agravios" (una catapulta con un diseño mucho más enano... a mí no me gusta pero bueno...), los lanzavirotres usan la HP del Ingeniero y repiten tiradas falladas para impactar

PERSONAJES

- Los Reyes pueden ir montados en un escudo (como el de Alrik), que no es que sea una maravilla (+2 ataques ha5 f4, +2 a la salvación) pero algo es algo.
- Los Maestros Ingenieros (que son como los Ingenieros antes) proporcionan automáticamente "cobertura pesada" y "obstáculo defendido" (+1 al combate) a la maquina que estan defendiendo. Dan algunos "bonos" a las máquinas (por ejemplo si está en un cañón, el cañón causa 1d6 heridas en vez de 1d3).
- El Señor de las Runas no ha cambiado (antes ya daba dos dados de dispersión, verdad?) pero el Yunque sí (y mucho). Coge una opción adicional de Héroe. Ya NO LANZA MAGIA pero sí algo muy parecido: en fase de disparo elige qué runa se activa. Hay tres runas: runa del movimiento (hace que una unidad CUALQUIERA del campo de batalla pueda mover, o cargar... bien jugado significa que una unidad enana puede llegar a mover 32cm en un mismo turno... es un cambio MUY bueno), una runa que dispara un proyectil mágico (1d6 f4, o 2d6 f4 en 1d3 unidades en la versión burra) y reduce a la mitad el movimiento de una unidad enemiga, y una tercera runa que tiene efectos psicológicos sobre una unidad enana (causa miedo, o bien es inmune a miedo, o algo así). Menos el proyectil mágico, los otros NO tienen alcance... Puedes elegir el nivel con el que se lanza la runa: nivel bajo (dificultad 2+) o nivel alto (dificultad 4+, en vez de a una unidad afecta a 1d3 unidades). Si no se obtiene la runa, se tira como una tabla de Problemas de una máquina de guerra (1: mueren, 2-3 nada este turno ni el que viene, 4-6 nada este turno). Ojo a lo más



importante: NO son hechizos (se lanzan en fase de disparo) así que NO pueden ser dispersados... Ah, el Yunque sigue dando una salvación especial de 4+ contra proyectiles :D

- Matadores: sin cambios.

PERSONAJES ESPECIALES

Parece que Alrik NO será "personaje especial" sino que vuelve el Custodio de Agravios, el Rey en el Trono... los jugadores Enanos ya saben a quién me refiero :) (bicharraco de 700-800 puntos) Thorek Cejohierro sigue, y al parecer Josef Bugman va a aparecer en el propio libro.

RUNAS

Cambian algunas, aparecen otras nuevas, se van algunas

problemáticas. Algunos rumores:

- Runa para armas, cada herida no salva causa 1d6 heridas (ogros, venid, veniiiiid)

- Runa para armas a dos manos: el arma a dos manos no pierde sus habilidades a no ser que una runa adicional lo haga perder (o sea, que inscribes esta runa y ya tienes un martillo a dos manos F+2 ataca último ataques mágicos; si le inscribes runa de rapidez, ataca primero con F+2 y ataques mágicos... supongo que va por ahí...).

- Runa para estandartes: una vez por partida, la unidad con esta runa puede elegir lanzar un único dado para un chequeo de desmoralización...

- Runa de los Agravios. Al parecer es una piedrecita que el personaje puede "dejar caer" como diciendo "y de aquí no nos movemos": mientras no pierdan el combate (el enano y la unidad donde esté) se considera que no tiene flancos, pero no puede mover (salvo si huye).

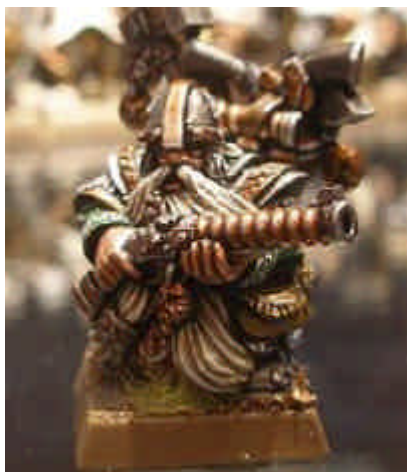
FECHA DE APARICIÓN

Todos los rumores apuntan a que a finales de Noviembre y principios de Diciembre se podrán encontrar las primeras cosas, y hasta Febrero seguirán apareciendo enanos...

Lo primero en aparecer será el libro de ejército, la caja de regimiento de Guerreros Enanos y la esperada caja de batallón (probablemente con un cañón / cañón órgano, una unidad de Guerreros del Clan y dos unidades de 12 enanos con armas de proyectiles.



El nuevo Rey Thorgrim tiene una pinta estupenda



Y como postre, dos personajes más (¿ingenieros?)



WARHAMMER

Warhammer 7ª Edición

Cada vez van apareciendo más y más rumores sobre la esperada séptima edición.

Todos sabréis ya que la caja de Karak-Ocho-Picos aparecerá hacia Septiembre del 2.006, con Enanos y Goblins.

Los primeros libros de ejército en aparecer después de la caja serán probablemente Orcos y Goblins y luego El Imperio.

Games Workshop podría dar la "campanada" y lanzar la revisión de Condes Vampiro (con nuevas miniaturas de plástico, a ver cuándo hacen la dichosa "caja de perros" para montar mastines de Ulric, Mastines del Caos y Lobos Espectrales) para este verano, si no tendríamos que esperar al 2.007... por cierto, parece que cada vez los rumores de

una nueva miniatura de Nagash cobran más fuerza, incluso se habla de que la campaña "Return of Nagash" podría ser en verano del 2.007...

No habrá cambios "brutales" en esta 7ª edición (como sí hubo en la sexta). Por lo que se oye, ya están probando las reglas y algo se ha filtrado por Internet. De lo más destacable sería:

- El sistema de magia cambia un poco (pero no mucho). Al parecer, para evitar los "magos de nivel 1 que generan dados" (al estilo del chamán eslizón que genera dados para el Slann) se va a hacer que un mago no pueda usar dados generados por otro mago. Se van a ver algunas Piedras de Energía (¡por fin!) y las estrategias con la magia cambiarán bastante. Adiós a los culoduros de magia. Los seguidores de Tzeentch (o Tchar para los amigos) emperzarán a marcar por fin los Carros.

- Y hablando de Carros, se ha oído por ahí que van a cambiar un par de cosillas.

Por un lado se ha oído que las heridas de F7 o más no los destruirán automáticamente, pero que el 1d6 impactos (1d6+1 con cuchillas) por carga sólo será si el carro carga por lo menos su movimiento base (al estilo de como ya hacen los Ogros Toros o el Tirasobras).

- Es posible que cambien algo de algunas armas (como ya hicieron con arma de mano y escudo). Las lanzas, alabardas y ballestas, no se usan casi nunca... por algo será...

Tierra de Gigantes

Si la gran novedad de este 2.005 fue la aparición de "Reinos Warhammer: Lustria", para el 2.006 se ha oído que será "Reinos Warhammer: Tierra de Gigantes". No estará ambientada en Albión (que actualmente es una jungla) y coincidirá con el lanzamiento del Gigante de Plástico (próxima primavera / verano), con posibilidades de "tunearlo" como Caos, Bestia o Verde...

Ya ha salido a la venta (o está a punto) el Imperial Armour Update edición 2005, con nuevos vehículos pesados y otros armatostes para diversas razas del cuadrágésimo primer milenio. Ahí va un resumen de lo que se puede encontrar:

Orcos: Gargantuan Squiggoth, Big Squiggoth, Rhino Saqueado, Battle Fortress y Grot Bomb Launcha.

Eldar: Vampire Hunter, Phoenix, Void Dragon Phoenix, Firestorm, Revenant, Scorpion.

Marines: Siege Dreadnought, Thunderhawk Transporter.

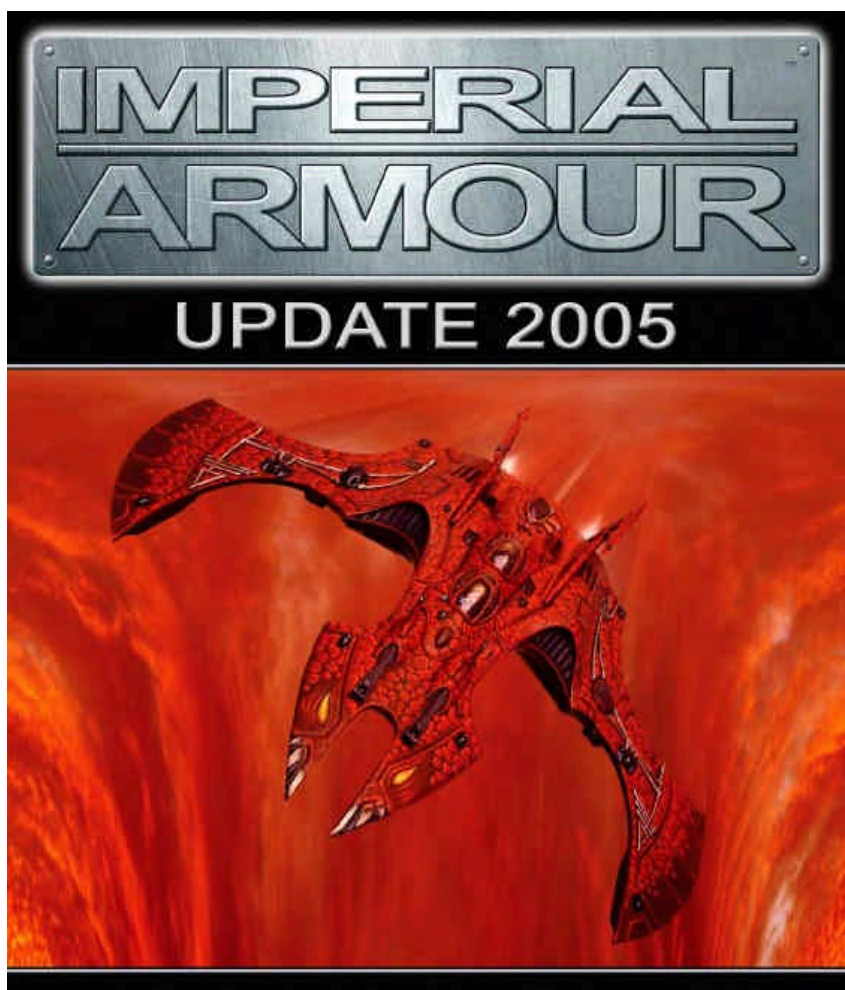
Guardia Imperial: Bombard, Support Sentinel, Enclosed Basilisk, Griffon, Enclosed Medusa, Aquila Lander, Warhound Titan, Fortress Walls.

Caos: Hell Talon, Hell Blade, Chaos Warhound Titan, Dreadclaw, Bloodthirster, Spined Chaos Beast, Giant Chaos Spawn.

Tiránidos: Hierophant, Harridan, Scythed Hierodule, Barbed Hierodule, Winged Hive Tyrant, Tyranid Architecture.

Necrones: Pylon.

Además, reglas de vehículos superpesados y voladoras de 40k.





Novedades: Infinity

En este juego, cada potencia representa aspectos distintos de las sociedades, filosofías, economías y, sobre todo, aparatos bélicos (estrategias, armas y equipos) del mundo futuro que presentamos. Lo siguiente es un resumen de las tres primeras:

PanOceanía es la potencia líder en la Esfera Humana, dispone de la economía más potente y de la tecnología más avanzada.

La próspera economía panoceánica la convierte en el paraíso de la clase media, con una auténtica sociedad del confort. Entre los grandes avances socioeconómicos de PanOceanía, hay que destacar la pericia magistral con que ha sabido aunar Ciencia y Religión. La avanzada tecnología de Resurrección -grabar personalidad y recuerdos en petacas neuronales que, en caso de muerte se implantarían en cuerpos-clon o Lhosts, cuerpos biosintéticos- resulta muy cara y, a pesar del control de la IA ALEPH, problemática y controvertida. Por lo que se gestiona a través de los representantes de las diversas religiones. La Iglesia Cristiana, ahora totalmente unificada, los imanes musulmanes o los sacerdotes hindúes, tienen como tarea añadida decidir quienes, por méritos u otras razones, merecen resucitar en este mundo y no en el espiritual. Los que mejor cumplen los preceptos morales de su religión tiene mayores posibilidades de resucitar, pero también aquellos que poseen más dinero. Este sistema -auspiciado por ALEPH- ha provocado un reforzado auge del fervor religioso en la sociedad panoceánica.

PanOceanía sabe que su sistema es el que proporciona el nivel de vida más elevado a sus ciudadanos y está dispuesta a cualquier cosa con tal de mantenerlo así. Su ejército es el más tecnológico, apostando por los LandMates, poderosas unidades de combate fuertemente blindadas y artilladas, reforzadas por dispositivos de combate remoto y combinadas con unidades especiales de cada uno de sus sistemas planetarios.

Yu Jing es el gigante asiático, el coloso industrial que, con sibilina actitud, está siempre conspirando para derrocar a PanOceanía. Fruto de una fuerte política expansionista de la antigua República Socialista China, Yu Jing es un poderoso competidor. Los objetivos de la naciente Yu Jing fueran los mismos que los del primer emperador chino, Qin Shi Huangdi: la Conquista, la Unidad, la Uniformidad.



Es la misma visión de una Gran China, Todo bajo el cielo, en este caso bajo un Cielo de Jade, que es lo que significa Yu Jing.

En su afán por recuperar las antiguas tradiciones, el EstadoImperial Yu Jing ha restaurado a las dos últimas dinastías imperiales chinas. Los Ming y los Manchúes se alternan en el Trono Imperial de Jade y en la cabecera del poder judicial, pero siempre supeditados a los designios del Estado. La presencia de las dos familias, que se odian entre sí, impide que ninguna obtenga demasiado poder. De tal modo, Yu Jing se vertebraba en dos secciones diferenciadas pero bien integradas, la Estatal y la Imperial, con funcionamientos, personal e incluso fuerzas militares diferentes. La combinación de todos ellos es la que da lugar al EstadoImperial Yu Jing.

El ejército Yu Jing prefiere apostar por doctrinas militares basadas en unidades de infantería pesada muy bien equipadas y filosofías de combate que potencian el combate cuerpo a cuerpo. Los LandMates y los dispositivos de combate remoto sirven para dar apoyo, mientras silenciosos e invisibles ninjas tecnológicos suprimen los principales objetivos.

Ariadna, los colonos que desaparecieron en el espacio. Ariadna, la primera nave colonizadora humana que atravesó un agujero de gusano, estaba integrada por miembros de la NASA, la Agencia Espacial Europea y la Cosmonáutica Rusa, junto con una División Cosaca, una División Ranger y una fuerza mixta europea. Aislados del resto de la humanidad por el colapso del agujero, debieron sobrevivir en un planeta que, a pesar de su esperanzador nombre, Amanecer,

resultó terriblemente duro. Aún con todas las dificultades de un entorno adverso, una tecnología limitada y las disensiones internas, los ariadnos perseveraron.

Tras las primeras exploraciones, los ariadnos se encontraron con la raza autóctona del planeta, los Antípodas. Una raza guerrera de pseudocánidos de inteligencia distribuida que precisan de tres individuos para formar un ser inteligente. No fue un encuentro amistoso, y desde entonces las ofensivas antípodas son constantes. Los agudos sentidos y las aceradas garras de los Antípodas ponen continuamente en jaque a las fuerzas militares ariadnas. Los híbridos, por infestación, de humano-antípoda, enormes seres crinoformes llamados Dog-Warriors, son utilizados por el ejército ariadno como demoledora tropa de asalto.

El gran recurso de Ariadna es el Teseum, un neomaterial de gran densidad molecular pero muy liviano, imprescindible en la carrera espacial y que todas las potencias humanas codician. Sin embargo, los ariadnos no están dispuestos a permitir que el resto de la Humanidad, que durante más de ciento veinte años los dejó abandonados, les arrebaten su planeta.

El ejército ariadno se basa en su conocimiento del terreno, infiltrando unidades próximas a las líneas enemigas. El uso de manadas de Antípodas les sirve para localizar tropas ocultas y asaltarlas con gran velocidad. El Teseum proporciona a los ariadnos, armaduras ligeras y resistentes y armamento con gran capacidad de penetración, compensando, en parte, su atraso tecnológico.



Entrevista a Corvus Belli, creadores de Infinity

Mediante el uso del bienamado "emilio", Cargad se puso en contacto con Corvus Belli, los creadores de Infinity (y Crown War) y les hicimos la siguiente (e interesante) entrevista:

Cargad: ¿Como nace Corvus Belli? Y ¿quiénes son Corvus Belli?

Corvus Belli: Corvus Belli nació por el deseo de Carlos Torres y Fernando Liste de trabajar sin jefe y en lo que más nos gustaba hacer: pintar y modelar miniaturas. A pesar de que nuestro fuerte son las figuras históricas, nuestro primer contacto con este mundillo fué a través de los juegos de rol.

Tras mucho años pintando miniaturas por gusto o para jugar, decidimos más o menos a la vez empezar a hacer transformaciones, y una cosa llevó a la otra.

Montar la empresa desde luego no fue cosa de un día, la planificación nos llevó bastante más de un año.



www.infinitythegame.com

Actualmente Corvus Belli lo formamos Carlos Torres (escultor), Begoña Liste (moldes y producción) y Fernando Liste (escultor y gestión). Además trabaja con nosotros Ángel Giráldez (pintor), y ahora mismo, para poder desarrollar el proyecto Infinity, Alberto Abal (diseñador), Gutier Lusquiños (creador de ambientación),

José L. Roig (escultor) y Yannick Hennebo (escultor).

C: ¿Cómo empresa más veterana de miniaturas de España en > los 15 - 28 mm como os sentís?

CB: A verdad es que no somos los más veteranos :) Fantassin Miniaturas (Ponferrada) hace miniaturas napoleónicas, y ahora también de la 2ª Guerra Mundial en 15mm y 20mm respectivamente desde mucho antes del nacimiento de Corvus. De hecho les tenemos que agradecer su ayuda en cuestiones técnicas de producción, que ha sido inestimable. Dragon Rune (Barcelona, ahora comprada por una empresa creo que americana) también fueron anteriores a nosotros.

Aún así, cualquiera de ellos y nosotros nos sentimos un poco como aventureros en un dungeon, creo yo, con los grandes como GWorkshop ahí arriba haciendo sombra, y nosotros escabulléndonos por los pasillos laterales intentando encontrar un hueco en el chaleco de diamantes del dragón :)

C: ¿os gusta lo que esta apareciendo del resto de casas españolas (gamezone y marsultor)?

CB: La verdad es que no estamos muy al día de lo que hacen. He visto algunas figuras, pero ninguna de esas dos empresas tiene mucha presencia en internet, es difícil ver noticias sobre ellas. Les deseamos mucha suerte, el mercado es duro...

C: ¿Qué es más sencillo, el mundo de los 15mm o de los 28? (a nivel de empresa, llevarlo y tal...)

CB: La producción de las figuras de 15mm es más difícil, las piezas de 28mm son más sencillas de producir sin fallos (no suelen tener partes tan finas como por ejemplo una lanza de escala 15mm).

En cuanto al mercado, es muy distinto. El de 15mm es muchísimo más amateur, e incluso las "grandes" empresas de 15mm no le dan mucha importancia al producto y a la imagen. Es como si asumieran que los 15mm son figuras cutres. Como comenté, nosotros venimos del mundo de los juegos de rol, y lo primero que sueles conocer es GWorkshop. Nosotros hemos intentado sacar figuras de 15mm con un cuidado del producto similar al

mercado de figuras de fantasía. Y funciona. Estamos considerados como una de las dos mejores marcas de 15mm con Xyston. Los 28mm es un mercado más duro porque hay más competencia de calidad.



C: ¿Qué tal el mercado nipón? ¿Y el francés?

CB: Vendemos a una tienda japonesa figuras de WarCrow, y esperamos que se animen con Infinity. En Japón no tienen tanto éxito como en Europa o Norte América las figuras de wargame. En Francia vendemos bien.

C: ¿Hay mucha competencia en los "wargames" de 15mm?

CB: Mucha y poca. Hay decenas de marcas, pero la media de calidad del producto es muy baja (lamento tener que decir esto). Pero como la historia es tan amplia, todo el mundo tiene su nicho de mercado.

C: ¿No es difícil entrar en este mundo acaparado por un par de juegos que tienen el 90% del mercado mundial?

CB: Difícil sí, pero no tanto como pueda parecer. Supongo que te refieres a GWorkshop. Como competidor (en desventaja) de GWorkshop, los admiro y les doy las gracias. Mucha gente se queja de



CB: Vaya, ¡es la primera noticia que tenemos! Claro que como Corvus Belli sería CB y no CV, a lo mejor era otra empresa... xD

C: ¿Qué os parece la idea de Cargad? ¿Conocíais los MdN y el Ordo Caronte?

CB: Me temo que no os conocíamos... Estuve leyendo el último número, e impresiona ¡48 páginas! Está muy bien, mi enhorabuena. Espero que salga algo de WarCrow e Infinity a partir de ahora, estaremos encantados de colaborar.



su política de precios, pero gracias a ellos nosotros podemos existir. GW abrió el hobby de las miniaturas al gran público, gracias a ellos vosotros y nosotros podemos pintar y jugar hoy con figuras con facilidad. Lo que me da pena de GW es el estancamiento creativo, ojalá se reinventasen a si mismos para ofrecer algo nuevo e interesante.

C: ¿Qué fue primero, el huevo o la gallina? O sea, estabais hablando de hacer un juego manga y salió así, o estabais planteando sacar un juego nuevo y salió la idea del rollo manga?

CB: Todo empezó por culpa de una estadística hace mas de 3 años. Vimos que las noticias más leídas en un portal de miniaturas eran las de ciencia ficción, y unido a un juego de rol casero basado en el libro Hyperion, empezamos a trabajar. Primero fuimos generando ambientación para darle credibilidad, mucho más tarde empezamos a desarrollar en sistema de juego. También somos fans de Masamune Shirow, así que la imagen fué hacia ahí desde el principio. La palabra manga engaña un poco, el look de las miniaturas es muy Shirow y Trantkat (HK), y la ambientación bebe de las mejores fuentes de la ciencia ficción.

C: ¿Cómo lleváis el tema de la distribución vosotros?

CB: Muy bien, estamos contentos. Internet, un buen producto, y saber inglés es lo necesario para encontrar distribuidores ahí fuera.

C: ¿Qué hay de lo que se oyó de una triple fusión entre las tres principales empresas españolas de miniaturas (CV, Mars Ultor y Gamezone) para intentar consolidarse más aún en el mercado mundial?

C: ¿Jugáis a juegos de estrategia, war-games, etc., vamos sois frikis?

CB: Casi todos xD Jugamos a rol, a miniaturas, a rol en vivo, a juegos de tablero, y nos encanta el cine y la literatura de fantasía y ciencia ficción. Entre los juegos favoritos de la mayoría figuran Mutantes en la Sombra y Pendragón.

C: Sobre Infinity... Los Starter Pack, ¿serán aleatorias rollo Clix, serán fijas para cada facción a lo Warmachine, o serán fijas estilo Warhammer?

CB: Cada Starter Pack es un mini-ejército de una facción determinada, y las figuras no son aleatorias, podreis ver las fotos de todas en la caja. Cada Starter Pack contendrá un reglamento básico, para que os hagais una idea de como funciona el juego, hasta que a principios del 2006 salga el libro de reglas y ambientación completo. Insisto: son unas reglas básicas para probar el sistema.

C: ¿De cuantas miniaturas en el juego inicialmente estamos hablando?

CB: El primer mes saldrán unas 25 miniaturas diferentes, pertenecientes a 3 facciones

C: ¿Es un juego rolero estilo IKWM o más "a matar bichos" estilo WH/WH40k?

CB: Desde luego el objetivo es acabar con los soldados enemigos... Si por rolero os referís a ganar experiencia y ese tipo de cosas, no.

C: Todo el mundo asume que el juego va a ser un juego de escaramuzas. Entre otras cosas por que es lo habitual cuando este tipo de juegos nacen. ¿Es esto cierto? ¿Podríais hacernos un resumen del estilo de juego?

CB: Es de escaramuzas, sí. Con las reglas completas, se pueden jugar batallas con 5 a 25 miniaturas por bando, y cada una se activa individualmente. Las reglas básicas estan bien para jugar batallas con hasta 10 miniaturas por bando. Un sistema que vereis pronto permite a los dos jugadores mantenerse activos toda la batalla, sin tener que esperar a que el jugador que tiene el turno acabe. Como juego futurista, los elemento electrónicos son importantísimos, e introducimos a los Hacker, que tienen mucha importancia en el campo de batalla. Hay reglas especiales para camuflaje que van a dar que hablar...

C: En la ilustración (preciosa, todo sea dicho) que aparece en la web del juego, se ve claramente una ambientación futurista y fantástica, pero a diferencia de otros juegos sci-fi (warhammer 40k, ikwarmachine) parece mucho más luminoso y menos decadente. ¿Ante que tipo de universo imaginario estamos? (Nota de Zeo: que sea space opera, plis, que sea space opera). Sobre la temática del juego... ¿por qué un estilo manga?





CB: Una vez más, para nosotros manga de ciencia ficción significa Appleseed o HK, y eso sí es futurista y moderno. Nunca nos gustó la ci-fi gótica ni la industrial, y además ya está muy vista. Creo que estamos ofreciendo algo realmente nuevo. No os fieis de la pequeña introducción que circula por la red, cuando podáis leer en detalle la ambientación, os sorprenderá.

C: ¿Que política de ampliaciones vais a tener? Me refiero a si comenzareis con el manual básico y ampliareis más adelante con suplementos dedicados a cada facción o serán actualizaciones universales que afecten a todos los jugadores por

igual.

CB: Primero Starter Packs y figuras en caja o blister. Reglamento básico en los Starter Pack. Espero que en el primer trimestre del 2006 salga el libro de reglas completo. Este libro ya va a tener mucha información para todas las facciones. Hay material como para dos libros más, pero eso es otra historia, y será contada en otra ocasión...

C: Sobre las miniaturas: ¿cuántos modelos iniciales de miniaturas vais a distribuir?

CB: Unas 25 distintas, como comenté antes. Novedades cada mes.

C: Sin duda hemos visto humanos, los cuales sin duda acabarán ampliándose, y robots de combate. Respecto a esto último ¿ampliareis gama más adelante con otros vehículos de combate (tanques o armaduras de combate)?

CB: Armaduras de combate, ya en el primer mes sale una.

C: ¿Habrà una guía de pintura propia de Infinity?

CB: Es pronto para hablar de eso. Las fotos e ilustraciones en la web y en las cajas o blisters os ayudarán.



C: Muchos de los universos tienen una base literaria/artística sobre la que apoyarse para reforzar la imaginación del universo en cuestión (novelas, cómics, ilustraciones), ¿habrá algo así a corto plazo para Infinity?

CB: Una vez más es pronto para todo eso..

C: Sabíais que para el 2006 (3º trimestre) Rackham quiere sacar un juego de mechs?, si teneis pensado en traducir al francés el juego y darle bombo y platillo animo, porque nuestros vecinos gaba-chos son grandes devoradores del manga también.

CB: Si, lo sabemos. El juego se va a distribuir en Francia, desde luego. Ya salió un artículo de "novedades" en Ravage, y para el número de Navidad... 2 páginas (han prometido...)

C: ahora algunas preguntillas sobre el juego.

CB: xD

C: ¿habrá personajes especiales como ocurre con otros juegos, apesar de que estos suelen descompensar el juego?

CB: Si, habrá personajes, aunque no





demasiados. Y no van a descompensar el juego, lo que a unos les gustará y otros odiarán...

C: ¿que tendrá más importancia disparo, o combate cuerpo a cuerpo?.

CB: Disparo sin ninguna duda. Llegar a cuerpo a cuerpo es muy difícil, aunque desde luego posible.

C: ¿habrá algún tipo de poder psíquico, mutaciones, miembros biónicos, etc.....?

CB: Hum... están los hacker, aunque no es lo mismo. Y otras cosas... pero poco. Magia o psíquicos como se conocen de otros juegos no. Huimos de la fantasía, esto es ciencia ficción casi pura y dura :)

C: ¿solo metal, o se dará el salto a la resina o plástico en un futuro?

CB: La resina no nos gusta, y el plástico está fuera de presupuesto para nosotros.

C: ¿habrá tanques grandotes grandotes, o bicharracos de más de 35 mm?

CB: Los LandMates miden más de 54mm de alto

C: ¿habrá razas alienígenas?

CB: Si

C: creo que si nos podéis enviar algunas fotos no vistas aun guay.

CB: eeeerr.... pronto!!

C: ¿por cierto, alguna posibilidad de entrevistar al resto de componentes del equipo de infinity en un futuro?

CB: Claro, es muy divertido! :)

hasta pronto!!





Entrevista Game Forces

por Pater Zeo

Como muchos de vosotros ya sabreis, en este mes de Octubre aparece a la venta Game Forces, una nueva publicación sobre pintura y modelismo.

La aparición en el mercado de esta nueva publicación bimensual implica el fin del desierto editorial que existía a este respecto.

El equipo de ¡Cargad! se puso en contacto con Mario, uno de los miembros de Game Forces y el resultado fue la siguiente entrevista.

¡Cargad!: Bueno, hablemos un poco de Game Forces. ¿Quien son Game Forces?

Game Forces es otra de las revistas de nuestra editorial Hobbyworld dedicada casi por entero al mundo del hobby y del modelismo a la par que la importación de productos y publicaciones extranjeras del sector y la distribución de productos propios del mismo. Actualmente el Staff lo forman a parte de los propios de la empresa tres o cuatro colaboradores españoles que se encargan del contenido de la misma ya que están metidos de lleno en la pintura de estas miniaturas para juego.

¡Cargad!: ¿De donde surgió la iniciativa de crear una revista de modelismo?

Muchos lectores de Hobbyworld son asiduos de estas miniaturas, y en ella hemos sacado muchas de las mismas. El proyecto surgió al ver la carencia del mercado Español de una revista independiente dedicada exclusivamente a la vertiente modelística del Game. Muchos aficionados nos pidieron una publicación ágil y de contenido didáctico a la vez que resuelta con la habitual calidad de nuestras otras revistas del sector del hobby.

¡Cargad!: ¿Por que ahora? ¿Que hay en la situación actual que propicie la aparición de Game Forces?

La verdad es que no ha habido nada de especial es un proyecto que se lleva fraguando casi 2 años y ahora a dado sus frutos, además el mercado español es uno de los mayores de miniaturas para juegos y clubes del sector con una afición creemos de las mas fieles e interesantes del mercado europeo. Creo que ahora es un buen momento esperamos que les guste a todos y podamos mejorar con la ayuda de todos los aficionados.

¡Cargad!: Habéis dicho que la revista será de tirada nacional. Pero supongo que no encontraremos la revista en

1. La contienda.
Enrique Escarot (Lanzarote)
Figuras de la marca Rickard

2. Montaje y Preparación de las figuras...
Juan José Barrena (I.I.)

3. Gólide.
Enrique Escarot (Lanzarote)
Figuras de la marca Games Zone

4. LORD OF THE RINGS.
Juan José Barrena (I.I.)
Figuras de Citadel y Otras...

5. AULA MAGNA.
Enrique Escarot (Lanzarote)
Cuando el juego deja de ser un juego y pasa a ser arte

6. Guerrero Krohn
Enrique Escarot (Lanzarote)
Figura de la marca "La Batalla del Oeste"

7. La Puente del Concederito.
Juan José Barrena (I.I.)
Escenografía para juego.

OS PRESENTAMOS LA PUBLICACION DEFINITIVA PARA LOS AMANTES DEL WARGAME. CON UN CONTENIDO EXCEPCIONAL Y UNA VISION UNICA. ENCAMINADA A MOSTRAR DE MANERA EFICAZ COMO CONSEGUIR QUE UNA SIMPLE PIEZA SE CONVIERTA EN UNICA.

precios especiales a comercios especializados gastos de envio gratuitos a particulares u tiendas con pago con tarjeta o ingreso en cuenta

revista bimensual medidas 297 x 210 apaisado impreso papel couche 1ª calidad

ESTA ES TU REVISTA

apdo. 5297 ALICANTE 03080 - telefono : 966 08 51 80 - info@hobbyworld-e.com
edica. hobbyworld - apdo. 5297. 03080 ALICANTE - www.hobbyworld-e.com

todos los quioscos del país (^_^) así que ¿Donde se puede encontrar Game Forces? Habrá muchas tiendas de pueblos pequeños y no tan pequeños donde no se podrá conseguir así como así, ¿Tenéis algún tipo venta por correo? ¿Suscripciones? ¿Si te suscribes regaláis una camiseta? ^_^

En principio se venderán en tiendas especializadas del sector que nos la pidan y directamente desde nuestra editorial, para ello haremos un esfuerzo que se materializara en COSTE CERO en gastos de envío a cualquier parte del territorio nacional, siempre que se pague con tarjeta o mediante ingreso en nuestra cuenta.

Por lo tanto en una tienda le costara al

lector 5,95 euros y si nos la pide a nosotros exactamente lo mismo 5,95 y le llegara cómodamente a su domicilio por muy remoto que este dentro de España. En cuanto a las suscripciones estamos preparándolas para el número 2 junto con un suculento merchandising que no dejara indiferente a nadie os lo aseguro.

¡Cargad!: Tengo mucha curiosidad como miembro de una publicación aficionada: ¿Que secciones vais a tener? ¿Que temas vais a tocar?

Como se puede observar ya en nuestra web dedicada a la publicación, haremos bimestralmente diversos artículos paso a paso de como montar y pintar diversas miniaturas así como un taller de materiales, escenificación y otros proyectos que



llegaran en futuros números. Lo fundamental será como conseguir una pequeña obra de arte con un esfuerzo constante y unos medios mínimos al alcance de todos. En definitiva miniaturas y más miniaturas.

¡Cargad!: ¿Que tipo de formato tendréis para las "lecciones"? ¿Os limitaréis a "como pintar la miniatura XXXXX" o bien explicareis técnicas y pondréis miniaturas como ejemplo?

Las técnicas en cuanto al montaje y pintura de una figura de Game no difieren en casi nada a las del resto de modelismo tanto de figuras o de escenificaciones, vehículos etc. trataremos de ser didácticos pero sin caer en la repetición constante así que muchas de las técnicas que se emplean a veces se explicaran de nuevo y otras no ...para ello dejamos libre albedrío al modelista que realiza cada artículo es decir cada uno explicara lo que considere oportuno y crea necesario, haciendo hincapié en aquellos aspectos para el necesarios o a tener en cuenta.

¡Cargad!: He visto algunas fotos de miniaturas y por lo que parece son todas de 28mm. ¿Vais a tratar otras escalas como la de 15mm o más grandes como Inquisitor o las figuras de resina de Fanhunter?

En ello estamos en este numero hay varias de tamaño superior, siempre estaremos atentos a las que podamos conseguir aunque haremos hincapié en las escalas menores de 70 mm. que creo que son las más usadas en el juego. El resto es pasto de nuestra publicación Hobbyworld.

¡Cargad!: Respecto a técnicas de pintura ¿os vais a limitar a pincel o incluiréis otras técnicas (aerógrafo, por ejemplo)?

Se usaran y se explicaran las técnicas necesarias hasta pintura con rotulador y aguja de calceta si es necesario para conseguir un mejor acabado.

¡Cargad!: Tarde o temprano acumulareis bastante material con un montón de consejos sobre pintura y modelismo ¿tenéis en mente algún tipo de recopilatorio que englobe todos los consejos de pintura de una técnica determinada o un cierto tipo de miniatura (no se, algo como "Pintando Robots")?

Actualmente estamos preparando varios monográficos dedicados a pintura y montaje de Figura Fantástica llamada IMAGINA, será mas bien un libro de carácter



casi anual y será un compendio de consejos que servirán a todos. No obstante simplemente bastara con tener a mano Game Forces para hacer memoria de técnicas y trucos para miniaturas, consideramos que la revista debe de ser atemporal por lo tanto no solo sacaremos novedades sino toda pieza que caiga en nuestro poder digna de salir por lo especial o esencial de la misma.

¡Cargad!: Vamos con un poco de polémica. ¿En los reportajes que marca de pintura usáis? ¿Como os referís a los nombres de los colores?

Cada maestrillo tiene su librillo conozco amigos, incluso yo mismo, que solo usan oleos para pintar o bien hasta pintura acrílica de titán o la pajarita en esto solo

hay una referencia la comodidad de cada uno y por supuesto se pondrán las marcas y colores que cada uno haya usado...si quiere el autor claro esta...

La conclusión es que esta nueva publicación promete mucho. Ahora solo cabe comprar la revista y que cada uno juzgue por sí mismo.

Si quieres saber más siempre puedes ir a la página web oficial:
<http://gameforces.tk3.net/>





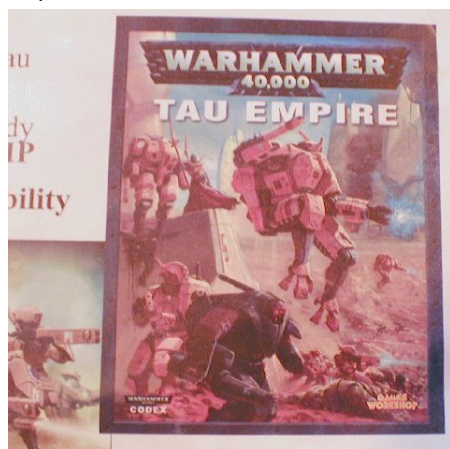
Rumore, Rumore... 40.000 Rumore

Se rumorea que saldrá un Codex: Combate Urbano revisado el próximo verano.

Junto a él se venderán tres edificios desmontables, que pueden ponerse juntos o separados.

Habrà tres cajas. La primera del tamaño de un tanque, la segunda del tamaño de un batallón y la tercera de tamaño ejército (sí, esass de 180 Euros). Esta última traería escenografía suficiente para cubrir una mesa de 180x120 cm. El terreno podrá construirse como ruinas o como edificios intactos.

El próximo Codex, tras el de los Templarios Negros, sería el Codex: Imperio Tau



Una de las novedades que trae este Codex es la nueva raza alienígena aliada de los Tau: los Vespids. Los Vespids son infantería con capacidad de salto (normal, no con retrocohetes como las armaduras de combate) y además *pies ligeros*.

Dentro del nuevo Codex, podremos encontrar al Comandante Darkside, una hembra Tau en armadura *Stealth*. También habrá nuevos modelos para los



Uno de los nuevos Vespids...

Étéreos.

Otro de los próximos Codex que nos vamos a encontrar es el dedicado a la raza Eldar. Entre los modelos que se van a rehacer, nos encontramos un nuevo Bípode de Combate de plástico, cajas de plataformas de armamento de plástico y Autarcas y Cantadores de Hueso.

Y ForgeWorld sacará un nuevo "Imperial Armour", el número 4. Éste, como el número tres, se dedicará en exclusiva a una campaña, entre el Imperio y los Tiránidos.

La nueva criatura tiránida será un Trygon como el que veis en estas páginas.

Es un excavador de túneles, por lo que el resto del ejército Tiránido puede entrar. Entre las demás cosas que van a sacar cabe mencionar terreno (nido de gárgolas incluido), tiránidos grandes (del tamaño del Cárnifex), alas para los guerreros de resina, biomorfos, tiránidos antiaéreos (quizás una variante del Biovoro).

Pero el Imperio también tiene refuerzos: Se describe a los Elysians, un ejército veterano que trabaja con los Inquisidores del Ordo Xenos. De acuerdo a la lista de ejército están mejorados quirúrgicamente, como el Sargento Stone de Inquisidor.



También los Cadianos reciben nuevo equipo, como luces buscadoras, un nuevo Hellhound, y posiblemente nuevas cabezas y conversiones.

Los Escorpiones Rojos son un capítulo de Marines que adquieren puertas, hombreras y escuadras de veteranos en vehículos "inusuales". Al parecer, la Inquisición y ellos chocan en los métodos empleados.

Y, por supuesto, nos encontraremos nuevos Cofrades y miniaturas para la Inquisición.

El orden para el lanzamiento de los Codexes siguientes durante el 2.006 es:

Imperio Tau

Ciudad de los Muertos (Combate Urbano Redux)

Eldar Mundos Astronave

Ángeles Oscuros.





Star Wars Miniatures

La línea de miniaturas de Star Wars (Wizards of the Coast) sigue ampliándose y creciendo.

Se rumorea que van a sacar un pack llamado La Luna de Endor con un AT-ST (el andador de dos patas) y tres soldados de asalto. Claro está que eso será el año que viene. También habrá nuevos packs de ampliación, uno de ellos dedicado a los cazarrecompensas.

Pero realmente, la joya del juego se presenta entre este mes y el que viene... Si... se presenta un AT-AT a escala. Con reglas. De aproximadamente 40 cm de alto y unos 15 cm de largo... Una auténtica "miniatura"...





Flames Of War

por Iván Álvarez Rodríguez



La batalla comenzó en la madrugada del 6 de junio de 1944, cuando paracaidistas estadounidenses de las Divisiones 82 y 101 y fuerzas especiales inglesas transportadas en planeadores consiguieron colocarse detrás de la primera línea defensiva alemana, impidiendo la rápida llegada de refuerzos alemanes, ya que gran parte de la fuerza defensiva alemana, debido a los fuertes bombardeos realizados por los aliados durante los días anteriores, había sido alejada de la costa. El objetivo era destruir vías de comunicación y artillería enemiga. A las 7 a.m. soldados estadounidenses, ingleses y canadienses desembarcaron en las playas con nombres en clave: Omaha y Utah (estadounidenses), Sword y Gold (Ingleses) y Juno (Canadienses). En este desembarco participaron poco más de 100 mil soldados del I Ejército Estadounidense, 58 mil soldados del IV ejército Inglés, y 17 mil soldados efectivos del ejército de Canadá. Después de 2 horas, la cabeza de playa estaba tomada y comenzaron a desembarcar millones de soldados aliados. La playa más difícil de tomar fue la Omaha, en donde murieron 6.000 estadounidenses y 15.000 fueron heridos... Esta podría ser el resultado de una batalla en este juego, el Flames of war.

Este juego tiene una escala de 15mm, un poco más grande que el Epic pero mucho más pequeña que el Warhammer, para que nos entendamos.

La calidad de las miniaturas en cuanto a detalle es bastante grande teniendo en cuenta la escala y las marcas, aunque puede parecer un poco complicado de pintar con todo lujo de detalle con poca idea que se tenga quedan muy resultonas.

Los vehículos, sin embargo son bastante mas fáciles de pintar, tienen bastante detalles (se pueden ver palas, sierras, cajas...) y además vienen con la dotación correspondiente, que puede ser infante-

ría sentada en los asientos de su transporte, artilleros cargando los obuses en los cañones o el jefe de carro asomado por la escotilla...

El Flames of war, es una buena alternativa a los actuales wargames, es rápido, sencillo de jugar y esta lleno de detalles que sin aumentar su complejidad, hacen el juego mucho más rico en matices, mucho mas interesante y jugable.

En este juego puede desde cavar trincheras hasta solicitar apoyo aéreo para tu avance, puedes crear un ejercito de desgaste como en la guerra de trincheras de la Primera Guerra mundial o un ejercito móvil de infantería subida sobre los carros de combate, se pueden desde brutales combates urbanos (como sucedió en Stalingrado) hasta batallas campales en paramos desérticos, todo ellos con una mínima inversión y un reglamento que incluye las listas de ejercito.

El juego se desarrolla con una dinámica muy sencilla, se divide en 3 fases, movimiento, disparo y asalto; los atributos de los vehículos/infantería también son simples, las tropas tienen 2 características primarias, si son vehículos tendrán un blindaje y aparte, claro esta, un arma.

Las características son las siguientes: *Conscript* (Leva), *Trained* (Entrenado) y *Veteran* (Veterano). Estas características determinan la habilidad de una unidad, así como la dificultad para conseguir impactarles, la habilidad determina una



tirada para algunas situaciones en las cuales pueden ser necesarias, como por ejemplo hacer trincheras o rescatar un vehiculo inmovilizado, estas tiradas son: Leva 5+, Entrenado 4+ y Veterano 3+; a su vez esta característica determina lo bien entrenada que esta una unidad para aprovechar el terreno y saber moverse en el campo de batalla, por lo que será mas difícil impactarles, por lo tanto las tiradas que se han de sacar para impactar a un enemigo depende de su grado de veteranía, así que para impactar a una unidad de Leva se necesitara sacar un 2+, una Entrenada un 3+ y a Veteranos se les impactaría a 4+.

La otra característica determina lo motivados o la sangre fría que tiene una unidad en combate, estas características son: Reluctant, Confident y Fearless, y superarían los chequeos de moral de la siguiente forma: reluctan a 5+, Confident a 4+ y los Fearless a 3+.

Las características vendrían pues dadas de la siguiente forma:

Leva 5+





Reluctant	5+
Entrenado	4+
Confident	4+
Veterano	3+
Fearless	3+

Una unidad por lo tanto tendrá 2 atributos, uno referente a su nivel de entrenamiento y otro a su motivación en combate.

Los vehículos además de esto tienen blindaje, siempre y cuando se trate de vehículos blindado, sino, solo tendrán un tipo motriz (ruedas, semi-oruga u orugas) una capacidad de carga, y algunos algún arma.

El blindaje tiene tres características blindaje frontal, el lateral y el superior.

El blindaje frontal se usa para todo disparo que venga desde un ángulo de 180° por la parte frontal del vehículo, si tiene torreta, el blindaje frontal será aquel donde coincidan los 180° de la torreta y la parte frontal del vehículo, la torreta puede estar encarada a un enemigo dejando el blindaje lateral de la torreta expuesto a su fuego.

El blindaje lateral es aquel que no está en el frontal y el superior se usa en caso de bombardeos de aviones (si, aviones), de artillería y cuando es asaltado por infantería.

Las armas tienen por su lado un alcance, en cm. y pulgadas (esta gente piensa en todo el mundo) una cadencia de fuego, un valor Antitanque y una potencia de fuego, además algunas armas tienen reglas especiales como que crean cortinas de humo, son de artillería, cohetes... pero eso se explica en cada caso. El alcance sabemos todos lo que es así que lo obvio, la cadencia de fuego es la cantidad de disparos que hace ese arma, si se mueve por lo general dispara menos

veces, sino, suma un +1 a la dificultad para impactar, la valor antitanque es la capacidad de penetración de blindaje que tienen ese arma, cuanto mayor sea tendrá mas posibilidades de penetrar un blindaje (o incluso hacerlo automáticamente), y la potencia de fuego es el resultado necesario para destruir al objetivo, va desde 1+ a 6.

Estas han sido las características que tienen las tropas, a continuación explicaré la secuencia de juego:

El movimiento viene determinado el sistema motriz del la unidad y como no por el terreno, por lo tanto hay 3 tipos de terreno: carretera, campo a través y terreno difícil dependiendo del tipo de vehículo, no es lo mismo un Jeep que un vehículo con orugas, podrá mover una distancia u otra, luego dentro de esta clasificación del terreno que sería la básica entraría los pequeños "detalles", el terreno difícil puede ser de muchas clases, por lo que

hay situaciones en las cuales un vehículo pueda quedar inmovilizado por como es el terreno y otras en las que esto depende de la pericia del conductor, teniendo que hacer una tirada de habilidad, otro detalle bastante curioso es que si una unidad de infantería no se mueve podrá cavar trincheras para poder cubrirse mejor y añadir mas dificultad a las tiradas para impactarles, también pueden elegir solo mover parte de un pelotón dejando otra parte cubriendo el avance de este, al no mover estas armas tendrían mayor cadencia de disparo que si hubieran movido.

La fase de disparo se hace por unidades, toda la unidad dispara a un mismo objetivo, pero los disparos se reparten equitativamente entre el objetivo, esto es así porque de esta forma puede caer un pelotón que este situado de tal forma que al eliminarlo rompa la coherencia de la unidad, evitando que la parte del pelotón que se ha quedado sin coherencia pueda mover en el siguiente turno, además, si un pelotón recibe suficientes impactos puede ser obligado a echarse "cuerpo a tierra" esto es una parte importante porque de esta forma se puede detener el avance, evitar cargas... en este juego es muy importante la moral, y se harán chequeos continuamente por lo que la motivación de tus tropas puede ser un factor decisivo.

Como en muchos otros wargames hay armas con capacidades especiales que las hacen mas "peligrosas" tanto para los enemigos como para tus tropas, por ejemplo: los francotiradores o los lanza-





llamas son armas ideales para conseguir que un pelotón se eche cuerpo a tierra, la artillería también, además es mas destructiva, pero si un pelotón amigo esta cerca puede resultar también desmoralizado por el sock que le provocaría el ser bombardeado desde tan cerca por artillería amiga, por lo que hay que pensarse 2 veces antes de bombardear una posición en la que tengas infantería cerca, ya que puede desbaratar tus planes de tomar una posición al asalto porque a tus tropas las has acobardado con tu propio fuego.

La fase de asalto es una de la mas destructivas, puesto que un combate no terminara hasta que uno de los 2 implicados no sea destruido o huya, el asalto es muy simple, si se esta a 10cm se puede asaltar (casualmente es la distancia justa para que tus tropas se vean afectadas por la cercanía de un bombardeo artillero) cuando tus tropas cargan los enemigos reaccionan disparando, decisión bastante lógica, que en algunos wargames no se tiene en cuenta, esto puede suponer una gran peligro para la unidad asaltante, pero aquí como en muchas otras partes del juego entran en juego los pequeños detalles, si se consigue poner en la fase de disparo a una unidad cuerpo a tierra su cadencia de disparo se vera reducida drásticamente, pero claro, la artillería puede ser un arma de doble filo y un lanzallamas solo llega 10cm, hay que arriesgarse mucho para conseguir este efecto, bien, una vez resuelto el fuego de reacción la unidad asaltante efectúa una chequeo de habilidad por cada peana en contacto con el enemigo o a 5 cm. hace un chequeo de habilidad y por cada éxito obtenido elimina una peana del enemigo si salvación posible (frente a disparos la infantería dispone de una salvación de 3+), tras esto, la unidad asaltada realiza un chequeo de coraje, si lo supera contraatacará de la misma forma (sin el fuego de reacción) y así

sucesivamente, puede parecer un poco largo y tedioso, pero en un turno solo se puede asaltar con un pelotón a otro, por lo que la fase de asalto acaba bastante rápido.

Otro aspecto que esta muy bien del juego es el soporte aéreo, puedes comprarlo prioritario u esporádico, pudiéndote aparecer con mas o menos facilidad, esto depende de una tirada de dado,

además cuando has conseguido el soporte aéreo otra tirada determina si aparecen 1, 2 ó 3 aviones, lo cual puede ser muyyyy bruto, pueden hacer pasadas con ametralladoras, lanzar bombas o cohetes e incluso algunos aviones, los llamados tanques volantes, puede disparar sus cañones contra el objetivo.

Además como contrapartida a los aviones esta la artillería antiaérea, la hay fija y móvil, puede ser un cañón de 8,8cm capaz de derribar al avión más resistente o una simple ametralladora que lo más que puede conseguir muchas veces es lograr que aborten en ataque.

A grandes rasgos este es el juego, os recomiendo a todos que lo probéis, es fácil de entender, muy táctico y además barato, que tal y como están los juegos últimamente es de agradecer, para que os hagáis una idea, un ejercito de unos 1500 pts puede venir a costarte unos 140€ dependiendo de lo que te lo hagas (el mi ejercito alemán ha salido por ese precio mas o menos) algunos pueden salir incluso mas baratos, el reglamento cuesta 40€, pero en el vienen las listas de ejercito básicas de alemanes, italianos americanos, rusos e ingleses, aparte de estas listas hay otras mas especificas, como por ejemplo paracaidistas, también hay libros con los ejércitos que combatieron en lugares emblemáticos como el norte e África y Estalingrado.

Además también hay torneos, que yo sepa en España no se ha hecho ninguno todavía, pero el juego aquí todavía esta dándose a conocer, pero prometen ser bastante interesantes ya que se

puntúa lo histórica que es la lista, el trasfondo si te has currado uno, la pintura y como no el resultado de las batallas, luego no es solo un llego y mato, sin mas, sino que el ejercito tendrá trabas históricas que lo harán en algunos aspecto muy poderoso y en otros más débil...

Es un juego que no puede dejarse pasar, si tenéis oportunidad probarlo, en algunas tiendas hacen partidas de demostración, seguro que si lo probáis os engancharéis.

Si queréis tener mas información o saber la opinión de otros jugadores os recomiendo pasaros por estas páginas:

Pagina oficial de Flames of war

www.flamesofwar.com

Y un en español con foro y todo

www.wargames-spain.com

En esta ultima no dudéis de consultar todas las dudas que tengáis sobre este juego además podréis ver el trabajo y listas de ejercito de otros jugadores que os aconsejaran como haceros vuestro ejercito.

Por cierto, el primer fin de semana de Noviembre (del 4 al 6) son las jornadas de rol de Ascalon en Getafe, y habrá un torneo de Flames of War, organizado por El Enano Rojo, pasaros y podréis ver este juegazo en todo su esplendor (más información en wargames-spain)



Cómo usar los Carros

por Tomàs Winand

En este artículo pretendo analizar el uso táctico de los carros en las partidas de Warhammer. Mucha es la gente que juega sin carros, sobre todo los jugadores defensivos, o que simplemente considera que los carros no son gran cosa. Yo, en cambio, pienso que los carros son francamente desequilibrantes y una de las unidades defensivas más poderosas del juego. Pretendo en este artículo mostrar como funcionan y como aprovecharlos.

Para empezar, un pequeño repaso a sus reglas especiales:

- Cuando cargan, infligen un D6 (+1 si tienen cuchillas) IMPACTOS directos a la unidad cargada.
- No pueden marchar.
- Si entran en o mueven por terreno difícil, reciben un D6 IMPACTOS de fuerza 6.
- Las monturas solamente pueden atacar a miniaturas directamente delante de él, no en sus flancos.
- Las heridas (ojo, que un 1 para herir es pifia) de F7 destruyen directamente el carro sin tener en cuenta su atributo de heridas

Viendo estas reglas, queda claro que excepto una, todas son desventajas. Desventajas que convierten a los carros en miniaturas excesivamente lentas y poco capaces de aguantar cargas (¡especialmente de personajes con F7!).

Parece pues, que una unidad con tal listado de desventajas es poco jugable. Nada más lejos de la realidad puesto que todos los handicaps de los carros intentan (sin éxito) equilibrarlas con los otros tipos de unidades. Imagínate un carro que no tuviera todas estas desventajas y lo entenderás!.

¿Cómo puede entonces, un D6 impactos a la carga compensar todas estas ventajas?

Hay dos estrategias básicas que permiten amortizar los puntos empleados en un carro y fácilmente rentabilizar dos o tres veces su coste. Veámoslas por separado:

El Carro Suicida

Así es como se han usado los carros en todas las batallas des de la época de los fenicios, se trata de lanzar los carros contra las líneas cerradas del enemigo y dejar que atropelle al máximo numero de soldados antes de romperse con cual-



quier piedra que encuentre o de que las bestias de tiro mueran a manos de las lanzas enemigas.

Esta forma de jugar los carros es la más sencilla y por lo tanto la más jugada. Consiste en lanzar casi indiscriminadamente el carro contra todo lo que se sitúe a distancia de carga.

Si no la has probado nunca, o el día que lo probaste no te funciono, ¡no te rindas! Como veremos en breve, los carros son piezas intrínsecamente aleatorias y a veces simplemente no funcionan. La mejor manera para que te convenzas de su utilidad y para que practiques como usarlos es que te pongas de acuerdo con un colega que te haga de sparring y se deje pegar un par o tres de palizas a base de jugar con 6 u 8 carros (avísale antes porque es bastante desagradable jugar contra 8 carros, sobretodo si no te lo esperas). Hay muchos ejércitos que permiten llevar dos carros como una única opción especial y que por lo tanto te permiten jugar con 6 carros a 1500 puntos y con 8 a 2000. Los mejores carros con los que probarlo son los carros de bestias del caos, los de elfos oscuros o los de goblins.

Una vez te hayas decidido a jugar con carros, veamos como escoger sus objetivos:

- Vamos a evitar sistemáticamente cualquier héroe de fuerza 5 susceptible de llevar una arma a dos manos o todo

monstruo asesino capaz de conseguir de alguna manera F7 o superior. Vamos a evitarlos por una razón obvia: ¡que cualquier herida destruye el carro!

- Evitaremos también unidades capaces de hacer más de una herida al carro. Los carros con R4 deberían ocuparse de enemigos de F3 o en el peor de los casos de F4 mientras que los de R5 pueden afrontar combates contra enemigos de F4 y aceptando bastante riesgo de F5.

La idea es que, si tienes suerte y te sale un 6 en el dado para determinar el numero de impactos que produce el carro difícilmente alguien te va a poder devolver los golpes pero, si sacas un 1 puedes recibir 4 o 5 ataques enemigos. Si estos ataques, los recibes de miniaturas con tu misma HA y F se convertirán en una herida en tu contra, pero si los recibes de enemigos con una Ha mejor y una F mayor a tu R, puedes recibir 3 heridas en un turno de combate.

- Buscaremos unidades sin filas con armaduras de cómo máximo 4+. Contra este tipo de unidades (que acostumbran a tener R3) deberías generar una media 4 heridas (la media de impactos de un carro con cuchillas es de 4 de las que acaban siendo bajas 3, y entre tripulantes y bestias de tiro deberías conseguir otra baja). Evidentemente si tienes suerte puedes hacer 7 u 8 bajas pero no cuentes con ello. Con 4 heridas a favor te aseguras que tu oponente no se rebota y que si tiene estandarte y superioridad numéri-



WARHAMMER

ca aún pierde de dos (insistimos: sin filas).

- Buscaremos unidades grandes con filas a las a las que con nuestra F5 anulamos su tirada de salvación (es decir, como máximo 5+). A estas unidades, que acostumbra a tener una peor HA que en el caso anterior, las matemáticas te auguran una media de 5 bajas a favor. En este caso, la unidad no se rebotará y probablemente el combate acabe en empate (3 filas, superioridad numérica y estandar-te). Así que necesitaras tiradas por encima de la media para ganar (se convierten en ideales objetos y magias que te permitan repetir la tira de dados para determinar el número de impactos producidos con el carro).

- Cualquier unidad con armaduras de 2+ a la que pilles por el flanco. Piensa que con una sola baja ya no se rebota. No ataques nunca por la retaguardia ya que no vas a matar más de una o dos miniaturas, se podrá rebotar y no tienes suficiente potencia para ganar el +2 de retaguardia (si llevas condes carga con el carro negro por la retaguardia siempre que puedas!!!)

Listados sus objetivos prioritarios, analicemos ahora cual seria una actuación esperable de los carros:

- Si tienes suerte, haces 6 o 7 impactos con el carro y junto con la tripulación acabas haciendo entre 8 y 10 heridas, eliminando cualquier unidad pequeña de caballería rápida u hostigadores que se hayan dejado cargar o haciendo huir una unidad a la que vas a perseguir sin pensártelo demasiado.
- Si la suerte no te acompaña, entre carro y tripulación consigues un par de bajas, te hacen una herida y contando superioridad estandar-te (y quizás filas) pierdes por entre 2 y 5. Este caso, aunque no lo



parezca no resulta excesivamente malo. Probablemente vas a huir y, si tu enemigo es lento sobrevivirás, a tiempo de reagruparte a cobijo del liderazgo del general y volver a golpear en otro sitio.

Lo peor que te puede pasar es que ganes o pierdas por uno o dos puntos y ninguno de los contendientes huya del combate. Piensa que un carro trabado en combate es un objetivo muy goloso y difícilmente sobrevivirá a una carga por el flanco o a un par de turnos luchando contra una unidad que no va a recibir más de una o dos bajas por turno.

Es importante darse cuenta de un detalle: el calculo de probabilidades cuando hablamos de un carro resulta engañosa porque la varianza al tirar un dado es muy grande (al contrario de lo que pasa al tirar dos dados). Esto significa que, por raro que nos parezca es igual de fácil sacar un 6 que un 1 que un 3 en el dado lo que produce resultados altamente aleatorios (en cambio, al lanzar dos dados es difícil alejarse del siete, sacar más de 10 o menos de 5).

Este hecho añade una gran variabilidad a las acciones en las que participan los carros y deberías jugar teniéndolo en cuenta. Si lanzas un carro esperando sacar un 6 y no te paras a pensar como terminara todo si sacas un 1 estas arriesgando demasiado. Igualmente, si cargas para hacer un par de bajas y huir y no consideras en que posición quedarás si el carro hace 9 bajas y tiene que perseguir te puedes encontrar en apuros.

Hay dos maneras (que no son demasiado prácticas) de mejorar las estadísticas de un carro aumentando muchísimo sus opciones de victoria:

1. Montando un personaje en el carro. Cualquier personaje, por malo y feo que sea, con una arma a dos manos tendrá F5 o más (probablemente F6 ó F7) y te asegura una o dos bajas más. Además, te permite utilizar un viejo y vil truco que consiste en desafiar al personaje oponente y obligarlo a matarte el personaje en lugar de pegar al carro (imagínate la rabia que le hará a tu oponente desperdiciar los ataques de F7 de su héroe matando un miserable héroe goblin o un frágil héroe elfo!). Un personaje montado en un carro también aumenta considerablemente las probabilidades de sobrevivir a un par de turnos de combate después de la carga. Por último, te aconsejo que pruebes el combo de un carro del caos con un paladín que porte la espada berserk (sumas la potencia de unidad de todas las miniaturas en contacto con el carro, lo divides por dos y el resultado son ataques extra para el personaje!) que acostumbra tranquilamente a hacer 7 ataques que impactan a 3+ de F5!. Te aseguro que es como ver una minipimer en marcha.

2. Cargando con dos carros. Aunque poco recomendable si juegas solo con dos carros (porque necesitas jugarlos juntos todo el rato), a nivel teórico, pasas





El carro defensivo

Este uso del carro probablemente es mucho más revolucionario, infrautilizado y infinitamente más útil. Veamos como utilizarlo.

Ahora, nuestro modelo de ejercito usa una o varias maquinas de guerra y unidades de proyectiles. Ejércitos que básicamente se quedan atrás esperando al oponente. También estamos hablando de ejércitos apisonadora, con unidades poderosas y seguras de infantería con poca movilidad que se dedican a avanzar poco a poco hasta abrumar al enemigo. Estos tipos de ejércitos tienen en común el gran handicap en que se convierte el dejar llevar toda la iniciativa al adversario. Sobre todo si este basa su fuerza en la agilidad y movilidad.

Todos tenemos un amigo que juega con elfos con 4 lanza virotes y más magos que arena hay en la playa. Cuando te enfrentas a un ejercito de este tipo sabes muy bien que si llegas al combate vas a ganar la partida y que si te dispara durante 3 o 4 turnos antes que lo trabes has perdido. Por lo que te dedicas a avanzar sistemáticamente e ir a por todas, situándote a distancia de carga lo más rápido posible con la seguridad que sus arqueros no van a cargarte.

Pues, ya que el handicap es tan claro y que es tan fácil y conocido como sacarle provecho, vamos a buscarle remedio y vamos a hacerlo basando la defensa en los carros.

Los carros son unidades muy lentas; al no poder marchar, no pueden seguir el ritmo de las unidades de caballería y a duras penas él de las de infantería. Pero



a tener una media de 7 impactos de carga además de los ataques de la tripulación y las bestias de tiro.

Fíjate que al usar los carros como unidades suicidas, aunque parezca mentira, tener un bajo liderazgo es más una ventaja que una desventaja. Porque, en general, sólo usas el liderazgo para superar los chequeos de desmoralización, chequeos que en el caso de los carros no te interesa superar. De hecho, si pierdes un combate, lo que más te interesa es huir.

Si hasta aquí te he convencido, entenderás que te recomiende carros goblins en lugar de carros orkos y carros bestias en lugar de carros del caos (de los segundos hablaremos en el siguiente apartado). Su bajo coste, su baja resistencia y su bajo liderazgo los convierten en perfectos kamikazes. Asesinos locos capaces de morir llevándose por delante muchos mas puntos de los que han costado a base de cargar, huir, reagruparse y volver a cargar (en el caso de los orkos y gracias a la magia ni siquiera pierden un turno reagrupándose ¡puesto que tienen dos magias que les permiten cargar!).

Por último, un consejo para mitigar los estragos que producen los carros al mismo tiempo que un aviso para los carros poco precavidos. Una buena manera de acabar con los carros sin ensuciarse demasiado es conseguir que el camino de huida de las unidades cargadas deba resolverse necesariamente a través de un elemento de estenografía de terreno difícil. Fíjate que en general (a no ser que el carro arrase) no es necesario alinear la unidad que va a recibir la carga

para que el carro caiga en el terreno difícil sino que con ocupar el resto de corredores posibles de retirada conseguirás el mismo objetivo. Deja al carro el dilema entre:

- Perseguir, comerse un D6 de F5, quedar atrapado en un elemento en el que solo puede mover a unos 10 centímetros por turno y que cada turno que pase allí se lleva otro D6 de F5.
- No perseguir (con lo que ya salvas la unidad) y recibir una carga en el siguiente turno de las unidades que astutamente estaban cortando los corredores de retirada.

Cuidado entonces, es verdad que vamos a usar los carros como camicaces pero asegúrenos que tienen alguna posibilidad de destruir antes, más de lo que te han costado.





con todo, tienen un radio de carga enorme. Eso los convierte en unidades lentas pero casi imposibles de ser cargada sin tener antes oportunidad de cargar ellos. Como en estos momentos estamos considerando su inclusión en ejércitos muy estáticos su lentitud no nos demorará, en cambio, su habilidad para poder cargar a gran distancia la podemos utilizar tácticamente para ganar tiempo.

El consejo es usar dos carros situados a los laterales del ejercito (no a los flancos). Intentaremos con ellos defender el centro del ejercito, no los flancos, así que aunque los separaremos para cubrir una mayor área no nos conviene dejar sus flancos libres para que unidades más móviles de hostigadores sean capaces de atacárnoslos en combates que no podemos ganar.

Ahora que tenemos posicionados los carros, los vamos a utilizar como si de una guerra fría se tratara, intimidando al oponente. Queremos evitar que tu oponente pueda moverse con toda libertad dirigiéndose rápidamente contra tus unidades sin preocuparse por tus cargas. Cuando solo juegas con arqueros o unidades a pie, todas las unidades de caballería, monstruos y carros del enemigo se pueden mover tranquilamente sabiendo que van a ser ellos los que van a cargar porque tienen un rango de carga mucho mayor. En cambio, si, situadas entre tus unidades lentas aguardan dos carros, tu oponente tiene que arriesgar al avanzar hacia tu frontal. O bien hace caso de tus carros, o bien los ignora.

Si se la juega intentando optimizar la carga de manera que tu no llegues y él si o acercándose lo suficiente para que no este claro si se puede cargar o no (estoy hablando de 4 o 5 centímetros de diferencia), si el oponente es bueno midiendo a ojo puede apurar mucho y salirse con la suya pero, también es fácil que pierda un turno en el intento. Si tú te acostumbras a medir bien a ojo no podrán sacar ventaja de esta táctica. Si se ponen a distancia de carga, el carro sale de entre las tropas y se va a chocar contra la unidad más gorda y cara del oponente, con la intención de hacer alguna baja y ganar o no perder de mucho el combate, porque



interesa que el combate se alargue uno o dos turnos. Durante ese turno o dos, el resto de unidades del oponente se encuentren bloqueadas por el combate o decidan unirse al combate formando un barullo en el centro de la mesa que tus lanzavirotos o unidades a pie tendrán tiempo de sobras de arreglar.

Con esta resolución has conseguido uno o dos turnos para acabar de desplegar tu estrategia y el oponente lo tendrá bastante difícil para recuperarse.

Pero lo mejor es que, si no eres muy habilidoso con las medidas y no lo ves demasiado claro, simplemente declaras las cargas con los carros, si llegas fiesta y si no llegas... como acabas de medir la distancia entre tu carro (que no tiene que pivotar) y la unidad que querías frenar, ahora sabes si esa unidad llega a tu frente o no y puedes optar por aguantar la carga con el carro o huir y dejar que redirija a las unidades a las que sabes que no llega. Con lo que otra vez, vuelves a ganar un turno más disparando, rompes su línea frontal y consigues volver a situarte en una situación de ventaja.

Si el oponente decide jugar como si tú no tuvieras carros y se acerca a 30 o 20 centímetros arriesgándose a recibir tu carga, complácete, cárgale y prueba suerte con el D6 impactos de F5. Si tienes suerte, solamente con esta acción puedes resolver la partida pero, si la cosa va mal, sacas un 1 y pierdes el combate, aún puedes superar el chequeo de desmoralización. Y, si no lo superas y huyes te encuentras con dos posibilidades que no dejan en buena posición a tu oponente.

La primera es que decide perseguirte. Sacar más de 20 o incluso 30 centímetros con 8D6 no es nada descabellado y si la unidad que persigue acaba lo suficientemente avanzada como para no poder cargar el siguiente turno porque se ha pasado de largo ya se puede dar por perdida (a disparos o con tus cargas si mantienes alguna unidad rezagada o con visión de 360°).

Pero, si decide no perseguir y no se ve obligado a ello (fallando el chequeo), tu carro se salva y la unidad que querías ralentizar, simplemente esta en la posición en la ya que estaba. De acuerdo, tu tienes un carro huyendo pero cualquier baja que haya causado, por pequeña que sea puede valer mucho cuando llegue el combate de verdad.

Me gustaría, para terminar, repasar rápidamente que características son recomendables en los carros defensivos.

WARHAMMER

Nos interesa sobretudo, una alta resistencia y un buen liderazgo. En este aspecto, el carro elfo oscuro es el que mejor se ajusta a este perfil porque con R5, L9, H4 y S de 5+ se convierte en un bastión muy difícil de herir y desmoralizar. Además, al causar miedo no debes preocuparte por si va a cargar o se lo pensara dos veces o por si lo superan en numero esa pesada caballería tumularia. En el caso de los altos elfos, si estas acostumbrado a jugar con ejércitos de tiro, posiblemente te cueste un poco acostumbrarte a optimizar unos carros que compensan su R4 con su movimiento de 44 cms. ¡Recuerda siempre que si tu no puedes cargar no puede hacerlo nadie!

En ejércitos de orkos y caos, te recomiendo que uses carros de R5. En este tipo de estrategia resulta mejor jugar un carro de R5 que dos de R4. Aunque dos de R5 son la bomba.

Evidentemente los carros de los reyes funerarios son una excepción en este artículo y deben jugarse como caballería pesada y no como carros.

El carro negro, aunque caro, funciona muy bien con ejércitos apisonadora de centenares de tumularios, esqueletos y zombis a pie. Este carro además, al provocar terror, defiende mucho mejor que el resto un flanco ya que las unidades de flanco acostumbran a tener un bajo liderazgo.

Me quedan solo el estegadón y el mamut de los ogros que aunque provocan impactos por carga. Su singularidad, combinada con la especial idiosincrasia de los ejércitos que los incluyen los hacen poco efectivos al usarse de este modo y deberían usarse como unidades de choque (sí, no te preocupes las trataremos en próximos artículos).



La táctica Yunque/Martillo

por Namarie

El Yunque y el Martillo

En la antigüedad, dos herramientas muy comunes de los herreros eran el Yunque y el Martillo. Encima del Yunque se ponía la pieza a "modelar" (por ejemplo, una espada recién salida del horno que necesitara darle algo más de forma), y con el Martillo se iba golpeando la pieza (y el yunque) hasta obtener la forma deseada.

En el mundo de la guerra, se adoptó el nombre de Yunque-Martillo a una estrategia donde dos unidades se enfrentan a una sola aumentando las posibilidades de victoria.

En Warhammer, el Yunque-Martillo es perfectamente aplicable en muchos casos. La idea es hacer de herreros, donde con nuestro Yunque y nuestro Martillo daremos "forma" a una unidad enemiga.

Como se puede deducir, la idea es que el Yunque sea algo más o menos estático, en el que se "pone" la unidad enemiga, y luego nosotros con un segundo elemento podemos hacer de "martillo". Lo que tenemos que hacer es, pues, atraer las unidades enemigas hacia nuestro "yunque" (figura 2) y luego golpear fuerte con nuestro "martillo" (figura 3).

O sea: tenemos que disponer de unas tropas destinadas a recibir la carga enemiga (yunque) y a otras tropas más rápidas que puedan envolver el campo de batalla y (en cuanto puedan) cargar por detrás o por el flanco.

El Yunque

Es obvio que no todas las unidades pueden ejercer de Yunque. Las funciones del Yunque es **aguantar** las unidades enemigas hasta que nuestro Martillo pueda actuar. Su función es bastante estática, por lo que en regla general funcionarán bastante bien las unidades de infantería (o sea, unidades lentas) capaces de aguantar varios turnos sin huir. Las tropas Tozudas o que sean Inmunes a Desmoralización suelen ser un yunque perfecto, pero son muy limitadas y no podemos confiar en que una sola unidad pare a parte del ejército enemigo. Así que lo mejor es usar varias unidades como Yunque.

Las que tengan más armadura o más resistencia son ideales, y tener un Portaestandarte de Batalla en el Yunque

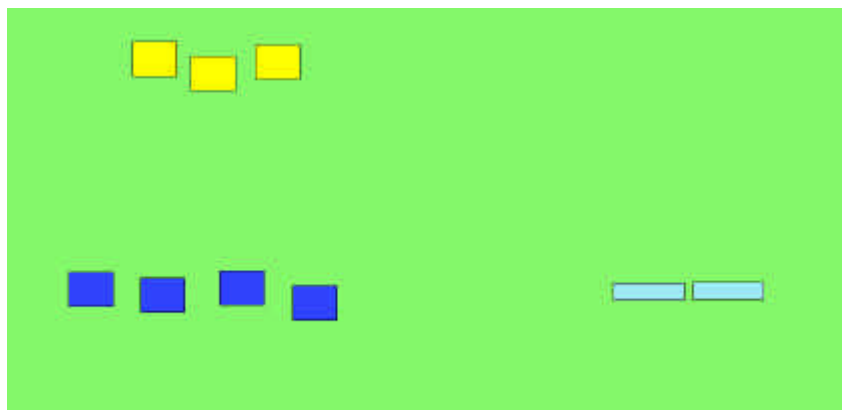


Fig1. Vemos nuestras unidades de infantería (yunque) en color azul oscuro, nuestras unidades rápidas (martillo) en azul claro, y las unidades enemigas en amarillo.

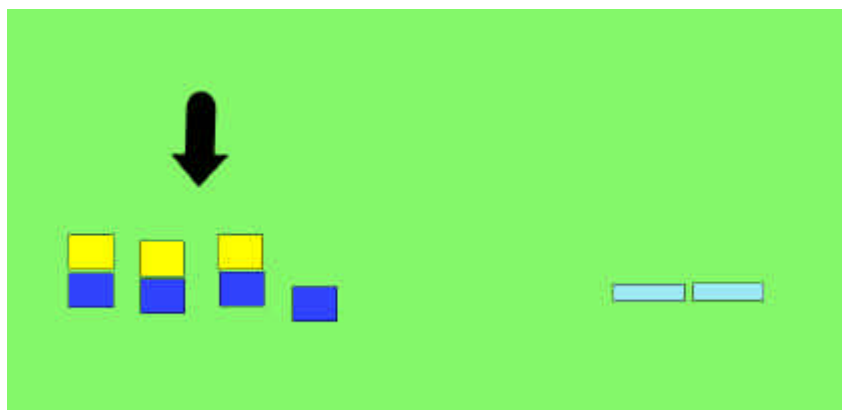


Fig2. Las unidades enemigas se acercan a nuestro Yunque

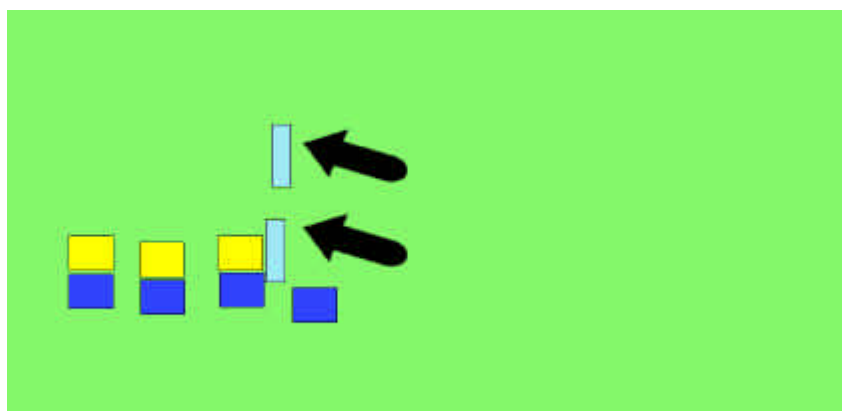


Fig3. Nuestro Martillo "choca" con las unidades enemigas. Entre las bajas y (lo más importante) las cargas por el flanco o por retaguardia, nos aseguramos la victoria.

es casi obligatorio. Si tenemos la suerte de contar con el glorioso Imperio, los Destacamentos (de infantería, no de proyectiles) son ideales para apoyar a las unidades de Yunque; si no, debemos tener pequeñas unidades básicas de infantería (12 guerreros saurios, 10 orcos) para realizar las funciones de des-

tacamentos.

Al ser una zona destinada a "recibir" el enemigo, entre unidades de infantería se pueden poner algunas máquinas de guerra que intenten bajar el número de miniaturas enemigas que se van a abalanzar sobre nosotros. Además, poniendo



máquinas y armas de proyectiles podemos forzar que el enemigo cargue hacia nuestro yunque.

Sobre el uso de personajes: sólo si son necesarios. Así, un jefe orco que pueda hacer una baja más no es tan importante; pero un Asesino escondido puede ser vital. Piensa que la función del Yunque no es ganar el combate, sino aguantar. Hay que insistir en esto: una unidad con mucho potencial puede ganar el combate, perseguir, y desmontarnos nuestra línea. De hecho uno de los buenos usos de las unidades rápidas sacrificables (por ejemplo los Goblins Jinetes de Lobo) es cargar de forma suicida sabiendo que el oponente va a perseguir, pero alejando a la unidad del resto de la línea de batalla... así que cuidado.

El Martillo

Si tuviéramos que definir el Martillo en dos palabras, sería RAPIDO y FUERTE. La unidad (o unidades) que formen el Martillo deben ser lo suficientemente rápidas como para "colarse" en los flancos o detrás de la línea enemiga (o sea, caballería), y deben ser lo suficientemente fuertes como para conseguir ganar un combate en UNA ronda. Si se tarda más, se corre el riesgo de que haya tropas de apoyo enemigas pululando cerca, y que consigan los temidos bonos de potencia, filas y flanco...

Los Martillos más clásicos los forman unidades de caballería "potentes" apoyadas por carros o por personajes. Así, los temidos Caballeros Elegidos de Khorne con un Paladín Legendario de Khorne son una (casi) perfecta tropa de Martillo. Y digo casi porque la Furia Asesina puede jugar una muy mala pasada.

Sobre la unidad de ruptura (el núcleo del Martillo) baste decir que su función es ganar el combate cueste lo que cueste. Si tenemos que añadir un estandarte que nos dé más puntos de resolución del combate, lo hacemos; si tenemos que aumentar el número de bajas (hechizos que permitan repetir tiradas falladas), adelante. Y ojo, porque una de las cosas más importantes es que el Martillo cargue CUANDO y DONDE queremos. Es decir: fiabilidad. Si podemos aumentar esa fiabilidad (evitando cosas como animosidad o estupidez), hagámoslo.

Sobre los personajes, en un Martillo es siempre bienvenido un personaje "tocho" (desde un Orko Negro con arma a dos manos a un vampiro "dopado") puesto que aumentará las bajas (y con ello las probabilidades de ganar el combate y

de que el Martillo haga su función).

Mucho cuidado con las unidades Inmunes a Desmoralización y con las unidades Tozudas enemigas: un Martillo que no consigue romper en un turno no es un buen martillo.

Otro elemento que suele ir muy bien para aumentar la efectividad del martillo son los Carros. Un Carro por sí solo no hace gran cosa, pero si carga al mismo tiempo que una unidad martillo puede que ese 1d6 impactos sean los puntos para ganar el combate.

Bisagra

En ocasiones habrás oído hablar de "un yunque martillo con bisagra". La idea es como la de una bisagra de la puerta: el Yunque es el marco de la puerta, el Martillo es la puerta abierta que queremos cerrar, y la Bisagra... es el punto de

"pivotaje" del ejército.

Cuando se realiza un yunque martillo se corre el peligro de que haya alguna unidad enemiga merodeando y pueda hacer su día simplemente cargando por el flanco a nuestra unidad de yunque más cercana al martillo (ver Figura 4). Tenemos que proteger ese flanco de esa unidad, puesto que si la unidad enemiga se llega a colar (como los jinetes kislevitas) sí que puede haber un problema y toda nuestra estrategia se va a tomar por Ulthuan.

La mejor forma de proteger el flanco de nuestro Yunque es un elemento de escenografía, a ser posible impasable, cercano a (o en) nuestra zona de despliegue. Nos dividirá más el Yunque del Martillo, pero podemos pivotar usando el elemento como bisagra.



Fig.4: Un Yunque formado por dos unidades de Guerreros Saurios y un martillo formado por una unidad de Guerreros Gélidos y tres Króxigors de apoyo, ven cómo una unidad de Legión del Grifo kislevita amenaza el flanco de la unidad de 16 Saurios.

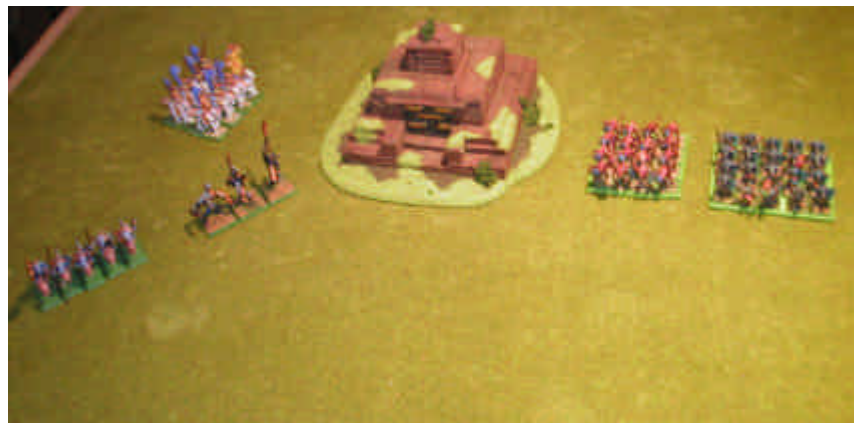


Fig.5: Si usamos un elemento de escenografía (en este caso una Pirámide de Lustria, impasable) como bisagra, nuestro Yunque no corre peligro (los que sí corren peligro son los Króxigors, pero esa es otra historia...



¿Cuántos puntos?

Aunque no hay nunca una "regla fija" en cuanto al tamaño del yunque y el martillo, se puede decir que aproximadamente 1/3 de las tropas deben formar el Yunque (incluidos personajes y apoyos), otro 1/3 para el Martillo, y 1/3 de lo que se llaman "apoyos globales" (magos, máquinas de guerra, unidades voladoras o muy rápidas, exploradores...). Hay ejércitos en los que el Yunque Martillo no es la táctica más aconsejable: Enanos (sólo se puede hacer un Martillo con kislevistas), Skavens (carecen de un Martillo mejor que las Ratas Ogro), y Reinos Ogros (el Yunque es tan rápido como el Martillo). Vamos a ver ejemplos de posibles yunques y martillos en listas de 1.500 puntos:

El Imperio (Middenland)

El Imperio dispone de tres listas oficiales. La que mejor se adapta al concepto de Yunque/Martillo es la de Middenland, pues cuenta con dos unidades de élite, tozudas y con destacamentos, que forman un excelente yunque.

Yunque: 12 Guardia Teutogen (GM) y 12 Grandes Espaderos (GM), cada una con 2 destacamentos de 6 Espadachines; Portaestandarte de Batalla con Est. Verdadero Guerrero. Total: 630pts.

Martillo: dos unidades de 6 CLB's con grupo de mando, una de ellas Cl. Senescal del Lobo. Total: 480pts.

Orcos y Goblins

Aunque la fiabilidad de la infantería orca y la animosidad nos pueden jugar una mala pasada, el Yunque Martillo es una táctica bastante fiable en los verdes:

Yunque: 16 Grandotez con lanza y GM, 19 Grandotez con lanza, escudo y GM, y un Héroe Orco Negro a pie, porta de batalla con Estandarte del Beztia de Nogg. Total: 524 puntos.

Martillo: 6 Jabaliez (GM) grandotez, con Jefe Orco Negro con el Pinchapuerkoz de Porko; 2 Karros de Orcos con tripulante adicional. Total: 484 puntos.

Condes Vampiro

Algo bueno de los ejércitos de No Muertos es que casi ninguna tropa huye. Por lo que podemos contar con Yunques muy fiables (unidad de 30 zombies) aunque son vulnerables a Elegidos y demás.

Yunque: dos unidades de 25 Zombies, 3 Huestes Espectrales. 495 puntos.

Martillo: 5 Caballeros Negros (músico y campeón), 6 Caballeros Negros (GM, barda) y un Vampiro Neonato Dragón Sangriento con Furia de Sangre, arma a dos manos, pesadilla con barda y escudo. 461 puntos.

Altos Elfos

Aunque los Yunques élficos no son todo lo buenos que deberían (los lanceros con F3 no hacen mucho), podría ser así:

Yunque: 20 Lanceros (GM, Primeros Entre Iguales, Est. Guerra), 12 Lanceros (Músico), 12 Maestros de Hoeth (campeón y porta). 594 pts.

Martillo: 2 Carros de Tiranoc, 6 Yelmos Plateados (GM, pesada, escudo) incluido un héroe con corcel con barda, arma a dos manos, arco de Ellyrion; más una unidad de apoyo de 5 Yelmos con músico. 582 pts.

Reyes Funerarios

Bastante sencillo, gracias al uso de carros como martillo y a los inquebrantables huesos como yunque.

Yunque: dos unidades de 16 Esqueletos con armadura ligera, arma de mano, escudo, est. músico, y 3 Ushabti. 513 pts.

Martillo: dos unidades de 6 Caballería Pesada, una unidad de 5 Carros de Guerra (GM), y en ella un Príncipe montado en carro, ligera, Lanza de Antarkhak y Escudo Encantado. 582 pts.

Bretonia

Un ejército clásico de caballería que sin embargo tiene un excelente ejército de Yunque Martillo:

Yunque: Dos unidades de 16 Hombres de Armas con lanza y GM, una unidad de Relicario y 17 Peregrinos, y en ella un Paladín, Portaestandarte de Batalla, con la virtud de la empatía, el voto del Grial, y Estandarte de Guerra. 547 pts.

Martillo: 9 Caballeros del Grial (GM) y 5 Caballeros del Reino (GM). 516 pts.

Hombres Lagarto

A los Hombres Lagarto el Yunque Martillo les va genial: tienen una de las mejores infanterías y de las mejores caballerías.

Yunque: 16 Guerreros Saurios (GM), 20 Guerreros Saurios (GM). 492p.

Martillo: 5 Guerreros Gélidos (GM, Estandarte de Huanchi), 3 Króxigors, Escamadura con desove de Ancestrales (por si la estupidez) e Itzl, armadura ligera, gélido, arma a dos manos, Veneno de la Ranita de Luz. 608 pts.

Elfos Silvanos

El ejército más nuevo (y uno de los más difíciles de llevar) tiene por supuesto su propia versión del Yunque Martillo.

Yunque: 16 Guardia Eterna (GM), 3 Arbóreos y 8 Driades. 513p.

Martillo: 7 Jinetes de Kurnous (GM) con un Noble de la estirpe de Auryaur montado en corcel élfico y con Escudo Encantado; y 5 Jinetes de apoyo. 488pts.

Elfos Oscuros

El problema es que el Martillo es algo "estúpido", puede ser que falle en el turno clave. En contra, las unidades de apoyo del Yunque suelen ser muy buenas.

Yunque: 16 Corsarios (GM), 16 Lanceros (GM), 12 Verdugos (músico, campeón), porta de batalla con Estandarte de Guerra, pesada, capa de dragón. 608pts.

Martillo: dos Carros de Gélidos (con lanza), 6 Gélidos (GM), Noble en gélido con pesada, capa de dragón, y Muerte Carmesí. 554pts.

Bestias del Caos

Uno de los Martillos más potentes.

Yunque: 16 Slaangors (GM), una manada de 8 Ungors y 8 Gors (GM), y 3 Ogros del Caos con armadura pesada, arma a dos manos y músico. 507pts.

Martillo: 3 Ogros Dragón (ligera, arma a dos manos), 5 Centigors (hachas, escudo y músico) y 2 Carros Tuskgor. 524pts.

Caos (Mortales)

El ejército con uno de los Martillos más conocidos. Es una táctica muy usada por los jugadores caóticos.

Yunque: 12 Guerreros Elegidos del Caos con escudo (GM) y dos unidades de 16 Bárbaros del Caos (GM), una con armadura ligera y escudo, y la otra con arma a dos manos. 556 pts.

Martillo: 1 Carro del Caos, 5 Caballeros Elegidos de Khorne (GM) y con ellos un Paladín Legendario de Khorne con corcel del Caos, Yelmo de Incontables Ojos y arma a dos manos. 620 pts.

Enanos del Caos

El ejército menos usado tiene un buen Yunque y un muy pequeño Martillo.

Yunque: 15 Guerreros (GM), Porta de Batalla con Armadura de Gazrakh, 12 Trabucos (M) y 12 Escurridizos (M). 504.

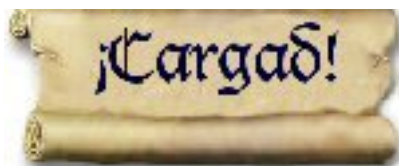
Martillo: 7 Centauros (pesada, GM), Héroe Centauro con Brazaletes, Espada de Poder y Escudo Encantado, y 10 Jinetez (ligera, escudo, músico). 486pts.

Mercenarios

Un ejército muy poco usado y que sin embargo es muy útil con un yunque martillo. Lo ideal es un yunque de piqueros con los flancos protegidos.

Yunque: 20 Piqueros con pesada y GM, Pagador con pesada, pistola y escudo, y 15 Escoltas de Pagador con pesada y GM. 491p.

Martillo: 6 Caballería Pesada con barda, GM y Estandarte de Guerra; 5 Caballería Pesada con músico, 4 Tripasduros. 498p.



Historias de la Tormenta (II)

por CRATEO & LORD CHEEWY

-Psssss...señor martillo...-

-¿Si, Elegido?

-Se agitan los árboles, podría ser un rebaño de mugeles, pero también un jinete desconocido

-Bueno, en ese caso ha llegado el momento de que te conceda "algo" de poder.

-¿Y podre hacer "Wooosh" y "Ziaaaaash"?

-No, pero al menos pasaras desapercibido. Veamos, mueve un poco la nariz y di "Fistandantilus"...

HISTORIA DE UN AMOR

-Maldita bestia repugnante

Malus Darkblade estaba ya en un punto de enfado que rozaba lo neurótico. Tras pasarse toda la noche dando vueltas por el bosque, tener que separar a su chocobo de una ardilla con la que se había mostrado mas que dispuesto a tener un pequeño encuentro íntimo, y ser asaltado por un rebaño de mugeles mutantes caníbales, su humor había atravesado la frontera conocida y se había largado a colonizar nuevos territorios en las tierras de la psicopatía inducida. El que ahora su espada, antaño verdugo de civilizaciones enteras, oliera a lonja, no ayudaba mucho a mejorar las cosas.

-Te dije que no perdieras el tiempo con esa ardilla. Estamos perdidos en medio de la nada, sin nada que comer, sin nada que beber, y...y...sin nada en general.

El chocobo puso cara de chocobo.

-Dios, recuérdame que cuando volvamos haga salchichas contigo.

El bicho intento que su cara reflejara una educada expresión de angustia. No lo consiguió.

-En fin, ahí hay un claro, vamos a acampar.

Cuando Malus se asomo entre los árboles, vio algo que le helo su ya frío corazón.

Una elfa horriblemente maciza embutida en un traje de cuero talla muñeca de porcelana, totalmente raído, intentaba con una expresión de furia descontrolada, y en medio de alaridos tan agudos como agujas, destrozarlo lo que parecía ser un martillo de batalla, golpeándolo contra una roca. Cuando su libido decidió dejar de pensar por él dio un paso al frente.

-Esto...

Si la ira de Khaine tenía una cara, seguro que no se podía comparar con esa. Ni siquiera con Khaine de resaca. Malus se enamoró.

-Joder...- dijo- Eres...eres...Dios mío...joder...tu...madre mía...



Y si alguna vez un elfo se sintió increíblemente estúpido, fue entonces. Bueno, y cuando a Malekit le salio mal la barba-coa.

-¿Que cojones estas mirando, desgraciado? ¿Quieres que te meta este puto martillo por el culo, eh? ¿Quieres eso?...Porque me encantaría hacerlo.

-No, pero si tienes, digamos, dos toneladas de hielo por ahí, te agradecería que me las echaras dentro de los pantalones, nena...Si no te importa, iré al río a evaporar un par de arrobos y vengo ahora...¿vale?...Ni-se-te-ocurra-moverte-de-aquí.- Malus salió por donde había venido.

"Joder -pensó el elfo-, una elfa bruja, aquí, en el puto corazón del viejo mundo. La vieja zorra ha movido ficha antes que el boss. Vale, esto no-tiene-por-que-ser-un-problema. Soy Malus joder, las tías se derriten al verme, y todos saben el rollo que les va a las brujas, ¿no?, porque son todas unas busconas de cuidado. Claro que es verdad que tienen la pequeña manía de trepanarte mientras tanto, lo que quizá no sea un precio tan alto si es esa la que te lo hace... Cojones, Malus,

deja de pensar con la polla, joder...Seguro que puedes utilizar sus armas y seducirla...eso es... seducirla... mwuhohohoho"

-Bien-dijo Dijkstravel, la neoelfa-, asumamos que me has salvado la vida. Eso quiere decir que en agradecimiento te daré una muerte rápida. A no ser que puedas deshacer este jodido hechizo en tres minutos, y entonces solo te meteré por el culo de un grifo después de darle ocho kilos de ciruelas. ¿Que me dices?

-Lo siento, el hechizo de "La pequeña y sugerente transformación de kyliminogue" no se puede detener hasta que pasen tres días. Pero vamos, es lo que querías, ¿no?

-Me hubiera bastado con que me convirtieras en un puto marrano de monte, joder, y no en un putón verbenero como este. ¿A esto le llamas discreto? La única relación con la discreción que tiene esto es la que sale en los anuncios por palabras, maldito burruñote de hierro forjado.

En ese momento se volvieron a agitar las hojas del linde del claro, y el elfo de antes hizo una aparición repentina entrando de un salto y cayendo con una rodilla hincada en el suelo. Miró a Dijkstra sonriendo profidentemente y comenzó...

-Si tú fueras elfa bruja
Y un sacrificio fueras a hacer,
Si por tu piel corriese sangre
Y gimieras de sádico placer,
¡Quien pudiera ser esclavo
Y ante tus tetas fenecer!

Silencio.

Ventolera.

Un rebaño de mugeles paseando.

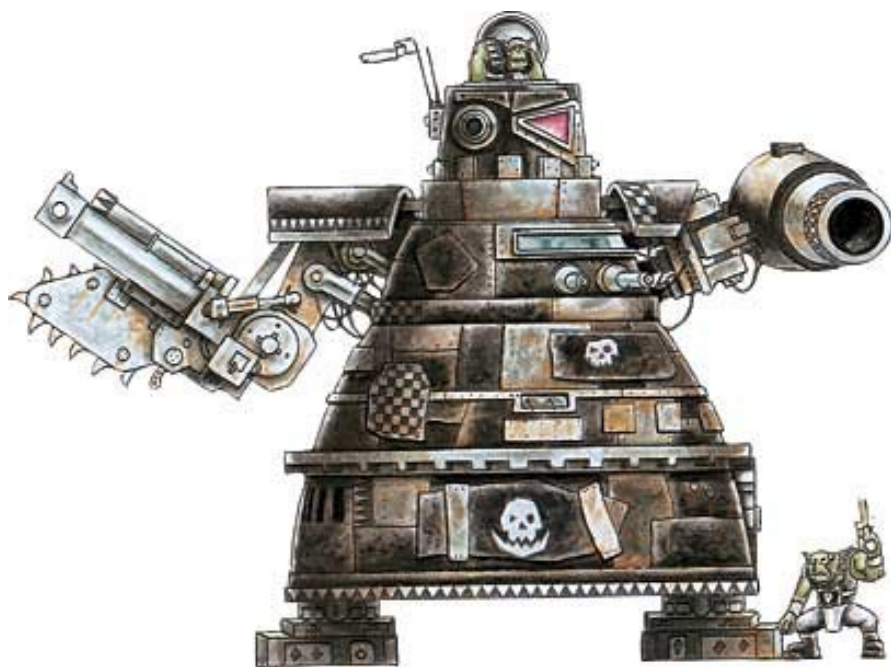
...

El chocobo pasa persiguiendo a una ardilla.

-Obviamente estas tan impresionada que no puedes hablar...¿que te parece si nos vamos a un rinconcito apartado y...bueno, ya sabes...¿eh?

...

-Joder nena, que si me unto mi daga con loto negro, para ver como la manejas...



¡¡GorkoMazinguer ZII!

"Toma ya", pensó Malus, "Como mínimo, 8.5 en la escala albañil del noroeste."

-...

-Vamos, que contigo si que me sometería al verdadero placer del dolor...

Dijkstra reaccionó.

-Bieeeeeen...- dijo dirigiéndose al martillo e ignorando a Malus- Quiero que me escuches atentamente, porque solo lo diré una vez. Quiero recuperar mi cuerpo. Quiero que te guardes tu jodido conjuro por donde caguen los martillos. Quiero que vaporices a...a...a "eso" que esta ahí delante. Quiero que me devuelvas mi vida. Y lo quiero ya. Entonces, y solo entonces, me podría incluso plantear el convertirme en el maldito elegido y hacerte un favor. Pero si no arreglas este desaguisado en menos de dos minutos, juro por todos los dioses que te pasarás toda la eternidad, y una eternidad de las largas, sirviendo como martillo de feria en el circo del caos. ¿Me has comprendido?

-¿Entonces follamos o no?- Dijo Malus esperanzado.

Pense que me quedaban pocos cartuchos. Pense que no tendría tiempo para mas. Pense que la historia no daba mas de si. Y pense demasiado. Lo cierto es que "Historias de la Tormenta" se terminara con esta batalla que se avecina, pero aun no ha llegado esa entrega. Lo mas probable es que termine ya en la proxima, pero prometo que intentare que sea al menos, tan larga como esta. Mientras tanto disfrutad de esta entrega, en principio penultima, que es la mas

larga que he escrito hasta el momento. No se si hará o no honor a las anteriores en lo que a humor se refiere, porque creo que he tenido que sacrificar alguna coña para empezar a encauzar la historia hacia un final con algo de sentido, pero a pesar de todo creo que no esta nada mal : P. Sin embargo eso teneis que juzgarlo vosotros ^^ . Querria pedir algo al lector. Me encantaria, si quiere, que al termino de la lectura, posteara diciendo lo que quiera de la historia y si me hace el favor, una lista con los tres personajes que le han gustado y porqué. No es mas que por mera curiosidad : P. Muchas gracias por adelantado, y ahora si, ya podeis darle caña al asunto ^^.

LA CHAQUETA METALICA QUE EL VIENTO SE LLEVO AL DESFILADERO

-Vale. Te lo explicare una vez mas -dijo Dijkstra exasperado.- NO soy una elfa bruja de esas que dices tu. Soy un goblin. Sabes de lo que hablo, estoy seguro. Verdes, pequeños, esmirriados, chillones, verrugosos, feos, cobardes, malolientes y constantemente exterminados, ¿lo pillas?

-Si, bueno, pero tu no pareces un goblin. Tienes tetas.- dijo Malus con el ceño fruncido y repitiendo por enesima vez su argumento preferido en el debate.

-Ya...Eso es porque este maldito martillo me convirtio en esto, como ya te dije.

Dijkstra golpeo otra vez la enorme roca con el martillo, haciendo otro espantoso boquete en la misma. Sabia quien era Malus, y se aseguro de que antes de decirle quien era en realidad, viera lo que



era capaz de hacer.

-Sera mejor que nos pongamos en marcha. Tenemos que estar en el desfiladero de los cuatro cuervos antes de mañana.- comento el goblin con resignacion.

-¿Para que?

-Para evitar una matanza con otra mas pequeña.

-Inconcedible -dijo Valten con la cara desencajada.- Mañana llegaremos al desfiladero, y aun no habeis encontrado a mi mejor guerrero ni a mi martillo.

-Uuuu...no señor.- dijo Sir Galvias sonrojado- Pero hemos encontrado un matojo de fresones silvestres cerca de aquí, aunque estaba vacío.

-¡NECIOS! ¡Volved a peinar la zona! ¡Lleaos a todos los guardias! ¡Pero quiero resultados ya! -gritó agitando los brazos.- ¡Fuera de mi vista!

Galvias y Guy salieron de la tienda a trompicones.

-En el fondo tiene razon.- dijo Galvias una vez fuera.- Todo el mundo sabe que donde hay un matojo, suele haber muchos mas. Llama a todos los guardias, y que traigan cestos. Quizá encontremos tambien moras.

La horda marchaba hacia el desfiladero. La mole de ocho metros que manejaba Grimgor hacia temblar el suelo a cada paso que daban, lo que hacia imposible el asalto nocturno por sorpresa que habia ideado. Si, es cierto. Todos los grandes jefes orcos tienen sus pequeños deseos intimos y costumbres inesperadas. Grimgor soñaba con una batalla de infiltraciones sigilosas, pero sabia de buena tinta que Azagh dormia con un garrapato de peluche. Asi que a tomar por culo. Carga frontal y mariquita el ultimo, lo que tampoco estaba del todo mal. El orco probó a desenfundar una vez mas la gigantesca espada del cacharro. No le gustaban mucho las espadas, pero bueno, era lo que venia de serie y no se sentia con ganas de volver a meterse otro chute de Waagh! después de la espantosa resaca por la que habia pasado.

Era feo. Era negro. Estaba ciego y medio cojo, y tenia tan mal aspecto que una



hiena coprofaga hambrienta habria pensado que quiza necesitara perder algunos kilos al verlo. En unas horas iba a convertirse en una pieza clave para el destino del mundo y lo peor de todo era que lo sabia, ya que el dios de las criaturas feas, negras y de mal aspecto se le habia aparecido y le habia avisado, una vez se hubo recuperado del pequeño infarto de miocardio sufrido. Y lo que iba a pasar le hacia tanta gracia que no le importó que le quedaran solo trece horas de vida. Comenzo a reirse, pero la tos tuberculosa que le dio le obligo a parar.

-¡Señor! Hemos encontrado el petate de Dijkstra, señor. -El caballero que hablaba se levanto la visera del yelmo. Tenia una ceja enarcada.- Tenemos sus calzoncillos.

-Perfecto. Que envíen a los mastines a por el.

Valten le dio la espalda al caballero, mirando al son de poniente.

-¡A Sigmar pongo por testigo de que jamas volvere...a...a...

-¿A pesar tanques, señor?

-¡Eso!, a pesar...Oye, ¿Seguro que querias decir eso?

-¡Señor! ¡No soy mas que un extra que ni siquiera se ha merecido el privilegio de ser nombrado, señor! ¡No estoy entrenado para terminar frases dramaticas, señor! ¡Tan solo para actuar como el este-reotipo de soldado encarnado por pesimos actores hipermazas, señor! ¡Señor, no soy digno de que entres en mi casa, señor, pero una palabra tuya bastará para sanarme, señor, si señor, señor!

-Si...bueno...Llegaremos pronto al desfiladero- Valten estaba perplejo, pero aun asi se las compuso razonablemente bien.- Ve a buscar a los caballeros...o...o...¡O estaras pelando patatas hasta que termine la guerra, maldita escoria federalista! -Valten sintio un escalofrio en el nervio de mandar.

-¡Señor, a la orden señor!- Dijo el soldado mientras abandonaba la tienda.

Valten sonrio en su tienda. Le gustaba aquello.

"Muy bien...Recapitulemos..." -Pensaba Dijkstra.- "Hace dos horas era una elfa, y el salido ese me estaba acompañando en

su gallina de dos metros. Muy bien. Entonces me eché a dormir un rato, si mal no recuerdo. ¿Que vino antes? ¿La sensacion de estar siendo vaciado por dentro con una drenadora de pantanos pasada de revoluciones o el no mas agradable impacto directo de una cachiporra del quince en mi nuca? Si, primero fue el drenaje. Y luego me despierto, viendo el mundo desde una perspectiva un tanto cambiada. En 180 grados, para ser exactos. Me di cuenta del motivo al ver que mis talones estaban en carne viva por la cuerda que tiene uno de sus extremos, llamemosle extremo A, atado a los mismos con el nudo vulgarmente conocido como "As del esfinter enrojecido", ampliamente utilizado por los elfos conocidos como "oscuros" en sus festividades sadico-masoco-allegro-depravadas, y exportado a sus equivalentes del viejo mundo. Lo que nos lleva, despues de asegurarnos que el extremo B de la cuerda antes mencionada esta firmemente sujeta del arbol del que cuelgo, a deducir que probablemente el autor de dicho nudo, y por ende, del cachiporrazo recibido, debe de ser, sin ningun genero de duda, el elfo que esta calentandose en la fogata que tengo enfrente mientras afila ese cuchillo jamonero tan largo como mi brazo. Meditemos las conclusiones de este razonamiento y como actuar"

Dijkstra suspiro. Dos veces. Tomó aire.

Y grito. Grito como una recua de asnos en celo. Grito mas de lo que una manada de monos aulladores gritaria si los metieran en una picadora de carne. Y cuando se canso de gritar, grito mas aun.

-¡JODER!- Dijo Malus.- ¿Quieres callarte ya, maldita criatura repugnante? ¡No te voy a hacer daño!

Dijkstra lo miró, sorprendido.

-¿Ah no?

-No, maldita sea. Ese maldito martillo me lo ha contado todo.

El martillo le guiño un ojo imaginario al goblin.

-¿Y entonces porque me has colgado?

-Temia que te largaras sin escucharme, o que me arrancaras la cabeza con el martillo antes de dejarme hablar. Asi que atiendeme bien. Soy Malus Darkblade, el elfo oscuro. Eso ya lo sabias, pero es que me encanta darme publicidad. Fui enviado al viejo mundo con una mision bastante complicada, que tan solo yo podia cumplir.- Malus decidio obviar el asunto de que Shadowblade estaba de luna de Miel con Eltharion. No hacia falta entrar

en detalles.- Dicha mision era, ni mas ni menos, que llevarle las tripas de Valten a mi rey. Sin embargo, la unica referencia que tenia para encontrarlo era este radar de objetos epicolegendarios que me dejó la madre del jefe, - Malus saco del bolsillo lo que parecian ser nueve bolas pequeñas unidas por una cuerda que las atravesaba a todas.- a condicion de que a ella le llevara el martillo, ya que hace colección de esas cosas. Lo malo es que "tu" robaste el martillo, y aunque a la vieja bruja le pueden dar por el culo, ahora no se como cumplir con mi jefe. Y ahi es en donde entras tu.

-¿Y se puede saber que quieres que haga?

-Tu mismo lo dijiste antes. Nos vamos al desfiladero.- Dijo Malus cortando la cuerda de una limpia cuchillada.

Todos los mastines estaban muertos. Cuando el ultimo de ellos, un mastin macho de Middenheim de mas de ciento veinte libras de peso, con una cicatriz en un ojo, curtido en mil batallas y cuyos colmillos habian probado la sangre de demonio en varias ocasiones, olió los calzoncillos de Dijkstra, su orgullo tan solo le permitio aguantar un par de minutos antes de que le sobrevinieran las primeras arcadas. Despues de que vomitara su estomago, se decidio la suspension de la busqueda de Dijkstra y todo el mundo fue a prepararse para la batalla.

Grimgor no cabia en si de gozo. Sentia la sobrecarga de energia Waagh! que flotaba sobre su ejercito, lo que por otra parte le hacia parecer una especie de farolillo verde. Ademas sentia que empezaba a ser uno con Gorkozinguer Z, y que estaba en perfecta simbiosis con el. Se detuvo al llegar a la colina, contemplando el desfiladero que al amanecer se teñiria de rojo. Miró a su ejercito, con orgullo. Los cuatro gigantescos totems que simbolizaban a los dioses orcos estaban ya perfectamente alineados y catalizarian la energia Waagh! sobrante del ejercito para enviar unos pepinazos ectoplasmicos de cagarse al enemigo en cuanto el sol saliera, y en ese momento, empezaria la diversion. La mala hostia latente en todo corazon orco se tenia que poner de manifiesto esa noche, y Grimgor sabia como hacerlo.

-¡Gnar, Frit, Ktul, Woof!- gritó Grimgor.

Al momento cuatro goblins nocturnos asombrosamente fornidos emergieron de



las sombras. Tan solo cuatro pares de ojillos rojos escapaban al embozo negro que llevaban cada uno de ellos.

-Somos vuestros mas humildes servidores, señor.

-Ya sabeis lo que teneis que hacer.- dijo entregandole a cada uno dos bolsas. Los goblins desaparecieron con el mismo sigilo con el que habian aparecido.

Grimgor confiaba en los goblins. No en todos, por supuesto, ni siquiera en la mayoría. Pero si le daban a elegir entre confiarle un trabajo importante a un orco o a un goblin, no albergaba dudas. Si el plan le funcionaba, los totens iban a tener una sobredosis de Waagh! tan grande que el cielo se iba a iluminar de verde.

Una vez en el campamento, los goblins abrieron las bolsas. Una de las bolsas contenia bolas negras, y la otra mechones de pelo, trozos de uña y retales de tela raída, que debian distribuir en las tiendas. Las ordenes eran simples. Una bolita y un asco de la otra bolsa al lado de cada orco. Luego, desaparecer.

"Mmm,"- pensó Grimgor -"Creo que los muchachos ya habran terminado...o no, ¿Que mas da? Que empiece ya la diversión"

Hizo un solo gesto con la mano, y al instante los gritos de furia comenzaron a inundar el campamento. En cada tienda habia un orco irritado al que le habia estallado en los ojos una bola de polvo de pimienta cayena canibal de la selva devoradora, y al respirar habia identificado el "aroma" particular de otro orco. Este pro-

bablemente, estuviera ya, rebanadora en mano, buscando a otro orco diferente para presentarle sus respetos, y ese a otro, y etc, etc...

Fue como soltar un petardo en un reactor nuclear. Grimgor sonrió mientras las estatuas brillaban como luciernagas.

-¡Sois el peor atajo de escorias podridas que ha pisado este puto pais! - Valten se lo estaba pasando en grande al ver los rostros de culpabilidad de sus hombres depues de despertarlos a las cinco de la mañana y hacerlos formar en linea. - ¡Jamás pense que tendria que avergonzarme de mi tierra, pero veo que ha criado unos abortos infectos de cabra tan repugnantes que me hacen perder la fe! ¡Soy el puto elegido de Sigmar y ¿Me obligan a pasar por esto?! ¡¿Se puede saber que cojones he hecho mal para tener que cuidar de una panda de crios cagapantalones comedores de comedores de mocos como vosotros?! ¡Joder, seguro que el hijo bastardo de un cloa- quero cazarratas se habria sentido orgulloso del linaje de su familia al veros!.- Valten se volvio al oir el suspiro de uno de los caballeros. Se dirigió a el, pegando su cara con la suya.

-¡Tu! ¡¿Quien coño eres?!

-Sir Galvias señor, ya lo sabeis.

-¡Yo se lo que me sale de los cojones gilipollas! ¡Y a partir de ahora serás el recluta gilipollas! ¡¿Me has entendido?! Dime, ¿Quien eres?

-Sir Galv...digoo...¡Recluta Gilipollas, señor!

-¡Muy bien, recluta gilipollas! ¡¿De donde eres?!

-De Marienburg, señor.

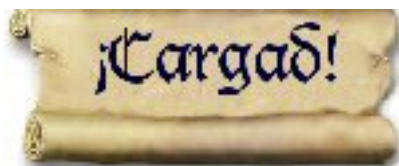
-¡Marienburg es una PUTA MIERDA!- El recluta Gilipollas, nacido Galvias, se estremeció- ¡En Marienburg solo hay putas y...y...y Hombre Bestia! ¡Y no te veo los cuernos!

-Prefiero ser una puta antes que una abominación del caos, señor.

-¡Bien! ¡Pues seras el recluta PUTO GILIPOLLAS! ¡¿me has oido, Puto Gilipollas?!

-¡Señor, si señor, gracias señor! -Dijo Puto Gilipollas con lagrimas en los ojos.

Valten se sentia pletorico. Llevaba unos cuantos dias medio deprimido, pero pron-



to se dio cuenta de que una vez que no puedes aumentar mas tu autestima, lo mejor que puedes hacer es disminuir la de los demas a la altura del betun. Y le encantaba.

EL SOL SE PONE

-Me gusta el sitio hermano,
Pero ¿sabes que hay de malo?,
Orcos no cuelgan de la pared
Y puntos empieza a perder.

¡Empieza a perder, empieza a perder...muchos puntos empieza a perder!

-Para lo que hemos pagado
Nada mejor te habrían dado,
¿Eres un elfo de los cojones?
¿O uno de esos llorones?

¡Elfo de los cojones, elfo de los cojones....eres un, elfo de los cojones!

-Solo lloro por mi tierra
Hoy hundida en la mierda.
Si me tocas las narices,
Saco el hacha
Y empiezo a hacer bisectrices.

¡Hace bisectrices, hace bisectrices, si le dejas, te hace bisectrices!

-Saco yo la mía,
Más larga y endurecida.
A mil orcos se la metí por el culo
Y envié gimiendo al otro mundo.

¡Envía al otro mundo, envía a otro mundo, gimiendo como nenas, envía al otro mundo!

-Joder, hermano, ando perdido.
¿Te refieres a tu hacha,
O quizás al pajarito?
¿Te habrás vuelto sarasa?
¿Te tendré que llamar "enanito"?

¡Llámalo enanito, llámalo enanito, si se vuelve sarasa, llámalo enanito!

-Ahora si que me has cabreado,
Y antes de que te hayas enterado
Mil dientes te habré sacado.
Por capullo y jamado.

¡Por capullo y por jamado, por capullo y por jamado...por todo eso y mas, mil dientes te ha sacado!

-A mi tu no me insultas,
Bastardo hijodeputa,
Que si me haces entrar en lucha
Te arrancare esa barba hirsuta.

¡¡¡TUTU TUTUTUTÚ TUTUTU TUTU-TUTUTUU!!!!

El orgasmo colectivo flotaba en la gruta donde los Mateitors esperaban al amanecer. Llevaban tres días ahí metidos y de fiesta, y ninguno parecía cansarse, aguantando a base de cerveza enmohecida y rayas de polvo de piedra bruja. En una de las esquinas de la gruta, un enano gigantesco armado con un tenedor-trinchador tatuaba a los cientos de Mateitors que hacían cola. La única higiene con la que se podía contar era con que el tatuador chupaba de vez en cuando el tenedor para limpiar los restos de sangre entre enano y enano. Y viendo la dentadura del hombre y teniendo en cuenta que debía presentar un grado de letalidad para la vida orgánica parecida al amoniaco potasico, convertía esos chapetones en una garantía antiséptica bastante aceptable.

Pronto amanecería y los humanos y los orcos empezarían su batalla, y allí estarían ellos para repartir hostias a diestro y siniestro. Pero mientras tanto, Sporro y su primo el Morro hacían vibrar de emoción a la multitud. Acostumbrados a ritmos simples y letras llenas de sangre, insultos, violencia indiscriminada y un odio visceral hacia todo lo que fuera más verde que un desierto con un geranio, conseguían arrastrar a su público a un estado de euforia mal contenida que les obligaba a querer partírla la cara a lo primero que vieran. Eran frecuentes las peleas entre mateitors, pero nunca eran a muerte. La mayoría se solían solucionar con la competición llamada "Duelo de Metal". Precisamente...

-¿Que cojones has dicho de mi madre, bebedor de vino?

El insulto proferido era tan grave que ya no había vuelta atrás. En el momento en el que un mateitor llama axial a otro sabe que acaba de cruzar el punto de no retorno.

-Ya me has oído. He dicho que comía lechuga. Con tomate.

El enano que acababa de hablar saco su hacha, mientras el otro hacia lo propio. A su alrededor se empezó a formar el llamado "Corro de la muerte", y algunos empezaron a clavar estacas con las puntas hacia dentro del circulo. El duelo era inevitable.

-¡Alto ahí delante! -Sporro había terminado de cantar y se dirigía ahora a sus compañeros.- ¡¡¡DUELO DE METAL!!!

Todos los enanos levantaron sus jarras a la vez, con un grito ensordecedor. Los contendientes guardaron sus hachas y se miraron fijamente. Alrededor de ellos, la

WARHAMMER

multitud gritaba enardecida.

-¡DUELO DE METAL!¡DUELO DE METAL!¡DUELO DE METAL!.

Los dos adversarios sostuvieron la mirada hasta que fueron apartados por sus diferentes partidarios para prepararse para el duelo.

Dos caballeros ya se habían suicidado, metiéndose sus espadas en la boca y empujando un pelín. Valtén se limito a decir: "Dejemos esa débil escoria comunista para las alimañas", y siguió su camino. Llevaba unos días soltando cosas como "¡En esta puta guerra, vuestra novia será vuestra espada! Nunca os separéis de ella, dormid con ella, comed con ella, hablad con ella...". El resto de caballeros cabalgaban cabizbajos con la mirada perdida al infinito y los ojos inyectados en sangre, murmurando cosas como "Siiii, Suuuussiiiee, teeee quieeeeerooooo....", mientras frotaban delicadamente la vaina de su arma. Otro caballero muy entusiasmado, pero para su desgracia, demasiado literal, había sufrido un desafortunado accidente al auto empalarse una noche con un colmillo rúnico.

Resumiendo, las cosas pintaban muy feas para el ejército imperial, ya que su batalla se iba a reducir a una salvaje carga enfurecida de las bestias devoradoras de cadáveres podridos de babosa en que Valtén las había convertido. Este, al ver el ánimo general de la tropa, empezó:

-¡SI EL CULO A UN ORCO QUIERES ROMPER...!

Todos levantaron la cabeza y gritaron:

-¡SI EL CULO A UN ORCO QUIERES ROMPER!

-¡A VALTEN TE HAS DE PARECER!- Dijo, con una sonrisa en los labios.

-¡A VALTEN TE HAS DE COME...PARECER!

Valtén tragaba saliva. Pensó que quizás tuviera que darle otro giro a su actitud como líder. No los veía nada, pero nada, motivados.

- ¡ ¡ ¡ ¡ ¡ Y A A A R O A A A A G U R - R R I A A A A A A A R G ! ! ! !

La ovación reverbero por toda la caverna. Dagor, "el drogas", se había clavado en

los cojones una herradura de mastodonte con una mano, mientras que con la otra se liaba un porro. Eso le daba una apuntación de seis o siete puntos, y un bonus de +1.5 por el detalle del grelo, considerado por los cronistas del duelo de metal como "una audaz y osada innovación técnica que no dejara a nadie impasible". Go'fuck "ochokilos" GobraKsson tendría que saltar un listón muy alto.

El duelo de metal se había convertido en el método preferido de los Mateitors para solucionar sus rencillas personales de forma rápida y espectacular, sustituyendo a las peleas a hachazo-te-abre-la-caja-torácica-en-dos-yo-gano. Las reglas eran simples, incluso para la desafiante inteligencia de un matador. El jefe o alguien medio importante, ponía al lado de cada contendiente dos barreños llenos de puntas, tornillos, tuercas, imperdibles, anillos, herraduras, sierras, brocas y black&deckers, y anotaba en un cartel el peso en arrobas del barreño antes del duelo de metal. En cuanto empezaba el duelo, ambos contendientes comenzaban a hacerse piercings con los susodichos objetos, cuanto mas oxidados mejor, que quedaba más macho. Esta contienda continuaba, basicamente, hasta que uno de los dos se retiraba o moría desangrado, ya sabéis a lo que me refiero. Cuando se terminaban las piezas y ninguno había fenecido o rendido, entonces el juez declaraba como ganador al que más puntos tuviera, es decir, al más chalado.

Go'fuck se acababa de enganchar dos tapacubos en las orejas. Sin quitarlos de la ruedas. Y sin quitarlas del carro.

-Muy bien, mi pequeño y verde amigo. -dijo Malus hablando desde lo alto de un árbol.- En ese valle que se extiende hacia el norte, también conocido como el desfiladero de los cuatro cuervos, tendrá lugar mañana una batalla de dimensiones estratosféricas, donde se forjarán leyendas, y los héroes ampliarán su gloria, que se será recordada a lo largo de los milenios. ¿No es, acaso, irónico que el joven y temerario Valten se dirija a la que será su muerte? Ah, la joven e inmadura leyenda truncada cruelmente por los designios del sino...

-¿Y te parece bien que el designio ese del sino truncante sea una tranca de tronco de pino trinchante?

-¿Tiene piñas?

Dijkstra mira a la rama que acababa de

arrancar. En la punta, una piña puntiaguda parecía estar deseándose clavarle en cualquier cosa cuanto antes. Los dos aventureros se miraron.

-Tranca de tronco de pino trinchante. -Dijeron al unísono.

El pino trinchante es una variedad del pino común, muy frecuente en zonas mágicamente ricas, donde la masividad de energía provoca en estos seres una mas que destacable tendencia a la paranoia y al radicalismo en el instinto de auto conservación. Esto ha provocado que hayan desarrollado la piña mas dura y de de maduración mas rápida jamás vista. De hecho, estas piñas maduran en unas tres décimas de segundo, expulsando a gran velocidad las semillas. Esto provoca, aproximadamente, el mismo efecto que un par de kilos de dinamita detonando en una bolsa con trescientas canicas de acero, con todas las molestias que conlleva a los seres vivos que hay alrededor.

Sin embargo, esto solo ocurre una vez. Una vez que la piña madura, se puede manipular sin peligro de morir atravesado por un piñón a match-3. Aunque la más mínima rozadura con las puntas de la piña provoca fiebre alta, escalofríos, alucinaciones, nauseas, diarrea aguda, incontinencia, tos e intoxicación etílica. Pero afortunadamente, Dijkstra sabía esto, axial como Malus. Por eso no se lo pensaron.

-En fin, veámonos al campamento. Mañana será un día de lo mas interesante- Dijo Dijkstra echándose el martillo al hombro.

Dos figuras corrían en el medio del bosque del conejo muerto, esquivando grácilmente las ramas. Uno lleva un pantalón de cuero ajustado, con una cazadora de piel negra donde se lee claramente las palabras "Hell Angel". El otro, dos botas altas de militar con la puntera teñida de rojo, por el uso dado, y su cara adornada por lo que parecen ser unas gafas de sol. Cualquiera que se acercara a menos a cincuenta metros podría escuchar los improperios que lanzan a cada paso que dan, repletos de un odio visceral y enajenado hacia todo.

En la profundidad del bosque, otros dos elfos buscaban sus muelas entre las raíces.

-Te avise, Paracetamol, hijo de Gelocatil. Eran Kirios Kriptas y Faretros Túmulos. Gente peligrosa. No deberías haberles



hecho esa proposición.

-Pero es que...¡Pchua!-Paracetamol escupió un colmillo...eran tan monos...

El sol amenazaba con amanecer (jo, hoy estoy que me salgo con los juegos de palabras XD), y Grimgor veía con satisfacción como su ejercito se desplegaba a lo largo de la loma que se cernía sobre el valle donde tendría lugar la inmensa batalla. Dando las últimas ordenes a sus chamanes y jefes, se subió a Gorkozinguer Z, ajustándose bien las correas. Se giro hacia su ejército y levantando una garra de la inmensa mole metálica, espero a que se hiciera el silencio. Una de las hordas mas grandes jamás vista se reunía ante el, y obedecería sus ordenes sin pensarlo. Sería una batalla épica, que escribiría un par de páginas en la historia. Sin duda, lo que dijera ahora a los miles de rostros expectantes que levantaban ahora la vista hacia el, serían transmitidas de chaman en chaman a lo largo de la historia. Grimgor lo medito unos minutos. Levanto la barbilla para hablar, y un estremecimiento recorrió las espaldas de todos los orcos.

-Matadlos a todos.

Una enorme masa de ectoplasma verde se levanto entre la multitud cuando miles de gargantas pronunciaron el ancestral grito de guerra orcoide, mientras entrechocaban sus armas contra sus escudos.

Grimgor se giro, y abrió la marcha hacia el valle. "Por otra parte,", pensó, "quizás los chicos no hubieran entendido algo demasiado complicado"

En el otro lado del valle las cosas eran un tanto diferentes. Una marea de punkarras fans de naranjito bajaban la colina al mismo tiempo que los orcos enarbolando sus GPH2, nombre técnico dado por los ingenieros enanos a la joya de su tecnología, las Grandes y Pesadas Hachas a 2 manos. Sentados en dos tronos, Sporro y su primo el Morro entonaban sus grandes éxitos e insultaban a sus fans para cabrearlos mas de lo que estaban.

Entre tanto, los orcos esperaban en la colina. Ninguno se atrevía a moverse hasta que su jefe, el gran Gimgor lo ordenara, y miraban con los ojos inyectados en sangre la masa de enanos rabiosos que avanzaba por el desfiladero. El Kaudillo orco negro levanto el enorme brazo del engendro mecánico que pilotaba y esperó.



Los Mateitors llegaron al centro del valle.

Grimgor bajo el brazo.

-¡Señor, los batidores nos informan de que un enorme contingente enano va a entablar batalla con los orcos, señor! - el soldado estaba en la tienda de Valten mas tieso que una escoba.

-Grrrrssssgoooooag...- balbuceó la masa informe que el "elegido" de Sigmar. A esas horas nunca estaba en su mejor momento.

-¡Señor, ¿como procedemos, señor?!

-Grouaaaaaaghrrrrfsx...

El soldado comenzaba a ponerse nervioso. Su primera opción era intentar despertar a Valten, pero eso implicaba tocarlo, y suponía que si tocabas al hijo de un dios se te caían los dedos o algo por el estilo, y a juzgar por el olor que desprendía, era una posibilidad de lo más plausible. Si le tiraba un cubo de agua encima estaba seguro que la LEDB (Liga Elfica por la Defensa de los Bosques) se le iba a tirar encima por derramar aguas contaminadas en el suelo. Aun axial, el miliciano conocía lo suficiente a Valten.

-Señor, debéis huir. Los orcos no están solos. Hay un contingente de Elfes Bruja que claman por vos y por vuestra sangre.

Son horriblemente salvajes, y están sumidas en un frenesí enloquecido que les hace arrancarse la poca ropa que llevan a jirones. Debéis huir antes de que os alcancen y os utilicen en sus horribles rituales de sangre y depravación sexual.

Las palabras pronunciadas por el soldado se abrían paso a través de las neblinas del sueño hasta el cerebro de Valten, pero fueron rápidamente atropelladas por las que se dirigían a su libido. Ésta, era experta en sintetizar las ideas principales de un mensaje, permitiendo una rápida reacción. Comenzó a trabajar.

PREMISAS: Elfa Bruja. Claman por vos. Horriblemente Salvajes. Frenesí. Poca ropa. Arrancar Jirones.

CONCLUSION: depravación Sexual.

En un parpadeo Valten se tele transporto a su caballo encabritado, con la armadura de placas puesta y la espada enarbolada en alto. El soldado suspiró.

-¡Adelante, mis bravos camaradas! ¡La gloria nos espera!

Pronto, los caballeros formaron tras el, y se dirigieron galopando al desfiladero, entonando gritos de guerra.

Escondidos tras un árbol, Dijsktra y Malus observaban atónitos el desarrollo de la batalla. Habían visto orcos en una colina, y enanos avanzando totalmente enajenados hacia ellos. Habían visto a Grimgor con la armadura más grande jamás creada, y habían visto unas enormes bolas ectoplasma hacer saltar pedazos de enano por todas partes. Habían visto como los orcos que ya no podían aguantar mas la sed de sangre bajaban la colina y cargaban contra los enanos, y habían visto saltar pedazos de orco por todas partes. Habían visto a dos enanos cargados de collares de oro cargar contra los orcos que quedaban y destrozarlos y habían visto a Grimgor y su armadura cortar en dos a ambos enanos y aplastarles la cabeza. El valle era ahora una alfombra de restos de enanos y orcos sobre la cual tan solo se erguía la imponente figura de Grimgor.

Los dos amigos de miraron.

-Vale, -dijo Dijsktra.- Ahora voy a salir lentamente. No te preocupes, lo conozco.

Dijsktra tomo aire, y salio de su escondrijo con su mejor sonrisa.

-Jeeeeeeeeeeefeeeeeee...-dijo con una voz tan endulzada que habría provocado

un ataque de diabetes.

Grimgor de dio cuenta de que alguien lo llamaba. "Jefe", pensó, "Cuando alguien te llama jefe es que es de los tuyos, por tanto no debo matarlo". El orco giró su maquina hacia la voz. Jamás le había sorprendido tanto ver a un goblin con vida.

-¡¡¡¿Dijsktra?!!!

Los caballeros cabalgaban aplastando con sus caballos los cadáveres que poblaban el suelo del que años después se terminaría llamando "El valle de las mariposas". Es lo que tiene que el único testigo de la batalla que le dio su opinión al cartógrafo de turno fuera horriblemente miope y tuviera serios errores de concepto acerca de los buitres. Entre estos buitres, una bola negra con pico y plumas revoloteaba en círculos. Su corta inteligencia y una revelación de su dios le habían guiado hasta el lugar, pero casi se había olvidado de lo que tenía que hacer. Poco a poco, como quien desentierra un fósil en la excavación, lo fue recordando. Por fin supo que última tarea se le había requerido. El pajarraco sonrió. Y murió.

Valten contempló, impresionado, la mole de metal que se erguía unas cuantas decenas de metros más allá.

-¡Me cago en la puta leche! ¿Habéis visto eso?- exclamó, sobresaltado.

-¡Si, señor! ¡Es Dijsktra! -grito Sir Galvias, mientras desenfundaba su colmillo rúnico

-¡JODER! Es verdad- respondió Valten- ¡Caballeros, uno de los nuestros esta en peligro, salvémosle! ¡POR SIGMAR, SALVAD A DIJSKTRA!

-¡POR SIGMAR!- Gritaron todos mientras doce colmillos rúnicos se desenfundaban a la vez.

Grimgor se giro, sobresaltado. Ver a doce caballeros con las armas en alto que cabalgan directamente hacia ti mi mientras invocan a un dios al que digamos, nunca le cayeron muy bien los pielesverdes (hasta hace un par de días), y que de paso, hablan de salvar a un goblin que con su aparición evita que los veas llegar, te hace pensar cosas muy feas acerca de ese goblin, entre las cuales cosas como traición, vendida, trampa y conspiración ocupan lugares prominentes. Todo esto fue lo que pensó Dijsktra en el mismo tiempo en el que Grimgor se daba la vuel-

ta, viendo lo mismo que él y gritaba "¡MALDITO GOBLIN DE MIER...!"

El choque fue brutal, de esos en los que en las series manga se hacen con una gran bola brillante. Hubo bola brillante, pero la explicación de la misma fue simple. Doce colmillazos en una armadura, por mágica y grande que sea, se notan, y negar armadura es negar armadura. Y en este caso, Valten tuvo la suerte, buena o mala, de golpear una gigantesca joya incrustada en el pecho de la mole de metal, partiendo en dos los restos ectoplasmicos de un conejo fantasmal.

Y como al destino le gustan estas cosas, decidió que era un buen momento para que Gorkozinguer Z implosionara.

En lo alto del cielo, un pajarraco moribundo vio la tremenda explosión desde una altura cada vez menor.

Dijkstra abrió los ojos, y vio horrorizado la amalgama de caballeros y piezas retorcidas de metal que se extendía ante él. Agarro a Ghal-Maraz con ambas manos, escudándose detrás del mismo mientras buscaba desesperadamente el cuerpo mutilado, destrozado, ensangrentado y quemado de Grimgor, cuanto mas muerto mejor. No tuvo éxito. De pronto una mano se poso sobre su hombro, girándolo bruscamente.

El impacto del limpio cabezazo de Grimgor le destrozó la nariz, tirándolo al suelo. Cuando miro hacia arriba vio la figura mutilada, destrozada, ensangrentada y quemada de grimgor, pero para su desgracia, decepcionantemente viva. Esta alzo a Gitsnik por encima de su cabeza sujetándola con ambas manos.

"Bueno," pensó el goblin- "Hasta aquí hemos llegado. No puedo decir que me lo haya pasado del todo mal, la verdad. ¿Quien me iba a decir a mi que el fantasma ese de Valten acabaría muriendo por salvarme la vida? Resulta irónico. En fin, espero que el cielo de los humanos y de los goblins este separado por unos cuantos millones de esas cosas que tienen en el cielo para medir distancias. Au revoir"

En el preciso instante en el que Grimgor contraía sus músculos como melones para destrozarse el enclenque cuerpo que yacía bajo él, un pedazo de carne, hueso y pluma de diez kilos de masa real, y cien kilos de peso después de dos kilómetros de caída libre, impacto limpiamente en la cabeza del inmenso orco. Este permaneció de pie por un segundo y se balanceo atontado.

En ese preciso instante, la mente de Dijkstra se lleno de imágenes de cabezas de orcos destrozadas, de ríos de sangre verde fluyendo valle abajo y de huesos rotos. Agarro al señor martillo con todas sus fuerzas, y se puso en pie echando hacia atrás el arma.

-¡Y esto por cargarte al rubito!- dijo mientras lanzaba hacia adelante el martillo, produciendo lo que se denomina vulgarmente "Hostion del quince".

Al mismo tiempo que Dijkstra convertía el cráneo de Grimgor en pulpa, una hoja élfica finamente labrada surgía del pecho del orco y se detén heñía a dos dedos de la frente del goblin. Una vez surgió de la espalda del cadáver de Grimgor.

-¡Hola!- Dijo animadamente Malus cuando el orco de derrumbo.- Tardabas mucho y dedica venir a echarte una mano.

Valten agonizaba. Junto a él permanecían Dijkstra y Malus. Uno de los dos mostraba claros signos de impaciencia.

-¡Mi buen Dijkstra...!- dijo Valten con voz entrecortada.- Siempre...coj...cof...siempre me has servido fielmente. Cuando los demás dudaron de ti, sabia que jamás me traicionarías...coj, cuaf... Sabía que terminaría recuperando el Martillo de Sigmar. Se que muero por salvar a un gran caballero...Se noble y perpetua mi historia. Cuaaaaaaaaaajjjjjjjjjjj...- Valten expiraba con ese último estertor.

-Joder,-comento el goblin.- jamás pensé que diría esto, pero...ya sabes...me da algo de pena.

-Ahmmm...Que bien...- respondió Malus con tono ausente.- ¿Lo puedo desventrar ya o quieres hacer algún tipo de rito goblin?

-Señor Martillo...- continuo Dijkstra, ignorándolo.- ¿No habría algún medio para...?

-¿Salvarlo? podría hacerlo, pero necesitaría un recipiente muerto de menor "categoría".

-¿Menor que este tío?- dijo Malus, extrañado - Joder, ni siquiera un buitre serviría para eso.

-Mmmmm...creo...creo que acabo de tener una idea.- dijo el pequeño pielverde levantándose.



-En fin, Malus. No hemos podido intimar mucho, pero bueno. Quiero que sepas que me has parecido un gran tipo, y esas cosas. Espero que nos volvamos a ver algún día. Y procura acordarte de eso, ya sabes...

-Si, ya lo se. Grimgor monta todo este carajal. Llega Valten, que mata a grimgor, ayudado por un traidor goblin, que aniquila a la mayoría de los pielverdes, mientras Valten se daba de cazos con Grimgor, y termina matándolo. Luego llego yo, que me cargo a Valten, y tú te pones todo loco, coges a Ghal Maraz, tenemos una lucha épica durante tres días y tres noches, te termino matando y desapareces llevándote al martillo contigo. Joder, Dijkstra, no se lo va a creer ni cristo.

-Tú di eso, y no te preocupes por lo demás. Me marchó, amigo. -Dijo tendiéndolo una verrugosa mano verde.

-Confío en que nos reencontremos algún día.- respondió el elfo, estrechándola, con una sonrisa.- Y adiós a ti también, -dijo al pajarraco que estaba posado en el hombro del goblin.- Ciento haberte hecho la autopsia, pero bueno, al menos sigues con vida. adiós, Dijkstra.

Las dos figuras se separaron en caminos opuestos mientras el sol se ponía.



Etimologías en Warhammer 40.000

Recopilado por Kinosoo. Traducido por KeyanSark

Adeptus Astartes

Astarte es el nombre de la diosa de la Guerra y la fertilidad en el antiguo Oriente Medio. Sin embargo, parece que originalmente fue solo la diosa de la Guerra en Siria y con el tiempo se la asoció con la fertilidad. Sin embargo, Adeptus Astartes es la latinización de Games Workshop que pretende significar "Adeptos de las Estrellas".

Aunque todo país tiene sus propios cuerpos de élite, el término "Marines Espaciales" viene de otras fuentes. La primera es la novela (que no la película) Tropas del Espacio, de R.A. Heinlein. Entre las diversas cosas que pueden encontrarse en el libro hay servoarmaduras, mochilas de salto y capellanes que pelean junto a sus hermanos. En Dune encontramos a los Sardaukar, las legiones de élite bajo control del Emperador de la Galaxia.

Los Capellanes llevan un Crozius Arcanum como símbolo de posición, basado en el crozier que es portado como símbolo de oficio pastoral por los obispos.

Los Puños Imperiales



El motivo de un puño o mano aparece a través del trasfondo de los Puños Imperiales. Para empezar, fijándonos en el nombre del primarca, encontramos que Dorn significa puño o mano cerrada en Gaélico. El monasterio-fortaleza de los Puños es Phalanx que, además de una formación cerrada de tropas (en griego), es el nombre latino de los huesos de los dedos. Para terminar, todo lo que quedó de Dorn tras su teórica muerte fue su puño.

Rogal Dorn puede estar inspirado en Sir



Bedivere, de la Leyenda Artúrica. El fue uno de los amigos más cercanos de Arturo, acompañándole a todas partes. Así, Dorn siempre estuvo cerca del Emperador. Bedivere, junto con Sir Kay, han sido denominados los senescales de Arturo. Aunque esto significa que son las cabezas de sus casas, también puede ser una inspiración para hacer que Dorn sea el responsable de la construcción del Palacio Imperial. Bedivere (Dorn) es recordado por ser quien encontró al agonizante Rey Arturo (El Emperador) después de que Mordred (Horus) le hiriera de muerte.

Ya hemos visto que Dorn significa puño, pero, ¿qué hay de "Rogal"? Lo más similar es "Regal" (real), que encaja bien con un capítulo apellidado "Imperial". Sin embargo, "Ro" es una raíz de "Grandeza" en varios idiomas Celtas, y "Gal" significa "llorar". Esto encaja con lo que Dorn, y el Imperio, harían después de la Herejía.

Hay otra referencia sobre los Puños que viene a la mente: Inuit, el planeta de colonias de hielo donde Dorn y el Emperador se encontraron. Puede que derive de los Inuit, una población ártica. El tallado de los huesos de los dedos, un hábito de los Puños, puede provenir también de estos pueblos indígenas del ártico.

Los Salamandras

Hay cuatro temas relacionados con los Salamandras: nobleza, fuego, herreros y volcanes.

La nobleza se encuentra en su trasfondo, y el mejor ejemplo es N'bel, el hombre que encontró a Vulkan, cuyo nombre es

muy similar a "Nobel", o "Noble". No hay que olvidar el hecho de que era herrero e instructor del primarca.

Aunque el mundo natal de Nocturne significa literalmente "nocturno", es su luna, Prometheus la que tiene una mayor imaginación relacionada con el fuego. En la mitología griega, Prometeo fue el Titán que robó el fuego del Olimpo para dárselo a la Humanidad.

Vulkan, en sí, sigue varios de los temas. Fue un herrero y muy noble. Por otro lado, Vulcano era el dios romano del fuego y los volcanes, y fabricante de artefactos, armas, hierro y armaduras. Su forja estaba situada dentro de un volcán.



Ahora, ¿por qué denominar "Salamandras" al capítulo? Un anfibio que necesita de agua para procrear parece una elección extraña. Sin embargo, en la mitología Europea, se creía que las Salamandras eran bebés de dragón, capaces de sobrevivir al fuego y las lla-

mas. Incluso el equipo especial de los Salamandras, el manto de la salamandra, tiene una base histórica: hay antiguas referencias a algo llamado piel de salamandra que era ignífugo y se cree que pudo ser amianto tejido.

De sus dos personajes especiales, el Capellán Xavier es el más sencillo de trazar: "brillante", un excelente nombre para un capellán. Tu'shan es más complejo. La mejor referencia que he encontrado es la de T'ai Shan, la montaña más sagrada de China en cuya cumbre se haya el Templo del Emperador de Jade.

Los Manos de Hierro



Ferrus Manus, del latín "manos de hierro", no tiene mucha información sobre la que especular. Su mundo natal de Medusa no ofrece muchas conexiones con el capítulo excepto por el mito de Perseo. Perseo es un héroe griego que necesitó muchos objetos especiales para matar a la Medusa. Estos fueron usados con éxito y Medusa fue decapitada, usándose su cabeza para convertir a los malos en piedra. Los objetos especiales podrían asociarse con las mejoras mecánicas del cuerpo, y el que Medusa convierta en piedra a la gente puede verse como una debilidad de la carne. Sé que es débil, pero es la única conexión que encuentro.

En la necesidad obsesiva de reemplazar la carne con acero hay un caso real: el síndrome de Munchausen, que consiste en problemas médicos fingidos en los que no se encuentra evidencia clínica. Los casos extremos implican a pacientes sometidos a operaciones repetidas hasta el punto de causarles la muerte. Por supuesto, los Manos de Hierro no tienen este problema con la biónica.

Los Cicatrices Blancas

Una legión basada en algunos de los más grandes jinetes y guerreros que ha conocido el mundo: los Mongoles. Jaghatai Khan toma seguramente su

nombre del Segundo hijo de Genghis Khan, cuya vida refleja. Al igual que Genghis, el padre de Jaghatai fue muerto



por una tribu rival lo que llevó a ambos a hacerse líderes. Ambos, eventualmente, llegaron a ser grandes líderes militares. El 'Gran Khan de Quan Zhou' fue escrito por un general llamado Ogedei, que era el nombre del tercer hijo de Genghis. Subedei es otro gran general del Khan que le acompañó en más de sesenta campañas.

El nombre de Cicatrices Blancas viene de las cicatrices faciales que llevan. La única referencia a estas cicatrices que he encontrado no viene de los Mongoles sino de los Hunos. Se cortaban las mejillas como símbolo de dolor, ya que un guerrero caído no derramaría lágrimas sino sangre.

Mundus Planus, su mundo natal, se traduce del latín por "Mundo Plano". Esto puede ser una referencia a las estepas originarias de los Mongoles.

Los Lobos Espaciales



Hay dos cosas que componen a los Lobos Espaciales: vikingos y lobos. Desde el nombre del primarca a su mundo natal. El mejor ejemplo es Fenris, de la mitología nórdica: un gran lobo que será parte del Ragnarok (el fin del mundo).



Leman Russ recibe su nombre de un grupo de Vikingos que invadieron el área de lo que hoy sería Rusia y fundaron Novgorod. Eran los Russ y de ahí toman su nombre tanto Rusia como Leman Russ. Uno de los significados de su nombre es "galante", "que muestra gran nobleza"; ambos significados hacen que el suyo sea un excelente nombre.

Aunque la mayoría de sus personajes especiales no tienen significados ocultos en sus nombres, hay un par de cosas en su Codex que sí. El Señor Lobo Erik Morkai se dice tener un hermano gemelo llamado Irnist el Sabio. Esto puede provenir de los comediantes británicos Eric Morcambe y Ernie Wise ("Wise"="Sabio"). Odin, en la mitología nórdica, tenía dos lobos llamados Geri y Freki, que son los mismos nombres de los lobos de Leman Russ.

Los Ángeles Sangrientos



Los Ángeles Sangrientos son un capítulo lleno de referencias al Paraíso y la sangre. Sanguinius es una variación de "Sanguíneo", o sea "de o relativo a la sangre". También está basado en el ángel clásico, perfecto en todos los sentidos. El Grial Rojo también tiene similitudes con el Santo Grial y la Divina Comedia de Dante Alighieri aparece referenciada con el Comandante Dante y su pistola infierno.

Su mundo natal de Baal Secundus toma el nombre de Baal, una palabra Semita que significa sobre todo señor, dueño o habitante.

El Capitán Tycho y su máscara rictus se basan en el astrónomo del siglo dieciséis Tycho Brahe, quien perdió la punta de la nariz en un duelo y se hizo fabricar una prótesis de oro. Mephiston parece ser una referencia a Mephistopheles, el demonio con quien Fausto hizo un trato y quien le mató. Sin embargo hay dos ver-



siones, y en la de Goethe, Fausto vence la tentación de Mephistopheles y asciende a los cielos, en cierto modo venciendo la 'rabia roja'. Morir, el dreadnought es similar a "morir", que significa morir, marchitarse o decaer. Finalmente, el Apotecario Corbulo puede recibir su nombre de un general romano que sirvió al Emperador Claudio.

La Guardia del Cuervo



Corax, el primarca, recibe su nombre de parte del nombre científico del cuervo: corvus corax. Esto también se refleja en sus últimas palabras al capítulo, "Nunca Más", tomadas del poema de Edgar Allan Poe, El Cuervo.

El planeta de Lycaeus posiblemente tome su nombre de la montaña del mismo nombre. En ella se practicaba el rito de Zeus que podía haber involucrado sacrificios humanos y ritos caníbales. Hay también alguna asociación con la palabra licantropía, lo que podría ser la referencia al werewolf.

Otra cosa sobre Corax es su piel blanca y pálida, ojos y pelo negros. Quizá esto sea una referencia al comic y película sobre "El Cuervo".

Los Ángeles Oscuros



El Paraíso Perdido, de Milton, un libro sobre la Guerra en el Paraíso, proporciona las ideas sobre lo que son los Angeles Oscuros. Aquí, Lion El'Jonson representa a Dios y el papel de Satán lo juega Luther. Los Angeles de Dios (los AO) se dividen en dos facciones y comienzan una Guerra civil. Aquellos que siguen a Satán (Luther) son desterrados (los Caídos fueron absorbidos por la Disformidad). La Guerra no termina con el destierro sino que cobra otra forma (la caza de los Caídos).

Lion El'Jonson, y el capítulo, reciben su nombre del poeta del siglo diecinueve Lionel Johnson y su poema llamado 'EL Angel Oscuro'. Aunque trata sobre una antigua amante, proporciona cierta imaginación a tono con los Angeles Oscuros y puede verse aquí <http://www.theotherpages.org/poems/johns01.html>

Por supuesto, el nombre Lion ("León") es fácilmente asociable con su contrapartida felina terrestre (Note: se dice que Lionel Johnson "murió de una caída" puesto que le dio un infarto y se cayó de su asiento en un bar.

Muchos de los personajes especiales toman su nombre de ángeles u otras personalidades bíblicas, como Azrael y Ezequiel. También hay nombres asociados a demonios como Asmodai. Esto puede mostrar la dualidad de los Angeles Oscuros, que no se ven a sí mismos como puros.

Caliban, una vez su mundo natal y ahora La Roca, es un personaje Shakespeariano en La Tempestad. El comportamiento de Caliban cambia entre rudo y elocuente, otro ejemplo de dualidad.

Finalmente tenemos a Luther, un personaje con dos posibles fuentes. Primero, el líder de la Reforma Protestante en Alemania: Martín Lutero. El segundo, Lex Luthor, de los comics de Superman. Lutero fue contra el orden establecido, mientras que Lex decidió pelear contra un superhombre.

El Ala del Cuervo se dice que recibió su nombre de los escritos de un antiguo escriba de Terra llamado Idgar Alunpo. Obviamente, una referencia Edgar Allan Poe y El Cuervo.

Los Ultramarines

Guilliman proviene de un mundo inspirado en Esparta. Incluso los mundos vecinos pueden verse como equivalentes a las antiguas ciudades-estado de Grecia. Su historia es muy similar a la de Octavio en la Historia de Roma, pues ambos tenían



an padres adoptivos y acontecimientos que les llevaron hasta su eventual toma del poder. Guilliman, sin embargo, no consiguió que bautizaran a un mes en su honor (Octubre).

Hubo un tal Francois Guilliman que escribió un libro de historia en 1607 llamado De Rebus Helvetiorum. De aquí pueden haber tomado sus nombres Guilliman y el Anciano Helveticus. Ultramarine es también un tono de azul.

Los Desgarradores de Carne



Un Capítulo con referencias egipcias y depredadoras son los Desgarradores de Carne. Si bien el nombre de su Capellán Carnavon puede venir de "carnívoro", es más probable que reciba su nombre de Lord Carnarvon. Este fue el hombre que financió las excavaciones de la Tumba de Tutankhamon. El actual Señor del Capítulo, Seth, recibe su nombre del dios egipcio de cabeza de bestia y anterior Señor, Amit, tenía el nombre del devorador de corazones en el Otro Mundo de los egipcios. Por último, su mundo natal de Cretacia, que tiene criaturas similares a dinosaurios, debe basarse en el período Cretácico.

Los Puños Carmesíes

El primer Señor del Capítulo de los Puños Carmesíes fue Alexis Pollux. Sus nombres significan "defensor" y "reflexivo", rasgos útiles en alguien de su posición.



ción para el Imperio. Su líder actual es Pedro Kantor, cuyo nombre significa Piedra, y su apellido Líder, para los primeros cristianos o judíos. Dado que los marines son monjes guerreros, la definición se ajusta bien.

El Capitán Cortez puede recibir su nombre del conquistador español que derrotó a los aztecas y conquistó México. Rutilius Tyrannus era el nombre de su fortaleza-monasterio, un nombre en latín traducible como Tirano Rojo. La Cruzada de Voltigern en la que participaron pueden recibir su nombre de un antiguo rey de las Islas Británicas de mediados del siglo V. Por último, la raza Zenica de los Scythians toma su nombre del antiguo pueblo de Scythia (los Escitas).

Los Despojadores



En original, "Relictors", de "Relic" ("Reliquia"), es decir, recolectores de reliquias, un nombre con mucho significado ya que se dedican a recolectar artefactos del Caos. Su censura por la Inquisición y la maldad del Caos se refleja en su trasfondo. Comenzaré con el Reclusium de Gethsemane. Gethsemane (Getsemaní) es un lugar u ocasión de gran sufrimiento mental o espiritual (claramente inspirado en la Sagrada Escritura). En mundo en que encontraron un arma del Caos es Eidolon, que es una imagen o representación, una forma, fantasma o aparición.

Excoriator, el campeón del Caos cuya

arma cambió los puntos de vista del Capítulo tiene un nombre cuyo significado es denuncia o censura. El Capítulo fue censurado por la Inquisición tras denunciar edictos Imperiales sobre armas del Caos. El nombre del Inquisidor De Marche se traduce del francés como avanzar en asuntos políticos o diplomáticos. Finalmente encontramos al Señor del Capítulo Artekus Bardane, cuyo nombre puede venir de Arcturus, la estrella más brillante del hemisferio Norte en la Constelación del Cocheo (Bootes). Bardane es Guardián del Oso, en conexión con la constelación de la Osa Mayor, lo cual a su vez puede ser una conexión con Cadia.

Los Templarios Negros



Los Templarios Negros, un capítulo en una cruzada permanente, similar a sus homólogos los Caballeros Templarios. Aunque basados débilmente en ellos, ambos comparten el mismo fervor religioso. Los Iniciados (literalmente, aquellos que han sido introducidos en los misterios de algún campo o actividad) y los Neófitos (nuevos participantes en una actividad) contribuyen a este sentimiento religioso. Su armadura es negra, como signo de perpetuo dolor, y su emblema la Cruz de Malta (otra orden de Caballería). Su fundador, Segismundo, puede estar inspirado en el Rey de Alemania y Emperador del Sacro Imperio Romano a finales del siglo XIII. El Capitán Navarre puede tomar su nombre de la región de Navarra, en España.



Los Grifos Aullantes

El antiguo Señor del Capítulo Orlando Furioso se inspira claramente en el poema épico Orlando Furioso, de Ariosto. El autor toma su nombre de la Batalla de Arios Quintus. Periclitor, el príncipe demonio que aparece en la pelea, es una palabra latina que significa poner en peligro. El Señor de Capítulo actual se llama Alvaro, nombre español que significa guardián o "el que dice la verdad", significados adecuados para un miembro del Astartes.

Hay un navío de guerra de los Grifos llamado Fuerza del Destino. Existe una opera de Verdi llamada La Forza del Destino, uno de cuyos personajes es Don Alvaro. Un jugador durante mucho tiempo de los Grifos ha añadido su nombre al trasfondo. Así, Fred Reed ha prestado su apellido a Reed's Point donde fue destruido el Land Raider Espada de Fuego.

Otros Capítulos

La mayoría de los nombres de los otros capítulos tienen referencias muy claras: Lamentadores, Minotauros, Dragones Negros... Algunos tienen varios niveles de referencias. Los Mortifactores serían los "perpetradores de muerte". Los Hijos de Anteo reciben su nombre de un personaje de la mitología griega, Anteo, hijo de Poseidón y Gaia, que era extremadamente fuerte siempre que estuviera en contacto con la tierra. Los Guerreros del Arco Iris podrían recibir su nombre del 42 de Infantería USA en la 1ª GM (la División "Arco Iris") o bien del barco de Green Peace del mismo nombre (Rainbow Warrior, Guerrero del Arco Iris) quien hace mucho tiempo tenía publicidad en las revistas de GW. El mundo natal de los Halcones Lameantes, Lethe, es un río del Hades, en la mitología griega, del que deben beber las almas de los muertos para olvidar todo lo que han hecho y sufrido mientras estaban vivos. Finalmente, los Angeles de Pórfido tienen un nombre que es una tonalidad de púrpura, justamente el color de su heráldica.

La Guardia Imperial

La Guardia Imperial tiene muchas fuentes de referencia, así que empezaré con algunos de las unidades y planetas menos conocidos.

Patria es el mundo natal helado de los Puños de Lagus. Hubo un general finlandés llamado Ruben Lagus, y Finlandia tiene un clima frío la mayor parte del año. Por otro lado, Patria es una compañía finlandesa fabricante de armas.

Los Zorros del Desierto vienen de Utica, que era una Antigua ciudad de la costa norte de Africa.



La Guardia Pretoriana está equipada al estilo del ejército Británico de la Era Victoriana.

El mundo helado de Logres puede venir de una referencia antigua a Inglaterra, un rey de Inglaterra, o un reino de la antigua Inglaterra.

Los Recolectores de Cráneos de Morbidia tienen un nombre un tanto... mórbido.

El planeta Arminium, hogar de las Escuadras de Honus Squads, puede recibir su nombre del Arminius de la historia Romano-Germana.

Los Jaguares vienen de Oran I; Oran es una ciudad portuaria de Argelia.

Los Berserkers de Nordia pueden ser una referencia a los berserkers nórdicos de los Vikingos.

Los Xenonianos pueden recibir su nombre del personaje de TV, Xena.

Los Escudos del Emperador de Justus pueden provenir de un par de clérigos históricos ingleses.

Los Ghurkas indios encuentran su contrapartida en los Ghurkhas de Kovnia.

Uno de los fundadores de Roma da su nombre al planeta Remus.

Americo Vespuccio puede tener al planeta Amerigo como homenaje.

Los Catachanes vienen de un mundo que está posiblemente basado en la novela Mundo Mortal, de Harry Harrison, mientras que el aspecto del ejército está inspirado en películas como Rambo y Depredador más que en ejércitos históricos. Esto puede verse en el personaje Sly Marbo. Sly es el apodo de Sylvester

Stalone y Marbo es un anagrama de Rambo.

Yendo de la jungla al desierto nos encontramos con los Tallarn, un ejército de aspecto Árabe. El nombre puede provenir de un lugar llamado Tallarn Green, que está entre Wrexham y Whitchurch. Quizá un miembro del estudio es de allí y les dio nombre basándose en su ciudad natal. El pasar del campo a una gran ciudad puede haber sido la base para la historia de trasfondo del planeta Tallarn. Se menciona también que en Tallarn hay casas subterráneas con forma de cúpula, y que tienen que recolectar vapor de agua de la atmósfera como parte de su modo de vida. Esto es muy similar a los granjeros de humedad de Tatooine en Star Wars.

Vamos a los Perros Químicos de Savlar. Estos pueden estar vagamente inspirado en las películas de Mad Max. Los villanos son criminales que toman lo que necesitan de los desechos. En inglés, alguien que rescata cosas de restos o naufragios es un "salvor", quizá el nombre del planeta venga de ahí. Otro grupo de criminales, los Salvajes del Coronel Schaeffer, son un homenaje a la película, Los Doce del Patíbulo, en la que un grupo de criminales de guerra reciben una última opción de redención a través de una misión suicida..

LA idea de los últimos supervivientes de un mundo muerto o moribundo es clásica en la ciencia ficción. Los Tanith tienen un mundo que es homenaje al autor Tanith Lee. Por otro lado, los Attilanos tienen referencias históricas en su mundo de Temujin, ya que Temujin era el nombre de Genghis Khan, mientras que Atila el Huno no necesita de más explicaciones.

Esto nos lleva a Valhalla, el equivalente del paraíso para los Vikingos, aunque el ejército tiene un aspecto Ruso. Esto puede explicarse por el hecho de que los Russ, un grupo de Vikingos, se establecieron en Novgorod, fundándola e influenciando la historia de Rusia. Chenkov, el viejo personaje especial, puede recibir su nombre del escritor ruso Anton Chekhov (o de Mr. Chekhov, de Star Trek)

Hay cuatro fuerzas Germánicas en la Guardia: los Mordianos, la Legión de Acero, el Korps de la Muerte de Krieg y los Teutones. Mordia puede ser una referencia a Mordor, del Señor de los Anillos, ya que al igual que el planeta, es la región eternamente en sombras de la Tierra Media. Las Legiones de Acero de

Armageddon y los Korps de Muerte de Krieg tienen el aspecto de los ejércitos alemanes de la Gran Guerra. Krieg y Korp se traducen por Cuerpo (de Ejército). Los Teutones toman directamente el nombre de sus antiguas contrapartidas históricas.

Kasr es "castillo", "fortaleza" o "ciudadela" en Arabe, así que Kasrkin puede traducirse como "la gente de la ciudadela". Esto nos lleva a Cadia. La primera mención del nombre fue para un soldado solitario en los primeros años del 40K. Puede que provenga originalmente de Arcadia que, a su vez, proviene de Arcas. En la mitología griega, Arcas era hijo de Zeus y la ninfa Callisto, a quien Hera convirtió en osa (ursa, en latín). Arcas, sin saberlo, intentó cazar a su madre en una cacería, sin saber que era ella. Zeus los puso en el cielo como la Osa Mayor y la Osa Menor. ¿Es una coincidencia que el nombre de Ursakar Creed venga de Ursa, la Osa? Su apellido puede sugerir su fe en el credo (en inglés, "creed") Imperial. Su miniatura recuerda a Sir Winston Churchill, puro en mano y todo, con algún aire al General George Patton. Los pilares de Cadia pueden provenir de los mitos de Cthulhu de Lovecraft: Irem, la ciudad de los pilares.

Lord Solar Macharius, el Alejandro Magno del 40k. Hay demasiadas comparaciones así que solo daré unas pocas. Ambos conquistaron enormes territorios en solo siete años. Ambos entraron en territorios desconocidos, y ambos fueron forzados a regresar por sus propios hombres. Si Macharius hubiese tenido que vérselas con el nudo Gordiano, el personaje sería completo.

Los Comisarios provienen de la Revolución Francesa, aunque obviamente estamos más familiarizados con los oficiales políticos del ejército de la Unión Soviética, con el que enlaza el más famoso de todos; Yarrick.

El presidente americano Roosevelt dirigió un grupo de caballería llamados los Rough Riders. En los tiempos del Rogue Trader se mencionaba a una unidad llamada the Big Red One, que es la primera división de infantería del ejército USA.

El Imperio Navegantes

Las poderosas casas del Navis Nobilitae están directamente tomadas de Dune y su Gremio de Navegantes. Aunque no doblan el espacio, atravesar la disformidad es lo segundo mejor que puede hacerse.

Asesinos

Los Callidus toman su nombre de una palabra latina que significa diestro y astuto.

Eversor viene del latín "destructor".

Vindicare tiene equivalente castellano en Vindicar, (del latín, claro) cuyo significado es defender.

Finalmente, los Culexus usan el Animus Speculum, es decir, el "espejo de la hostilidad". Animus es una palabra latina que indica un sentimiento de mala voluntad derivado de una hostilidad activa. Speculum simplemente significa "espejo" (i.e., reflexión especular)

Comerciantes Bribones (Rogue Trader)

Puede que los Rogue Traders vengan de una mezcla de dos elementos. En la Historia tenemos a los corsarios, cuya mejor descripción es la de piratas con licencia del Estado. Luego, en la Fundación de Isaac Asimov tenemos a los Comerciantes. Un grupo no muy diferente de los RT de 40K.

Ordo Malleus

Literalmente, la Orden del Martillo. Puesto que el Ordo Hereticus y el Ordo Xenos tienen una nomenclatura tan clara dada su actividad, ¿por qué Ordo Malleus? La respuesta está en un libro cuya primera edición fue en 1486 llamado el Malleus Maleficarum, o Martillo de Brujas: un manual para cazar brujas. De aquí viene el martillo como símbolo de la orden.

El personaje especial con referencia histórica es Díaz de Torquemada, basado muy libremente en Tomás de Torquemada, un inquisidor español.

Los Adeptus Mechanicus

La traducción de su nombre sería "Los Adeptos de la Máquina". Puede que estén basados en como, tras la caída del Imperio Romano, el conocimiento se recopiló y preservó en pequeñas y aisladas comunidades de sacerdotes y monjes durante una edad oscura que duró siglos. Esto puede leerse en el clásico Cántico por San Leibowitz, de Walter M. Miller.

Sin embargo, la serie de la "Fundación" de Isaac Asimov plantea muchas más influencias. Un Imperio Galáctico al borde del colapso manda a un grupo de científicos (la Fundación) a un planeta remoto para trabajar en la Encyclopaedia Galactica. Cincuenta años después el Imperio ha perdido el control de los sistemas exteriores incluyendo el sector

donde está la Fundación. Para protegerse, la Fundación construye una religión en torno a la ciencia y ayuda a sus vecinos. Los sacerdotes, que llevan túnicas rojas, creen en una versión mistificada de la ciencia, y uno de ellos llega incluso tan lejos como a maldecir con éxito una nave lo que conlleva a su completa pérdida de energía. La Encyclopaedia Galactica del libro es la suma de todo el conocimiento humano y se deja entrever que contiene esquemas y otras informaciones similares al concepto GW de PCE.

Otra fuente pueden ser los gremios medievales europeos, que tenían el control sobre los procesos y métodos de manufactura. Este control permitía a un selecto grupo de individuos tener acceso a esta información. Esto es muy parecido al modus operandi del Adeptus Mechanicus, en el modo en que los tecnoadaptos aprenden poco a poco pues la información está muy restringida. Los productos creados por los gremios eventualmente conducirían a que una ciudad ganase reputación por sus bienes producidos (como Toledo, Champagne o Damasco). Los Mundos Forja funcionan de modo similar, de tal forma que muchas armas y vehículos llevan asociado como modelo el nombre del Mundo Forja del que provienen. Al final los gremios fueron acusados de lo mismo que el Adeptus: ocultadores de la innovación tecnológica y la transmisión de conocimiento.

El poderío militar del Culto a la Máquina comienza con los Titanes, cuyo nombre proviene de sus contrapartidas mitológicas griegas, y están comandados por un Princeps y sus Moderatii (sing., Moderatus). Princeps es la palabra latina con que se designaba a los primeros ciudadanos y moderatus tal vez derive de modus operandi, ya que estos tipos son los encargados de manejar (operar) al Titán. Los Caballeros simulan a sus contrapartidas medievales, solo que dentro de una cabina en lugar de a caballo. Esto nos deja a los Skitarii, que puede que tomen su nombre de un grupo de infantería Bizantina llamados los Skutatoi o Skoutatoi. Los Bizantinos relegaban a la infantería a una posición secundaria en relación a la caballería. En este símil, la caballería de los Mechanicus serían los Titanes y Casas de Caballeros.

Hermanas de Batalla Cazadores de Brujas

Las Hermanas de Batalla tienen varias fuentes, aunque la principal es una única persona, la santa francesa Juana de Arco, el caso más claro que se puede encontrar en la historia europea de una monja guerrera. Era una mujer extrema-



damente piadosa y esto se refleja en el aspecto religioso de todo el ejército. Otra conexión francesa con nuestra chica

palacios imperiales.

Eldar



Una constante de la Ciencia Ficción ha sido siempre la de una raza antigua mucho más poderosa o sabia que los humanos. Un buen ejemplo son los Minbari de Babylon 5. Los humanos siempre estamos tratando de comprender sus motivos, su sociedad y su tecnología. En la literatura fantástica también existe el concepto. El nombre Eldar fue inventado por Tolkien como parte de su lenguaje élfico y significa "Pueblo de las Estrellas", empleado pues los elfos de Tolkien aman a las estrellas ya que fueron la primera cosa que vieron cuando despertaron. Su significado se vuelve mucho más literal cuando se aplica a los Eldar que viajan en sus Mundos Astronave, el Pueblo de las Estrellas.

campesina es el símbolo de la flor de lis, símbolo de la realeza francesa.

Antes de que aparecieran los Templarios Negros, las Hermanas de Batalla cumplían el papel de guerreros fanáticos religiosos, como los Caballeros Templarios. En la historia puede encontrarse a las Escitas, a las que pertenecían las Amazonas, como otro ejemplo de ejército femenino. Nuestras ideas heredadas sobre el fuego se juntan en las Hermanas de Batalla en el concepto del fuego y la llama como símbolo de purificación.

Las Serafines toman su nombre de los ángeles de primer nivel, normalmente retratados como la cabeza alada de un niño en la mitología cristiana. El trasfondo de los personajes especiales es una mezcla interesante. El nombre del Inquisidor Fyodor Karamazov viene de la novela Los Hermanos Karamazov de Fyodor Dostoevsky, un libro sobre un joven piadoso, Alexei Fyodorovich Karamazov. El oponente del Inquisidor, el Eclesiarca Decius XXIII puede ser nombrado en honor a Decius, un Emperador Romano famoso por su severa persecución a los cristianos. Esto nos deja con Salem Proctor que seguramente sea una referencia a Salem Massachusetts y sus juicios por brujería de 1692. Ahora, la santa viviente, Celestine, tiene un nombre que significa Celestial, del Paraíso, y se dice que combatió en el Cisma Palatino. El monte Palatino es la más importante de las Siete Colinas de Roma y se supone que es la localización de su primer emplazamiento, y de muchos

La idea de los Mundos Astronave es otra constante del género: ciudades en el espacio a años-luz de nuestra propia tecnología. La mayoría de los nombres Eldar provienen del Celta. Esto encaja con otra posible fuente de inspiración para los Eldar: los Sidhe. Los Sidhe (pronunciado shii), de la mitología Celta-Irlandesa son un grupo aspecto élfico cuyas metas y acciones son difíciles de comprender. Al igual que los Eldar, sus ayudas o consejos a menudo traen otras consecuencias. También, los Sidhe cazaron a la humanidad pero fueron desplazados de sus tierras por la llegada de la nueva raza más vigorosa.

Iyanden (Imbolc) significa renacimiento o despertar. Esto puede verse en el trasfondo en el despertar de los muertos (guardianes y señores espectrales) durante la invasión Tiránida. Biel-Tan (Beltaine) es el último de los tres festivales de la fertilidad en primavera y significa fuego brillante. El Joven Rey puede estar tomando de la costumbre del rey del haba, en la que se escondía un haba o judía (aleatoriamente, en un plato como un pastel) y el que la encontraba era tratado como un rey (N del T: la tradición existe más

o menos en España por medio del Roscón de Reyes). Tras un periodo corto, el rey era sacrificado para asegurar un año prospero; el Avatar es elegido de una forma similar.

Saim Hann (Samhain) es el moderno Halloween; una época en que los espíritus vagan por el mundo. Los Mundos Astronave y sus tribus son similares a los clanes escoceses. Además, los Celtas creían que los árboles tenían su propia alma, y esto puede ser la fuente para que los videntes se conviertan con la edad en árboles cristalinos.

Los Espectros Aullantes (en original, Howling Banshees) son claramente las Banshees del folklore irlandés. Espíritus femeninos que aullan para avisar de una muerte próxima. Jain Zar, la primera Banshee, puede provenir de Zar. Baharroth puede provenir de baha, que significa esplendor en Arabe. Maugan Ra tiene dos Fuentes: según cómo se pronuncie Maughan se parece a la palabra jeroglífica egipcia por ferry, y el dios del sol egipcio era Ra. Asurmen puede provenir de Ashur, el antiguo dios de la Guerra Asirio. Nuadhu "Fireheart" podría venir de Nuada, de la mitología Irlandesa, que era una de los Tuatha de Danaan. Uno de los cuatro grandes tesoros de los Tuatha de Danaan era su espada, que cortaba a sus enemigos por la mitad, esto puede verse como una espada de energía. Los Avatares son la manifestación de las deidades hindúes en forma humana, sobrehumana o animal. Su posesión de un huésped no lo destruía o absorbía, como en el caso de su versión Eldar. Los Exoditas representan a cualquier grupo que haya partido en éxodo debido a un evento catastrófico en su historia. Un virrey que gobernaba una gran provincia en el Imperio Romano era llamado un Exarca.

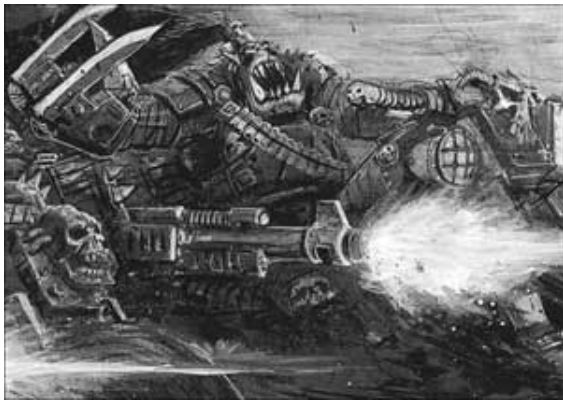
Los Arlequines le recuerdan a mucha gente al Cirque Du Sole. Sin embargo, son un homenaje a los arlequines de la



comedia y la Commedia Dell'Arte: una forma de teatro de improvisación en la que las representaciones se improvisaban en torno a situaciones preestablecidas. Esto es muy parecido a las representaciones de los Arlequines en torno a los mitos Eldar.

Los dioses Eldar están tomados de varias religiones antiguas. Vaul, el dios herrero, sería Hefestos, de la mitología Griega, el dios lisiado del fuego y la metalurgia. Kurnous, dios de la caza, sería una forma de Cernunnos de la mitología celta, el Dios Cornudo, Dios de la Naturaleza (también llamado Herne el Cazador). Isha la diosa de la cosecha tiene varias encarnaciones, como Ishtar e Isis. Kaela-Mensha Khaine, marcado con la mano que sangra, trae a la mente a otro asesino marcado (aunque nunca se menciona el tipo de marca), el Caín bíblico. Asuryan debe ser Ashur, dios jefe de los Asirios. Lileath podría ser una referencia a la primera esposa de Adán, según la tradición judía, Lilith. Y con esto llegamos al último dios, Ynnead, dios de los muertos. Podría venir de Ennead, de la mitología egipcia, que eran los nueve dioses y diosas más importantes y muchos de ellos tenían algún tipo de asociación con la muerte o el otro mundo.

Orkos



Los Orkos nos llegan originalmente de Tolkien. La fuente del nombre que usó viene de Orcus el dios romano de los muertos. Con el tiempo, orco se convirtió en una palabra latina para designar a los demonios o las criaturas del submundo. Finalmente, se abrió camino en la literatura y la lengua común a través de Tolkien.

Nuestros Orkos, el estereotipo macho definitivo, estaban basados originalmente por GW en los hooligans de fútbol. Esto se ha ido expandiendo para incluir tipos como moteros, cabezahuercas y camorristas. Todos son considerados en el estereotipo como duros, rudos y no muy listos. El héroe de película de acción es el

ideal al que todo Orko aspira: frío bajo bajo una lluvia de fuego, las armas nunca se le quedan sin munición, y puede sobrevivir a heridas letales como si fuesen rasguños. Todo sobre ellos es crudo y desenfocado.

Hay otros estereotipos usados para los Orkos. Los Matazanos serían los doctores de callejón y los Chapuzas los manitas que no pueden dejar de trastear con su coche. Un Noble (Nob, en inglés) es una persona de alto standing social en el dialecto Cockney.

Otras muchas cosas sobre los Orkos son clichés de las películas. El monstruo que no muere, el tío duro que es engañado para hacer algo o si no parecerá cobarde o estúpido, montañas de músculos con poca ropa y la habilidad de hacer que algo funcione golpeándolo. Los Orkos son malos definitivos. Pensad en cuántas veces el héroe se enfrenta al villano y sus matones. ¿Qué sucede? Que disparan todo lo que tienen y fallan pero a la hora de usar los puños son mejores. Como los Orkos. El modo en que se representaba a las culturas primitivas en los primeros años de cine puede haber sido una gran influencia para la lista de Orkos Salvaje. Los Locos de la Velocidad están fuertemente inspirados en la serie de películas de Mad Max.

La única cosa que se aleja de todo esto es la serie de TV Mork and Mindy. En la serie, Mork era un alienígena de un planeta llamado Ork. Aunque parezca raro, podría ser que el dios Orko, Morko, tenga su nombre basado en esta serie.

Y pasemos al más infame de todos los Orkos: Ghazghkull Mag Uruk Thraka. He descompuesto en dos sílabas la primera palabra.

Lo más parecido a ghazgh está en Manés (de la Isla de Man), gahagh que puede significar "con punta". Kull es casi como skull, cráneo en inglés. Mag es abreviatura de magnitud y Uruk viene de los uruk-hai del Señor de los Anillos, los orcos definitivos. Thraka es parecido a Shaka que fue un gran jefe de los Zulúes. Tenemos la tendencia a poner a la gente nombre de gente famosa. ¿Por qué no harían lo propio los orkos? Con todo esto podemos tomar el nombre e interpretar las dos primeras palabras como "gran cráneo con puntas". Esto encaja siendo como es un Goff pero podría ser una referencia a su cabeza de hierro. Añadid a eso la referencia Uruk y tenemos que es "Thraka(Shaka), el Orko definitivo con el Gran Cráneo con Punta (o Cráneo de



Hierro)". (Nota: GW tradujo el nombre el WD de febrero 2004 como "cráneo de metal gran jefe Orko".)

Tiránidos

El superorganismo definitivo. No hay nada como una colonia de hormigas soldado viajando por el espacio y comiéndose uno o dos planetas. La Mente Colmena funciona exactamente como una Reina, y son nómadas, careciendo de nido o mundo natal. Al contrario que las hormigas soldado, los Tiránidos vaciarán a sus mundos presa de todos sus recursos y no sólo de las formas de vida. Los Tiránidos presentan dimorfismo, lo que puede verse en insectos como las hormigas y avispas, en reptiles e incluso en mamíferos.

El libro Tropas del Espacio es una gran inspiración para los Tiránidos. Para comenzar, hay Bichos Cerebro, que serían la base de las criaturas sinápticas. Esto es seguido por diversos tipos de bichos con sus propósitos específicos. La posterior película muestra las masivas hordas que deberían componer un ejército tiránida.

No puede olvidarse que los Genestealers deben su existencia a las películas de Alien. La infección de un huésped es el mismo concepto que el de la implantación de embriones. Ambos producen descendencia solo que el primero lleva más tiempo. La única cosa que cambia son los agarra-caras, que no existen en el ciclo genestealer aunque aparece algo similar en el trasfondo de Necromunda. Los cultos genestealer pueden estar basados en los cultos modernos y el profundamente arraigado miedo a los contagios. A fin de cuenta, los genestealer son la infección definitiva. De los cultos vienen los acólitos, que son aquellos que han recibido la mayor de las cuatro órdenes menores en la Iglesia Católica, y los neófitos, que son conversos recientes a una religión. También se refiere a aquellos que acaban de unirse a una Iglesia a través de la confirmación. Literalmente significa "el nuevo".

Roma nos da al Lictor, un oficial cuya misión era atender a los magistrados jefe cuando aparecían en público, así como apresar y castigar a los criminales. Del latín tenemos Carnifex traducido como ejecutor o carnicero. De vuelta a la Antigua Grecia nos encontramos con el Hierodule, esclavo al servicio de una deidad en un templo.

La Zoantropía es la ilusión de que se ha adoptado la forma de un animal. Considerando que todos los tiránidas



están creados sobre la base de una especial anfitriona, cada tipo de tiránido puede tener asociada una criatura mutada. Esto nos lleva al Zoántropo; y Zoat deriva potencialmente de zoa el plural de son, que es un individuo diferenciado que se une para formar un compuesto o animal colonial, un zooide. Los trigones son peces con espina en la cola, de la familia de las manta rayas. Un termagante es una mujer pendenciera y peleona, una arpía, un termino que antes se aplicaba a ambos sexos pero ahora sólo a las mujeres. Un Harridan es también una vieja arpía.

Biovoros deriva de "bio", vida y "vor", comer, literalmente "el que devora la vida". El Mantifex (Ravener, en ingles) es



el que es voraz, como un ave de presa (raven, cuervo en ingles). Hormagante puede derivar del español "hormiga". Por ultimo, los Tiránidas se decía que estaban dirigidos por las Reinas Norn. Las Norn eran las Parcas, diosas del destino, a las que Odin consultaba el futuro en la mitología nórdica. Esto encaja con la idea de una mente colectiva que guía el destino de los Tiránidos, lo cual está implícito en su nombre pues la raíz latina tyrannus significa tirano, es decir, gobernante absoluto.

Por último, las flotas o colonias espaciales de los Tiránidos se llaman como las grandes bestias míticas: Kraken, Behemoth, y Leviathan.

Eldar Oscuros

La película Hellraiser debe ser la mayor de las influencias para los Eldar Oscuros. La idea de un infierno donde es llevada la gente para ser torturada por toda la eternidad no debe escapárseles. Las pocas imágenes de Comorragh, con sus claustrofóbicas calles, evocan mucho a la película. Los Hemónculos podrían ser los Cenobitas, mientras que el puzzle podría

ser la base del crisol de la maldición. Incluso las Bestias de la Disformidad podrían estar basadas en la bestia de Hellraiser: Bloodline.

Otra influencia podría ser la Antigua Roma, particularmente la Roma decadente. Me vienen a la mente dirigentes como Calígula, Nerón y Cómodo. Las fuerzas armadas de los Eldar Oscuros muestran similitudes con el viejo sistema Romano. La Guardia Pretoriana y los Incubos desempeñan las mismas funciones. En Roma, el salario de un soldado era pagado por su general, no por el estado, una razón por la que había tantos motines e intentos de asesinato. Esto se refleja en los Eldar Oscuros en el modo en que las cábalas son leales a su líder y no a la sociedad en general.

También se encuentra influencia en sus juegos de gladiadores. Las Brujas son gladiadores y sus diferentes combinaciones de armas reflejan la especialización de los diferentes tipos de gladiadores. Al contrario que la antigua Roma, los Eldar Oscuros no tienen un gobierno central que les unifique.

Otra fuente potencial para los Eldar Oscuros son los Cartagineses. Cartago practicaba los sacrificios humanos, en particular niños, para complacer a los dioses. Se suponía que debías sacrificar a uno de tus hijos, pero si eras rico podías permitirte sacrificar a un niño sustituto. Los Eldar engañan a la muerte consumiendo las almas de los sacrificados.

Comorragh, cambiándole un par de letras, sería igual que la Antigua ciudad de Gomorra, que fue destruida junto a Sodoma en el Antiguo Testamento. Hay textos clásicos Judíos que indican que Dios no destruyó a Sodoma y Gomorra por las razones que conocemos, sino que lo hizo por crímenes económicos contra ellos y sus vecinos. Nosotros, por supuesto, nos ceñimos al punto de vista moderno sobre sus "pecados" ya que encaja mejor con el trasfondo.

La mayoría de los nombres de los tipos de tropas tienen un significado. Los Súcubos son demonios femeninos que hacen que los hombres se enamoren de

ellos para consumir sus almas. Los Incubos son sus versiones masculinas. Una persona adicta a la lujuria y los placeres de los sentidos es un Sibarita. Talos era un gigante de bronce creado por Hefestos, el dios de la forja, como regalo para Minos, el Rey de Creta. El gigante protegía la isla conjurando piedras contra las naves que pasaban manteniendo así a raya a los piratas que asolaban el Mar Egeo. Las Mandrágoras deben tomar su nombre de la raíz de Mandrágora. Se supone que al recogerlas, la raíz de la Mandrágora emite un aullido muy agudo que mata. La única conexión aquí es lo que le ocurre en el juego a alguien que se les acerca mucho. Los Hemónculos pueden venir de la palabra homínulo, que es un ser creado artificialmente por medio de magia. Sin embargo esta una descripción que encaja mejor en los Grotescos. Los cenobitas son mejores candidatos para los Hemónculos, aunque ambos están conectados como el Dr. Frankenstein y su monstruo.

Un político Ateniese llamado Draco compiló el primer código de leyes de Atenas hacia el 621 AC. Es de su nombre de donde deriva la palabra "draconiano", con el sentido de "excepcionalmente duro o severo". Normalmente sólo se usa en referencia a reglas o regulaciones pero en este caso es el origen de Dracon. Mientras estamos en Atenas podemos repasar al Arconte, que era un dirigente elegido por el pueblo para hacerse cargo de las cosas cuando la democracia no podía. Por supuesto, esto condujo a que gente muy mala se hiciera a veces con el poder, pero también logró que los Atenienses se salvaran de los Persas. El Arconte es también uno de los siete espíritus del Gnosticismo que intenta forzar de vuelta a los espíritus humanos a la tierra en vez de dejarles alcanzar el paraíso. En griego, la palabra significa dirigente, pero en la mitología Gnostica son los malvados dirigentes de los niveles inferiores de la existencia.

Y ahora, los personajes especiales. Asdrubael Vect, su nombre es el de Asdrúbal, general cartaginés y hermano de Aníbal. Lelith Hesperax puede venir de Lilith, quien, según el folklore hebreo, fue la primera mujer de Adán, antes que Eva. Ella le dejó porque no podía tratarle como a un igual. Hay referencias sobre ella como la madre de todos los monstruos. Hay una ninfa de nombre Hesperia, que era una de las Hespérides, que podría ser la fuente de su apellido Hesperax. Urien Rakarth, maestro y el más grande de los Hemónculos, tiene el

nombre galés de Urien, que significa nacimiento privilegiado. Y por último, la malvada Kruellagh la Vil procede de la Cruella de Vil en el libro 101 Dálmatas de Dodie Smith.

Tau



Todos conocemos el fuerte aspecto oriental en todo lo que respecta a los Tau, desde el sistema de castas, al aspecto manga/anime. Sus castas son diferentes a las de nuestro mundo en que todo el mundo es igual. Dos países nos vienen a la mente: Japón y la India.

De Japón tenemos la influencia manganimé en el uso de drones y trajes de combate, así como en el tono azul de la piel (los aliens de manga suelen ser azules). Una de las cosas en que la gente no repara es que los objetos Tau son tanto estéticos como funcionales, algo que no se lleva tanto en el oeste. La ceremonia de la unión espiritual (el ta'lissera) puede ser vista también como basada en la ceremonia japonesa del té. La voluntad de los Tau de dar su vida por sus Etéreos, puede derivar del modo en que los samurai preferían la muerte al deshonor.

Un ejemplo de historia Japonesa puede encontrarse en el periodo muromachi de estados en guerra, que precedió a la era Edo. La transición de un periodo de guerra constante a otro con el pueblo unificado es muy significativa. Durante la restauración Meiji, un pequeño grupo de "hombres de propósito alto" (posteriormente denominados Genro (Estadistas Mayores) se las ingenieron para reconstruir la nación en poco tiempo. Este periodo puede ser la inspiración para la Cruzada de Damocles: la guerra Ruso-Japonesa, en la que los poderosos rusos lucharon hasta la extenuación para ser

derrotados por un inesperadamente fuerte "recién llegado" a la escena mundial. La tormenta de disformidad que les salvó de ser destruidos por el Imperio puede verse como el Kamikaze o viento divino que evitó la invasión de Japón por Kublai Khan.

La India nos ofrece el sistema de castas más famoso del planeta. Sin embargo, hay algo en la India que nos proporciona mucho más significado. En el Hinduismo existe la idea de un tercer ojo que representa la espiritualidad o la iluminación. ¿Podría ser la hendidura en la frente de los Tau una representación física de este concepto?

Tau es la 19ª letra del alfabeto Griego, pero esta no es la mayor apuesta en cuanto al origen del nombre. Este podría provenir de Taoismo. El

Taoismo (o Daoismo) es la fuente más segura de su nombre. El Tao es un poder que rodea y fluye a través de todas las cosas, vivientes y no vivientes, regulando y buscando el equilibrio del Universo. ¿No es esto acaso lo que los Tau intentan conseguir? Mirando en otros conceptos de la filosofía taoísta, vemos que las cinco partes principales del cuerpo se corresponden con las cinco partes del cielo: agua, fuego, Madera, metal y tierra. El cielo en este caso representa a la raza Tau, pero los elementos no casan exactamente con las castas. Hay dos posibles fuentes aquí: la primera, occidente con sus cinco elementos: agua, aire, tierra, fuego y la quintaesencia (a la que se asocian los Etéreos). Otra podría estar en el Libro de los Cinco Anillos (o de las Cinco Esferas) escrito por Miyamoto Musashi. Los anillos son los cinco capítulos de sus enseñanzas, tierra, agua, fuego, viento y el vacío. Los cuatro primeros se asocian fácilmente con las castas.

El vacío necesita más explicación. En el libro se explica que todo conocimiento se obtiene en el vacío. No conocer el vacío es estar desconcertado o en estado de anarquía. Los Etéreos pueden verse como el conocimiento empleado para salvar a la raza Tau.

Algo más que los Tau me traen a la mente es la idea del poder colonial trayendo la civilización a los salvajes nobles. Un ejemplo es su visión de los Kroot. Podemos civilizarlos con el tiempo,



en base a nuestra presencia. Pensad en el auge de los poderes europeos, desde 1492 hasta finales de la 1ª GM. Ahora asignadles algo de potencia de fuego, y tenemos a los Tau. Los Kroot y los Tau pueden ser vistos también como la vieja y la nueva Asia.

Tengo este pequeño apunte en mis notas: "Los Tau están inspirados en los animés japoneses de mechs gigantes, ¿no?, y el nombre de un batallón Tau es XXX (en inglés, "Cadre"). Escribid 'cadre' con la fuente Tau disponible en el site de GW: "JaPAN". Posiblemente una coincidencia, pero curiosa en cualquier caso (Morrow)"

Kroot

Los Kroot aparecen como los salvajes nobles ideales, una idea que existió durante el colonialismo. El salvaje noble es el concepto romántico de un hombre no afectado por la civilización. En este estado, el hombre es esencialmente bueno. Esto parece encajar si uno piensa en como abandonaron la mayoría de la habilidad técnica que adquirieron de los Orkos.

Otra buena fuente de referencia es la película Depredador. En ella encontramos un alien que caza en la jungla para obtener trofeos. La gran Cacería. Ahora veamos los parecidos entre Kroot y Depredadores. Las espinas o cabellos de su cabeza son el parecido más notable. Ambos son altos y llevan poca armadura. Incluso hay cierto parecido facial. Además, ambos gustan de las armas de combate cuerpo a cuerpo.

Kroot es otro de los nombres de Garuda: un humanoide con aspecto de pájaro asociado con Vishnu. Otra imagen del hombre pájaro se encuentra en el Tengu, de Japón. Todo encaja con el aspecto oriental de los Tau y Kroot. Tengamos en cuenta a Anghkor Prok. Su nombre nos recuerda al del tiempo de Angkor Wat en Camboya. Mirando fotos del mismo, podemos tener una idea del aspecto de Pech.

¿Dónde encontrar una explicación del comerse a los enemigos muertos? Pues en la Historia. Hay muchos ejemplos de canibalismo como parte de la historia cultural humana. Los Aztecas y los Islandeses Orientales son dos ejemplos. Otros ejemplos se encuentran en los Celtas y Maoríes. Ambos veían la idea de consumir a un enemigo muerto como un modo de adquirir parte de su esencia. Los Kroot consiguen con esto la asimilación de las mejores partes de su material genético.



El personaje Anghkor Prok recibe su nombre de un "krootox toro sentado en cucullas". El tiene una visión de guerreros Orkos cayendo del cielo, antes de una batalla. Tras ello, se lanza a acabar con los Orkos. Esta historia no es otra que la de la victoria de Toro Sentado en Little Big Horn. Al contrario que en la historia, los Kroot finalmente vencieron.

Necrones



Me veo obligado a mencionar en primer lugar la película Terminator. Todo en ellos, desde su aspecto a su habilidad de "Volveré", la idea del metal viviente como el T-1000, etc. Otra referencia son los Borg de Star Trek, un grupo esclavizador que se han fusionado con la maquinaria para convertirse en una consciencia colectiva. Y la serie ciencia-ficción de televisión más larga de la historia (Dr. Who) nos da a la raza alienígena de los Cybermen.

Necron viene de la palabra necro, que designa al tejido muerto, así que podemos verlos como los no-muertos del 40K. C'tan, si se pronuncia con 'C' suave (como una 'S') suena como Satán. Los Parias son gente que han sido expulsada de su sociedad u hogar y encajan con la idea de ser intocables. Los Inmortales pueden ser una referencia a la compañía de guerreros de élite que eran la guardia personal de los reyes de Persia. Se decía que eran 10.000, y se les llamaba Inmortales porque siempre que uno de ellos moría se reclutaba a un Nuevo guerrero de entre las filas del ejército Persa, de modo que la fuerza era siempre de 10.000 guerreros. En la página 32 del Codex se habla de tres pirámides, y cómo están alineadas con una constela-

ción. Esto es igual que el caso de las Pirámides de Gizeh, que no están alineadas, y se dice que están alineadas con la constelación de Orión. Los Desolladores que llevan la piel de aquellos a los que matan, están basados en Meso-América. Los Mayas y Aztecas tenían sacrificios rituales en los que el sacerdote terminaba poniéndose la piel de los sacrificados.

Hay una escena en 2001: Una Odisea Espacial, que me hace pensar en los Necrones. Es la del monolito que aparece para influenciar a nuestros primitivos ancestros. Casi puede pensarse en esto como en la creación de los parias, y como el Portador de la Noche quedo imprimado en nuestra conciencia colectiva como el Oscuro Segador

La mayor influencia sobre los Necrones está en los escritos de HP Lovecraft. El creó un universo con dioses llamados los Ancestrales, y cultos que los adoraban. Los Ancestrales, que no tienen que ver con los de WH40K, son seres malignos que están aquí representados por los C'tan. Son interesantes conceptos como los que aparecen en Los Colores de Fuera del Espacio y Los Vampiros de Fuego.

La mayoría del equipamiento que aparece en el Codex se explica por sí mismo, pero algunas cosas requieren explicación. Cronometrón viene de la palabra chrono; tiempo y metron; medida. Una Filacteria es una de las dos pequeñas bolsas de cuero en las que los judíos portan textos de las Escrituras Hebreas durante las oraciones matinales. Games Workshop, sin embargo, no es la única compañía que bebe del mundo real, y en Dungeons & Dragons aparecen los liches que se transforman en un estado de no muerte a través de rituales impíos, y almacenan sus almas es una jarra mágica llamada filacteria. Las armas Gauss toman su nombre del físico y matemático Carl Friedrich Gauss, en cuyo honor se dio nombre a la unidad de densidad de flujo magnético.

Sin embargo, aún hay una fuente más para los Necrones. ¿De dónde viene el nombre? ¿De necro? Quizá, pero ¿dónde puede encontrarse una batalla entre la tecnología y la psique (magia)? Hay una película llamada Wizards en la que aparece un personaje llamado Avatar que dirige a elfos (Eldar) contra su hermano Blackwolf. Los dos han estado en guerra durante miles de años y es solo gracias a una nueva arma (tecnología) que Blackwolf comienza a ganar. Entonces aparece un robot asesino cuya misión es destruir a Avatar. ¿Qué cómo



se llama? Bueno, Necron 99. ¿Necesito decir más?

El Caos

El Caos; literalmente un estado de extrema confusión y desorden. La principal influencia es la serie de El Campeón Eterno, de Michael Moorcock. Esta parece ser la fuente más extensa para dar forma a las ideas del Caos. Otra fuente menor pueden ser los Cuatro Jinetes del Apocalipsis, el mismo número que el de los poderes del Caos.

Nurgle, el dios de la plaga, es el único que tiene una referencia mitológica. En Mesopotamia había un dios de la guerra y la plaga llamado Nergal (también Nirgal o Nirgali). Su jinete equivalente es la Muerte, asociada con la enfermedad, decadencia y muerte.

Khorne es un dios de sangre y puede estar basado en los tabúes y creencias sobre el poder de la sangre. El dios o diosa más próximo podría ser Kali, cuyos símbolos son sangre y cráneos. Khorne puede ser una interpretación occidental del dios hindú Kali. Otra influencia pueden ser los Gorros Rojos, las malvadas criaturas similares a trasgos que habitan en las ruinas en la frontera entre Inglaterra y Escocia. Teñían sus gorros con sangre y de ahí su nombre. Ares, de la mitología Griega (Marte romano) puede ser otra fuente. Su jinete sería la Guerra, que monta un caballo rojo. Los Sabuesos de Khorne nos traen a la mente una cita del Julio César de Shakespeare; "Soltad los perros de la guerra".

Slaanesh puede estar asociado con el primer jinete, con su corona representando un estilo de vida extravagante. Sin embargo su nombre puede estar compuesto de dos palabras. La primera, SLAA, son las siglas de sex and love addicts anonymous (adictos anónimos al sexo y al amor). La segunda es nesh, que en Manés (de la isla de Man), significa suave o afeminado. Ahora, teniendo en cuenta que hay una fuerte influencia celta en los Eldar, la Dama Blanca puede estar representada aquí. Una diosa de muerte y destrucción, que era el aspecto de vieja bruja de la diosa.

Tzeentch el Gran Hechicero es similar a los maliciosos dioses traicioneros, como Loki, Bamapana y Eris. También es el arquitecto del destino, lo que puede verse en las reglas que lleva el jinete. La imaginería de fuego y pájaros puede venir del Fénix, un ave mítica asociada a la magia. Uno de sus símbolos es el ojo siempre vigilante, no muy diferente del

ojo de los Illuminati. Hay muchas teorías de conspiración alrededor de los Illuminati.

Michael Moorcock es mencionado en el Viejo Codex de los Marines Espaciales del Caos como el poder menor del Caos Morc'ck. También lo es el artista de fantasía Frank Frazetta con Fraz'etar. Y esto nos deja a Ans'l que es Brian Ansel, uno de los primeros diseñadores de miniaturas de GW pionero en ponerle pinchos a las miniaturas del Caos.

Dos autores que pueden haber influenciado en el caos son HP Lovecraft y Edgar Allan Poe. Lovecraft con su ancestral panteón de dioses malvados y la forma de escribir los nombres demoníacos, usando apostrofes y letras adicionales sobre palabras reales. Poe tiene algunas historias como La Máscara de la Muerte Roja (Nurgle) y La Caída de la Casa Usher (casa endemoniada) por mencionar dos.

La Legión Negra

Empezaremos fijándonos en HP Lovecraft y su panteón de Cthonianos, siendo la palabra una derivación de chthonian; que significa "perteneciente al mundo inferior"; un nombre excelente para su antiguo mundo natal. Podemos ver más influencia en la espada de Abaddon: Drach'nyen, ya que el apóstrofe y las letras extra intercaladas con palabras reales es otra influencia de Lovecraft. La espada puede que tome su nombre de drachen que significa dragón. Abaddon el Destructor, en Hebreo, es el Angel del Pozo Sin Fondo, que también es llamado el destructor.

El Primarca Horus tiene el nombre de un antiguo dios Egipcio. Sin embargo, el dios egipcio no era malvado sino bueno. Así que, ¿por qué usar nombre? Si nos remontamos a su versión más antigua llamada Heru-ur, veremos que sus ojos eran el sol y la luna (de ahí tal vez una referencia a los Lobos Lunares). Sin embargo, durante la luna nueva quedaba cegado, y a menudo atacaba a sus amigos tomándolos por enemigos. Algo parecido a lo que le ocurrió a Horus, cegado por el Caos y atacando al Imperio.

Los Hijos del Emperador

El nombre de Fulgrim puede provenir de dos palabras, fulg y grim. Cada una representa una etapa de su vida. Grim (Sombrio, Torvo, en ingles), se referiría a sus primeros años; y Fulg (brillante, excesivo, en Latín), sería tras su paso al Caos. Lord Eidolon, un comandante del que la Inquisición no sabe si está vivo o muerto, tiene un nombre que significa fantasma o aparición. Fabius Bile el



miembro más notorio de la legión, tiene dos posibles orígenes a su nombre. Fabius, su nombre, es un antiguo nombre romano, pero puede estar relacionado con la palabra latina faber, que significa fabricante. Bile puede ser una referencia a la medicina medieval, muy basada en lo humores básicos (fluidos corporales). Con ello, su nombre podría significar fabricante medico. Por ultimo, el nombre de su mundo natal de Chemos podría provenir de Chemosh, un dios de los Moabitas conocido como el destructor o el subyugador.

La Guardia de la Muerte



Barbarus, el mundo natal de Mortarion, significa bárbaro. Esto es obvio, pero no encaja tan bien como su otro significado: extranjero. Así es como el primarca fue visto por los nativos durante bastante tiempo. Después de todo, si te presentas a la gente con un nombre cuya raíz significa muerte (mortis) la gente no estaría por la labor de recibirte con los brazos abiertos.

Ahora, pasemos a los que le criaron. ¿Podrían haber sido primitivos Hemónculos? Esto habría tenido lugar poco después de la Caída de los Eldar y con la civilización humana aún no reunificada. Un pequeño grupo podría haberse instalado en un planeta. Sus desaliñadas



creaciones son reminiscentes de los Grotescos. Si este es el caso, entonces Mortarion fue un primarca criado por Xenos.

Typhus, el que siguió a Nurgle antes que el resto de la legión, tiene un nombre apropiado. El Tifus es una enfermedad raquítica transmitida por piojos y caracterizada por altas fiebres y erupciones cutáneas. En este caso, los piojos son sustituidos por un enjambre de moscas.. Hay también un monstruo en la mitología griega llamado Typhus que luchó con Zeus tras la derrota de los Titanes.

Los Devoradores de Mundos



El nombre de Angron suena como la palabra angry (furioso, enfadado, en ingles), pero también puede venir de angon. Un angon es una lanza con un mango largo y estrecho de hierro, terminado en una púa (siglo V – VIII DC). Esta imagen nos evoca la de las hachas mecánicas, con las púas reemplazadas por los dientes de la sierra.

En un mundo similar a la antigua Roma, Angron fue hecho gladiador para la diversión de los ricos y la distracción de los pobres. La historia es paralela a la de Espartaco: un esclavo convertido en gladiador que escapa junto con otros esclavos para combatir a los Romanos durante un tiempo hasta su muerte.

La Purga de Gehenna, la noche en que un mundo murió. ¿Dónde podríamos encontrar una referencia histórica a este hecho? La Biblia habla de un lugar que se ha convertido en sinónimo de lugar o estado de tormento y sufrimiento para las almas condenadas. Su nombre es el mismo: Gehenna (según el Nuevo



Testamento, ya que el Viejo Testamento emplea un nombre algo distinto)

Finalmente tenemos a Kharn el traidor. Lo primero que nos viene a la mente es que su nombre puede provenir de "carnage" ("carnicería", en inglés). De ser así, no podría haber mejor nombre. Pero también hay un personaje de la serie Robotech llamado Khyron el traidor, que comparte muchas particularidades con Kharn, y que puede haber sido influencia.

Los Guerreros de Hierro

Olimpia, un mundo de ciudades estados, accidentado y lleno de montañas, nos evoca de lleno a Grecia y el Monte Olimpo, hogar de los dioses. En la mitología griega hay un personaje llamado Aquiles que deja que el orgullo se interponga en su camino. Esto le lleva a abandonar a sus compañeros porque ha sido desairado a manos de su comandante. ¿Suena familiar? Es exactamente como la historia de Perturabo. Aquiles incluso sacrifica a algunos prisioneros enemigos en un funeral, que sería similar a lo que ocurrió tras el incidente de la jaula de hierro.

El nombre de Perturabo es similar a la palabra española "perturbado", que no necesitamos traducir. Hay también alguna conexión con los escritos de Aleister Crowley's o posiblemente un alias o apodo.

Los Portadores de la Palabra



Lorgar el celote, un primarca que puede tener algo en común con Martín Lutero en el hecho de que ambos renegaron de sus ideas religiosas tradicionales. Aquí,

por supuesto, es donde acaba la semejanza. Aunque Lorgar y Lutero ("Luther") suenan parecido, el nombre del primarca tiene otras posibles referencias. Podría provenir de la raíz gaélica léir, que significa tormento, dolor y angustia; y gair, que significa un grito, alarido o estruendo. También podría ser una alteración de fògair, que significa expulsar, desterrar o perseguir. Por último, podría ser una abreviación de lore (sabiduría) y guard (guardar), lo que también cuadra ya que Lorgar se veía a sí mismo como guardián del Credo Imperial.

El mundo natal de Colchis deriva del nombre de la tierra donde Jasón y los Argonautas desembarcaron para recuperar el Vello de Oro (la Colquía). De los mundos del torbellino, solo Sicarius tiene un nombre parecido a algo, y deriva de los sicarii, un grupo de celotes religiosos de la época bíblica.

La Legión Alpha



El nombre de Alpharius, y de la Legión, deriva de alpha. En biología, el alpha es siempre el individuo más dominante de un grupo. Aunque él fue el último primarca en ser encontrado, su trasfondo sugiere que era el mejor estratega y táctico, un hombre al que podría asociarse con individuos como Sun Tzu o Napoleón.

Los Amos de la Noche

En un libro llamado El Corazón de la Oscuridad, de Joseph Conrad, nos encontramos con un personaje llamado Kurtz. La novela fue adaptada en la película Apocalypse Now. En ambos, se narra cómo un hombre abandona las convenciones de la civilización ya que estas se interponen en el camino de lo que debe hacerse. Un genio del mal arquetípico, que elige actuar como una pesadilla para cumplir sus objetivos. Y estas acciones son las que acaban por conducir a su muerte. En la película, un



asesino logra entrar en el campamento y acabar con Kurtz. El actor que interpreta al asesino era Martin Sheen cuyo nombre abreviado como M'Shin, es el del asesino de Acechante Nocturno.

Su nombre, Conrad Curze, es una mezcla del de Joseph Conrad y su personaje Kurtz. Pero también cabe la posibilidad de que sea una alteración de "curse" ("maldición", en inglés). Considerando como Acechante Nocturno sentía que su vida estaba maldita y sólo era capaz de ver los futuros más negros, esto parece encajar. Curze comparte también algunas similitudes con Batman. Un hombre que pierde a sus padres a temprana edad y se convierte en una cosa a la que los criminales temen. La forma de pesadilla que elige Batman es el murciélago, cuyas alas son parte de la insignia de los Amos de la Noche.

Gotham City, con sus oscuras calles, puede ser una fuente para la apariencia de Nostramo. Otra puede ser Giedi Prime, de Dune, hogar de los Harkkonen, un inhóspito mundo industrial con un fuerte elemento criminal. Pero, ¿de dónde viene el nombre del planeta? Posiblemente del adivino francés Nostradamus (Michel de Nostradame), conocido por sus predicciones de eventos futuros. La mayoría de sus predicciones eran desastres o guerras, sólo los más oscuros de los futuros posibles, como Curze. Pero también hay una novela de Joseph Conrad llamada Nostromo, ambientada en un país de ficción similar al mundo en que creció el Acechante Nocturno. La historia se basa en el aislamiento del individuo.

Lord Acerbus es un príncipe demonio de los Amos Noches cuyo nombre viene del latín amargo, lúgubre, oscuro, justo como su legión.



Los Mil Hijos



Magnus el rojo, primarca, psíquico y príncipe demonio, rasgos que encajan en alguien cuyo nombre en latín significa Grande. La pregunta es, ¿por qué "el rojo"? Podría ser una referencia a la expresión red headed step child (intraducible), alguien que es muy diferente de los otros niños y está sometido a abusos y burlas. Aleister Crowley, y su pertenencia a la Orden Hermética del Amanecer Dorado, puede haber influido en este trasfondo. En resumen, Crowley deseaba iniciar un Renacimiento de una nueva era mágica.

La Tempestad, de Shakespeare, nos da el nombre del mundo natal de Prospero. Un mago que busca el conocimiento y

quiere perfeccionar sus artes. Prospero está ciego al peligro de sus acciones. Es la búsqueda de conocimiento la que le mete en problemas (la culminación de los cuales es ponerse psíquicamente en contacto con el Emperador). Se olvidó de sus deberes cotidianos como duque y dio a su hermano la oportunidad de alzarse contra él (Leman Russ).

El Emperador Constantino convocó el Concilio de Niza para enfrentarse a un gran cisma que afectaba a la iglesia Cristiana primitiva. Esto tiene su reflejo en el Concilio de Nikaea, donde el Emperador trató el problema de las habilidades psíquicas y cuestiones sobre la divinidad.

Ahriman, el personaje especial, se encuentra en la fe Zoroástrica. En ella, Ahriman es un ser del mal, equivalente de Satán.

El aspecto de los Mil Hijos deriva del antiguo Egipto. Una versión estilizada de las ropas que llevaban los faraones.

Varios

Los Eldar y Tau se refieren a los humanos como mon-keigh y gue'la. Dado que nos ven como a monos no es extraño que estas palabras deriven de monkey (mono) y gorilla (gorila). (Note: este es el término Eldar para todas las especies sentientes "menores".)

Los Demiurgos son una raza de mineros



estelares. El nombre se encuentra en varias religiones antiguas como la deidad creadora. Aquel que creó el universo físico y los cuerpos de los hombres (las almas tienen otro origen). Una explicación mejor al nombre se encuentra en la antigua Grecia, donde el término significaba Artesano o Fabricante.

En el viejo WH40K compendium se menciona una acción que tuvo lugar en un planeta llamado Minogue K. Esto nos hace preguntarnos si había algún fan de Kylie Minogue en GW.

El palacio del Emperador está situado en lo que hoy sería Nottingham, UK. Aquí es donde está actualmente la sede de GW.

El Genetor Quincus, que era el tecnomago que hizo la autopsia de la fundación maldita en el WD260 UK puede recibir su nombre de Quincy, el protagonista de la serie de TV Quincy, M.E sobre un examinador médico.





Táctica Tau

por Salvador Escrivá Gil

Bueno, el siguiente artículo es un resumen de algunas de las tácticas y consejos que he recibido, ideado o visto y que creo que no todo el mundo conoce. Ante todo, como todo tratado de táctica y estrategia, depende del lector adaptarlo a sus circunstancias específicas. Estas tácticas son a día de hoy, con la próxima edición de un nuevo compendio Tau y aparentemente una nueva raza de la que todavía no hay información válida, la manera de hacer la guerra de los tau podría cambiar completamente.

Lo básico

Lo primero es la actitud. WarHammer 40.000 es un juego. No se puede ganar siempre. Además, muchas veces las cosas se torcerán, los planes saldrán mal e incluso pasarás un mal rato. Bueno, esto es inevitable, pero lo que tenemos que intentar es pasarlo lo mejor posible. Si desesperas, si abandonas, si te rindes, es posible que no veas oportunidades y es muy posible que lo pases peor. Los dados son seres abyectos que se guardan los unos para esas tiradas que no debieras fallar. Esto te lo habrán dicho mil veces pero es verdad. Yo me acuerdo de partidas, con 8 años menos, y lo nerviosos que nos poníamos. Creo que no disfrutábamos el juego todo lo que podíamos. Eso sí, una cosa es que no importe demasiado ganar o perder, pero intenta hacerlo divertido y bien.

El ejército

Lo segundo, es conocer como gestionar el ejército. Esto va a ser un discurso muy general, ya que las tácticas varían según la composición del ejército en el campo de batalla. Si se usan muchas armaduras, si se compran transportes a las tropas de línea, comprar tanques Hammerhead o armaduras Apocalipsis, etc.

Tal como yo lo veo, el ejército Tau está especializado en disparo. Posee un buen alcance, buena candencia y potencia de fuego y el tener las armas pesadas separadas de las unidades hace más eficiente la eliminación de objetivos pesados.

La parte mala. El fusil tau, a pesar de su fuerza 5, está en manos de soldados de HP 3, por todo lo que se quejan los otros ejércitos a 60 cm. o menos es estadísticamente idéntico a un bolter (el arma mas común de la galaxia) El terreno afecta mucho a los tau. Su alcance mejorado no vale nada si no tienen líneas de tiro lo

suficientemente largas. Y lo último, el ejército tau es muy malo a cuerpo a cuerpo. HA 2 e I 2 hacen q los grechins del ejército orko tengan una oportunidad de matarte a palos.

En el campo de batalla, suelo ver dos tipos de ejércitos. El de armaduras (el mas común) y el de tropas de línea (bastante infrecuente)

El de armaduras es como una pelea de artes marciales. Tiene que fluir alrededor de los ataques enemigos y minimizarlos, mientras hace el máximo daño posible. Se basa en crear zonas de fuego cruzado con las unidades más estáticas y cazar con las unidades móviles al ejército enemigo. Es un planteamiento muy parecido al ejército eldar de disparo. Con este ejército vas a contar los puntos todo el rato. Tienes que procurar perder el menor número de miniaturas posible, cada una vale muchos puntos y es muy difícil compensar. Tus peores enemigos son las armas pesadas, ya que son capaces de desintegrar de un solo disparo las armaduras ignorando las dos heridas o de derribar tus tanques.

El ejército de línea (es el que yo utilizo) se basa en la tropa base Tau para realizar las acciones y misiones y en los transportes, vehículos y otras tropas para hacer lo imposible para permitir que la línea realice su función. Como la línea no es tan poderosa como las unidades mas especializadas, se tiene que concentrar el fuego y actuar con mucha sangre fría. Es como aquellas novelas o películas de



2ª Guerra Mundial, donde la infantería tiene que hacer todos los trucos posibles para seguir viva.

Tácticas & trucos

Antes de poner ninguna unidad en tu ejército pásala por PPP. (Pensar, Planear y Probar) Piensa qué es lo que tendría que hacer en una batalla, como tendría que hacerlo y luego pruébalo con un amigo y/o oponente. Luego vuelve a hacerlo pensando que las cosas van mal, sacas menos de la mitad de las tiradas, etc. Después de esto haz la prueba como si todo se fuese a la mierda, menos del 25% de las tiradas, etc. Verás que es muy importante saber las limitaciones de tus tropas y quitarse supersticiones y manías. (Es que mis XXXX siempre matan 6 veces lo que valen, en este caso yo solo veo 3 opciones. Estás ante un genio. Estás ante un jugador que juega a engañar para que desperdices turnos. Estás ante unos dados trucados.) He visto en varias ocasiones a una persona hacer mucho daño al jugador enemigo y perder la partida por no seguir los objetivos del escenario.

Como la variante de ejército que mejor conozco es la de infantería, es la que voy a comentar. Suelo utilizar un mínimo de 4 unidades de línea de guerreros tau, con transporte. De apoyo suelo utilizar uno o mas tanques "Hammer Head", a veces una unidad de exploradores con los nuevos fusiles y casi siempre una unidad de armaduras.

El lector avezado notará la gran cantidad de transportes. Bien, su uso es doble.



Primero dan movilidad a la infantería para tomar posiciones rápidamente (lugares con largas líneas de tiro, coberturas o puntos estratégicos y sectores al final del juego.) y retirarse a alta velocidad cuando los especialistas del enemigo se acercan. Segundo, son diques de contención frente a tropas enemigas.

En caso de que juegues la misión de rescate al etéreo, puedes colocar 4 vehículos en rombo en el centro de la mesa con 2 unidades de guerreros de fuego dentro. Los soldados de dentro del rombo (o fuerte Randal como lo llama un amigo) pueden disparar a los enemigos sin problemas, ya que son vehículos gravitatorios y el enemigo tendrá que realizar un chequeo de Liderazgo para poder ignorar el vehículo y dispararles. Los soldados están tan compactos que las tropas de asalto voladoras no podrán entrar en Cuerpo a Cuerpo, porque no hay espacio físico para ponerlos. Asaltar a los vehículos es poco recomendable ya que al ser gravitatorio se le impacta a 6 en Cuerpo a Cuerpo. En caso de que el vehículo sea derribado pasará a contar como terreno difícil, las tropas voladoras no podrán aterrizar en él y si tus tropas están en él, contarán con salvación de cobertura y al ser asaltados lucharán en primer lugar.

En caso de un ejército de Cuerpo a Cuerpo en muchos casos es mejor refugiarse en un transporte y que la unidad no sufra disparos o asaltos y acercar el transporte al enemigo. En el turno siguiente la unidad de dentro desembarcará y disparará dos tiros por miniatura al enemigo y estará fresca por no haber sufrido bajas. Incluso en el caso de que derriben al transporte seguro que es menos nocivo que recibir un asalto. Ese combate Cuerpo a Cuerpo no solo trabaja tus unidades en una actividad en la que son muy pobres, además corta todas las líneas de visión de esa zona.

En caso de querer una posición más estática en tu zona de despliegue puedes crear "puntas de flecha" con dos vehículos y una unidad en el centro.

El otro uso es el sacrificarlos, como diques de contención. El enemigo querrá las líneas de tiro para sí, en caso de que tenga una terrible concentración de fuego que no puedas igualar, pon un transporte en esa línea de fuego y aterrízalo. De esa manera perderá completamente la posición aunque lo destruya y se verá obligado a mover las tropas, que perderán turnos de disparo. En caso de especialistas de Cuerpo a Cuerpo estos transportes buscarán hacer "diques" entre varios.

Luchar en Cuerpo a Cuerpo si solo impactas con 6 es muy frustrante y si colocas uno o mas vehículos de 22.5 cm. de largo, las tropas pueden perder uno o mas turnos rodeándolos. Si encima los colocas en un estrechamiento de colinas o bosques estará más turnos bloqueado. Las carabinas de los drones de los transportes causan acobardamiento si causan bajas y vienen de gratis. Dispáralas todos los turnos y 1 o dos unidades por partida fallarán su tirada.

Su uso final es contra ejércitos defensivos, especialmente los de fuego indirecto. Los introduces a alta velocidad intentando encontrar blindaje bajo lateral o trasero (11 o 10) de sus vehículos. Son caros, pero seguro que las molestias las líneas de tiro cortadas y la destrucción de alguno de sus vehículos merecen la pena.

Respecto de los Kroot, no los suelo utilizar. Su bajo Liderazgo y el hecho de que no reagrupen a 50% o menos no me gusta. Los utilizo un poco como los transportes. De armadura para una unidad que no quiera ver en Cuerpo a Cuerpo. Si los Kroot no permiten que los toques, puedes cargarles. Además están tirando Liderazgo para poder disparar a la otra unidad. O si sabes calcular muy bien los puntos hazlos muy baratos he infecta los bosques de la mesa para que no entre en ellos y los transportes les molesten aun más.

Para crear una unidad efectiva en Cuerpo a Cuerpo, solo he encontrado una opción. El personaje especial Aun'shi. Si se le une una unidad como escolta perderá sus privilegios de personaje independiente y será a todos los efectos parte de la unidad. Gracias a su habilidad que añade +1 Iniciativa u +1 Ataques a toda la unidad, pasará a tener I 6 y A 5. Una unidad de I 3 y A 2 con un líder de A 3 y Aun'shi con su habilidad de parada, 5 ataques a I 6 y fuerza 5 con un arma acerada, le dará mas de un susto a los jugadores enemigos. ¡Además la unidad tiene coraje por la presencia de un miembro de la casta etérea!

Trucos deleznales

Bien aquí algunos trucos que aunque no son recomendables de realizar, si es aconsejable conocerlos para uso informativo propio.

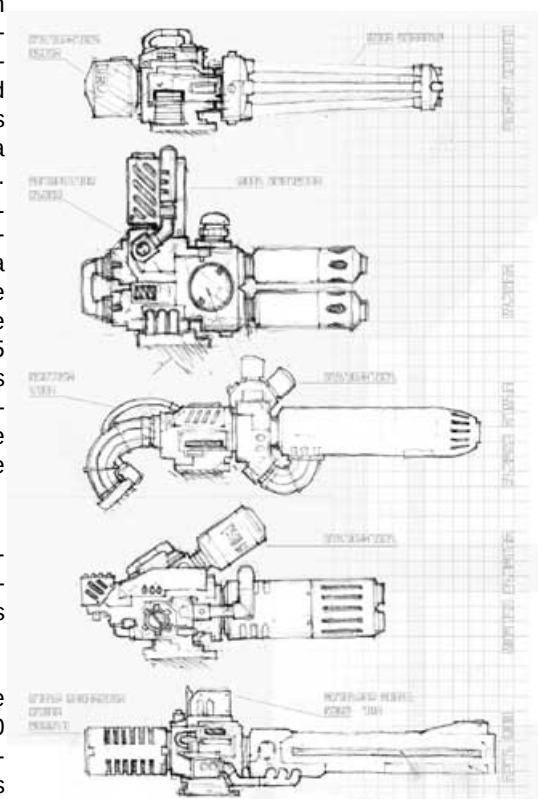
En el ser humano medio de entre 1.70 m. y 1.80 m. el palmo mide 20 cm., la distancia de la base del pulgar a final de dedo índice son unos

15 cm., el antebrazo y la mano extendida 45 cm., etc. Es un truco que se usa en construcción o con transporte de muebles pero que tiene su uso. Si se mira el antebrazo y calcula a ojo eso es normal, pero si ves a tu oponente poner el antebrazo al lado de sus tropas de salto y calcular si llegan o no ese turno dile educadamente que por favor no lo haga. Mas grave es si se tienen objetos con medidas tomadas (cadenas de la cartera de 30cm y semejantes) Nunca pierdas la educación, pero pide a la gente que se comporte.

Ultimas recomendaciones

Este artículo es corto para dar a conocer unas tácticas y trucos útiles y que creo de poca difusión. Hay discusiones interminables sobre el terreno, la composición del armamento de las armaduras crisis (Plasma y misiles siempre para mi), etc. Pero para eso están los foros de las diversas páginas y la opinión de cada uno. Además, éstas son mis tácticas, me funcionan bien a mí, pero si ves algo que puedes mejorar o cambiar, pruébalo y si te va mejor, úsalo.

Y siempre mirad las preguntas y respuestas y las actualizaciones. Que te llevas sorpresas. (Los misiles inteligentes ya no se ven afectados por las reglas de combate nocturno ni hay que tirar Liderazgo para disparar a una unidad distinta de la mas cercana, etc.)





Dí Adiós A Tus Muelas

por Kalrysian <marneusmarneus@yahoo.es>

Bueno, ya he visto que mi estimado hermano Baharrtainn te respondió antes de que lo hiciera yo. ¡Qué gran persona y amigo el hermano Baharrtainn! Ojalá hubiera más gente como él...

Ejem, tras este lapsus de sano peloteo, te diré que no te mencioné a mi amado Puño de Combate "Dí adiós a tus Muelas" porque estaba en la revisión de las "500.000 muelas sacadas" XDDDD Y me temo que estará unos días estándar en los talleres de Marte de los sagrados Tecnosacerdotes. ¡Tíos majos también donde los haya!...

La historia se remonta a mi pasado humano... En mi planeta natal, Terra II, en el sector Matrita de donde procedo y donde actualmente los designios de Sagrado Emperador me han puesto al mando del sector; bueno, pues como decía, mi vida nunca fue digamos la de un santo... Más bien era un poco crápula y siempre dí quebraderos de cabeza a mi familia por mi carácter rebelde e indisciplinado...

Por ello "dirigieron" mis pasos hacia cierta academia militar en Benignus IV, planeta academia de futuros cadetes de la GI y, tal vez, tras muchos méritos, para futuros marines espaciales. El caso es que lejos de reprimir mi carácter, lo acentué más. Fui castigado innumerables veces, se me encargaron las labores más pesadas, incluso llegué a ser azotado publicamente tras haberle roto los dientes (aquí ya empezaba a despuntar), al hijo del Embajador del planeta Alurius 348, un inmenso bloque de carne y huesos de 2 metros de altura y el cerebro de un "panchito" (su padre pretendía hacer carrera militar de él ya que la diplomática requería algo más de ¿cómo decirlo?... entendimiento).

La verdad es que cada vez iba de mal en peor y de no ser por un viejo instructor de combate, Ben-Ulud, hubiera sido expulsado y sólo el Emperador sabe dónde habría acabado. Así, digamos que me tomó bajo su "tutela" personal y se dedicó a enfocar mi rebeldía y furia hacia algo más provechoso.

Así es como me inicié en el la lucha boxiana, una antiquísima arte de lucha que se remontaba a los tiempos de la Tierra Vieja. Poco a poco, el entrenamiento fue dando los frutos que mi viejo instructor quería y que liberó de inmensos dolores de cabeza a mis otros ins-

tructores, directos de la academia y de mis pobres progenitores.

Paulatinamente, fui desarrollando habilidades propias de la lucha y el entrenamiento hizo que pronto despuntara en un golpe particular del combate. Gracias al intenso ejercicio, desarrollé una inmensa fuerza en mis brazos, en especial en el diestro, lo que propició la historia de "Dí adiós a tus Muelas": casi todos mis rivales acababan visitando al Apotecario de la academia debido a la pérdida violenta de varios molares y/o incisivos.

¿La razón? Un impacto directo a la mandíbula con mi puño derecho, bien mediante lo que se conocía como un "directo", o bien con un "gancho" o bien con un "crochet". Esto fue desarrollándose en los torneos internos de la academia así como en los organizados entre academias de varios sectores espaciales. Más tarde, mucho más tarde, después de que el planeta academia fuera arrasada por una Cruzada Negra del Caos, en la que toda aquella simiente de jóvenes "caballeros soldados" fue prácticamente aniquilada a pesar de la desesperada resistencia que su propia edad les hizo presentar a un enemigo inmensamente



Guardia Imperial. Ilustración de Marco Paraja



superior.

Allí murieron heroicamente todos y cada uno de los que cayeron en la lucha, entregando su vida sabiendo que aún no habían conocido muchas de las cosas bellas de la corta vida de un cadete espacial: los ojos de una muchacha enamorada, el roce de sus labios, la belleza de las estrellas de la galaxia, el recibir en los brazos al primogénito de tu saga familiar... Muchos de los jóvenes combatientes, con lágrimas de impotencia en los ojos cargaban hacia las impuras tropas del Caos con apenas fuerzas para resistir el retroceso de sus propias armas y, mucho menos, el empuje de los marines renegados.

Además de entrenarnos como luchadores, nos entrenaban como caballeros del Imperio y, como tales, también éramos entrenados como poetas. Allí murió Ben-Ulud cuando se interpuso entre el fuego de un bolter impuro y el cuerpo inanimado de Kalrisyan. Sí, fui alcanzado por el fuego de un arma láser en el hombro derecho y caí al suelo.

Apenas tuve tiempo de levantarme cuando ví como una ráfaga de trazadoras venía a mi encuentro. Cerré los ojos y me encomendé al Emperador, pero un golpe de volvió a derribar de nuevo. Me sacudí y revolví con vehemencia creyendo que un asaltante se había lanzado sobre mí. Pero mi sorpresa fue tan mayúscula como el dolor que sentí en mi corazón al ver a mi viejo instructor morir en mis brazos. "Corazón noble y puro, genio y carácter salvaje. Tienes el don de los guerreros, Justus. Que el Emperador te proteja y te guíe. Ahora el discípulo se convierte en maestro. Hasta siempre, Justus Máxius Kalrisyan, digno león de Benignus IV..."

Y poco más recuerdo de lo que pasó... Recuerdo que algo ardió en mi interior y me dejé llevar por una furia y una ira incontenibles. Éramos pocos los que nos parapetábamos en las ruinas de lo que había sido una inmensa y orgullosa biblioteca. La recopilación de relatos guerreros épicos más grande de la agrupación de galaxias del segmentum. Hasta estudiosos de la vieja Tierra la visitaban con cierta frecuencia. Y ahora no eran más que ceniza y polvo. Creo que tomé en mi mano derecha la pistola-bolter de precisión de mi viejo instructor y en la izquierda su sable nervioso ceremonial y me dirigí a mis compañeros cadetes, ya jóvenes guerreros a fuerza de las circunstancias. Les grité algo, no recuerdo, intenté reagruparlos pero el ruido era infernal y apenas me oía a mí mismo. Y luego, eso sí lo recuerdo, un inmenso estruendo

y una inmensa fuerza que me lanzó al suelo. Una granada de fragmentación fue lanzada para acabar con nuestra débil pero desesperada resistencia, y su onda expansiva me alcanzó de lleno...

Las paredes se derrumbaron y el techo le ví caer velozmente hacia mí. "Cuánta belleza y saber destruidos...", conseguí pensar antes de desvanecerme.

Desperté en una fragata del Ministerium Apotecarium de los Ultramarines. Milagrosamente, las mismas columnas que cayeron a mi alrededor conformaron un estrecho y minúsculo espacio que permitió que el techo de la malograda biblioteca acabara con mi vida. Poco a poco fui enterándome de lo ocurrido después. Supe que en todo momento el alto mando de la Tierra tuvo conocimiento de lo que ocurría gracias a un joven discípulo de astrópata que quedó atrapado en Benignus IV cuando se inició la invasión y que se encontraba realizando uno de sus primeros vuelos de prácticas. Sin embargo, su nerviosismo e inexperiencia sólo le permitieron transmitir lo que ocurría. De más de 500.000 alumnos y 500 instructores, profesores, administradores y personal de la academia, sólo 315 alumnos cadetes sobrevivieron... Y las fuerzas del Caos sólo pudieron doblegar la inexperta fiera de estos muchachos guerreros tras veintidós días estándar... Hasta los mismos impuros dioses del Caos volvieron sus malditos ojos a la batalla que se desarrolló y cercenaron la vida de cientos de sus acólitos por haber sufrido un retraso tan severo como inesperado por parte de unos insignificantes cachorros humanos en un minúsculo e insignificante planeta...

Los informes más o menos conclusivos de los hechos acaecidos llegaron hasta la antigua Tierra y hasta los mismos Señores de Terra. Como recompensa y con el beneplácito de los distintos capítulos, a los supervivientes a tal infierno se nos permitió el unirnos a los Capítulos Astartes que deseasen aceptarnos. Todos y cada uno de éstos se ofrecieron. Y todos los que sobrevivieron ingresaron en los Astartes, aunque una gran mayoría tuvimos que esperar a que las serias heridas recibidas se hubieran cerrado para poder enfrentarse a los procesos de conversión en miembros Astartes con unas mínimas garantías.

Aunque no las peores heridas fueron las del cuerpo. Los jóvenes que sobrevivieron maduramos de forma terrible y con dieciséis años muchos eran los que mostraban mechones de cabello



blanco cubriendo las sienes. Y las miradas... esas miradas perdidas en profundos pozos de dolor y horror vividos... Pocos eran los que podían aguantar las miradas de los que sobrevivimos. Miradas que mostraban una tristeza de alma que luchaba por salir a borbotones pero con la sola mención de lo vivido causaba un dolor inmenso en el alma. Miradas que sólo podían enfrentarse a las miradas de otro superviviente de Benignus IV.

Así es como entré a formar parte de los Ultramarines y así es como vivo mis días entre mis compañeros de capítulo. Aquí es donde desarrollé mi carrera como guerrero al servicio del Emperador y de mi recordado y viejo instructor Ben-Ulud. Logré pasar por los distintos estadios hasta llegar a ser un Ultramarine digno y hasta llegar a tener el mando de una unidad donde, como sargento, escogí un puño de combate como arma personal. Tal vez por mi memoria de lucha boxiana o por el recuerdo de mi maestro, eso no lo sé. Pero me gusta pensar que puede verme y que se alegró de ello.

No fui yo quién escogió el nombre de "Dí adiós a tus Muelas" para mi puño de combate. Fue otro de mis venerados compañeros que, al cabo del tiempo, encontré en uno de los millones de campos de batalla del Imperio. El Hermano Velorian, el hijo del Embajador de Alorius 348... aquel por quien fui azotado en nuestro amado planeta-academia... Al fin y al cabo su cerebro no era como el de un "panchito" como pensaba por aquel entonces.

Fue en un combate en Tibernius III, planeta absolutamente infestado de orcos. Puños Carmesís y Ultramarines fueron enviados a erradicar esa seria amenaza en las fronteras del Imperio. En lo más cruento de un combate, en unos momentos en los que era imposible pensar, en los que sólo se puede reaccionar... Sentí un chocar de armadura en mi espalda, como tantas veces, la acción inmediata fue volverse realizando una finta de esquivar y preparar el ataque pero... Se trataba de un hermano marine de los Puños Carmesís que también estaba cediendo poco a poco terreno. Sin una sola palabra, el acuerdo fue tácito. Estrechamos nuestro puños y nos pusimos espalda con espalda decididos a no ceder ni un solo palmo de terreno.

Así, luchando con la seguridad de que un hermano te protegía la espalda, fuimos haciendo frente a la oleada de alienígenas verdes que se nos echaba encima. Pero poco a poco, la confianza



del tener la espalda cubierta o la fe en no se sabe con certeza qué o bien por haber luchado por Benignus IV contra un enemigo mucho más terrible que los orcos, fue haciendo que el combate se decantara progresivamente de nuestra parte. Así fue hasta que finalmente el apoyo pesado y las escuadras de motocicletas de ataque de los Ultramarines atacaron el flanco derecho de los orcos y fueron obligados a retirarse hacia el interior del planeta. Cuando todo se hubo calmado, los Ultramarines y los Puños Carmesíes estaban tan mezclados que habían luchado como si hubieran pertenecido a un sólo Capítulo. Volviéndome hacia el capitán de los Puños Carmesíes que me cubrió la espalda, me retiré el casco para saludarle. Mi sorpresa fue mayúscula cuando por los sistemas de audio de su armadura escuché: "¡Maldito seas, Kalrisyan, ni todos los latigazos de la historia de la galaxia doblarán la fuerza de ese maldito puño tuyo...!".

Acompañando el final de esta afirmación, el capitán se deshizo de su casco y pudimos mirarnos cara a cara. Había pasado mucho tiempo y las caras de ambos mostraban las cicatrices de múltiples heridas, tanto las físicas como las del espíritu. Pero nos reconocimos de inmediato. Un silencio extraño se hizo entre ambos, tenso por los sentimientos, los recuerdos compartidos y la inmensa herida de nuestras almas al recordar los viejos tiempos de Benignus IV, la cruenta batalla y el arrasamiento posterior del planeta...

Tanto dolor compartido, tantos horrores vividos, tantos compañeros perdidos... Y ahora estábamos frente a frente dos antiguos "jóvenes caballeros"... La reacción siguiente fue la de dos viejos amigos y camaradas que, ante cualquier otra cosa, han sobrevivido a una horrenda experiencia y se encuentran de nuevo. Con los ojos húmedos por lo que ambos calificamos más tarde de "ceniza de la batalla en los ojos", nos dimos un fraternal abrazo y ambos nos congratulamos de vernos. Con la emoción ahogando mi garganta, le dije: "Hermano Velorian, parece que al fin te arreglaron los dientes. E incluso que hasta ese cerebro tuyo... Pero, por el Emperador, que jamás habría elegido a otro para tenerlo a mi lado en esta batalla". Volvimos a estar uno frente al otro y ambas miradas, que hasta ese momento habían sido frías como el acero, dejaron paso a la amistad más sincera y ambos sonreímos en una media sonrisa de vieja camaradería...

Durante la semana siguiente, mientras que se asentaban las cabezas de puente y las guarniciones de



control planetarias, tuvimos tiempo de poder hablar sobre lo que vivimos en aquella horrenda batalla de nuestra juventud y ambos tuvimos la sensación de que estábamos realizando un acto de exorcización de nuestro pasado, nos liberamos del horror que vivimos, de la pérdida de nuestros amigos, instructores y de nuestra juventud, que nos fue arrancada de cuajo en ese asalto del Caos.

Sentimos que podíamos hablar de cosas que sólo otro igual, otra persona que ha vivido lo mismo que tú, podía comprender. Y el terrible y monstruoso pesar que teníamos en el alma pareció ceder y liberarnos. Por fin. Después de tanto tiempo, éramos libres al fin...

Finalmente, cuando la situación en Tibernius III fue controlada y el orden volvió a las ciudades y los orcos erradicados, se recibieron las órdenes de partida. En realidad, sólo tuvimos tiempo de hablar los dos primeros días, después cada uno estuvimos ocupados con nuestras compañías. O eso, al menos, creía yo.

Cuando por fin estaba preparado para embarcar, fui a despedirme de mi

viejo hermano de academia. La despedida fue muy intensa, no sólo era una despedida de hermanos Astartes, ambos sentimos que realmente éramos hermanos, con lazos de unión que ni el tiempo ni el espacio romperían jamás pues los lazos que se crean al compartir hechos tan traumáticos y severos a edades tan tempranas, unen para siempre a quienes los han vivido. Al despedirnos, unas palabras intrigantes tuyas me sorprendieron. "La leyenda de tu puño te seguirá desde ahora para siempre, hermano Kalrisyan". Así, con una amarga sonrisa en los curtidos rostros nos despedimos.

Más tarde, mucho más tarde, me enteraría de que en el resto de días que estuvimos organizando de nuevo las defensas planetarias de Tibernius III, no dejó de hablar a sus hombres de un joven cadete, aspirante a "caballero guerrero", cuyo demoledor puño tuvo el placer de probar en combates "rituales" en el planeta-academia Benignus IV...

Estés donde estés, bendito seas hermano Velorian... Que el Emperador esté contigo...

Kalrisyan



Banda de Valkirias

artículo e ilustraciones por Francisco José Paraja

Norsca es una tierra helada, dura y siempre enfrentada a sus habitantes. Por si esto fuera poco, la violenta forma de vida de los bárbaros que la habitan hace que las incursiones de tribus vecinas en busca de botín, mujeres y obtener los favores de sus dioses oscuros, sean frecuentes. Muchas veces estas incursiones acaban con la destrucción de clanes enteros, y otras veces provoca que, aunque el clan sobreviva a la devastación, todos o la gran mayoría de sus hombres hayan perecido en batalla. Otras veces, el espíritu aventurero de los norsca hace que los hombres de un clan decidan ir a buscar nuevas y ricas tierras, dejando atrás a sus mujeres e hijos. Estos hechos hacen que aquellos que quedan en el clan, en su mayoría mujeres y niños, marchen dejando atrás sus antiguas vidas y vaguen por la helada norsca hasta que encuentren un nuevo clan que les acoja.

Debido a la necesidad de defenderse de manadas de lobos, o clanes enemigos en busca de un "botín" fácil, muchas viudas y huérfanas se ven obligadas a tomar las armas de sus difuntos maridos, padres o hermanos, convirtiéndose en valquirias, mujeres guerreras norse.

Al encontrar un clan de acogida, a las refugiadas se les obliga a retomar sus tareas domésticas habituales y dejar las armas para los hombres. Muchas aceptan con alivio, otras con abnegación y algunas se niegan a volver a vivir dependiendo de sus hombres. Estas son marginadas por la sociedad norse y generalmente obligadas a abandonar el clan, formando bandas de guerreras. Estas guerreras, desterradas y despreciadas por la sociedad norsca deciden optar por la aventura formando grupos de incursoras valquirias, en busca de gloria y riquezas con las cuales demostrar su valía como guerreras ante el mundo y sus oscuros dioses.

Reglas especiales

Pueden reclutar: una banda de valquirias puede contratar los servicios de todos los espadas de alquiler que pueden reclutar las bandas de mercenarios humanos que aparecen en el reglamento de Mordheim, salvo por las excepciones aplicadas por la regla Dioses extraños. Si una banda de valquirias posee un personaje con una mutación marcada con un * o convertido en engendro (ver

Power in the stones), sólo podrán reclutar espadas de alquiler permitidas para bandas de Poseídos.

Rencorosas: Las bandas de valquirias no pueden aliarse con bandas de incursores norsca o contratar espadas de alquiler norsca, por el rencor que guardan hacia sus hombres al obligarlas al destierro.

Bendiciones de los Oscuros: Si usas las reglas de Power in the stones para confeccionar amuletos de piedra bruja y una de tus heroínas sufre una mutación marcada con un * o transformada en un engendro, esta heroína no tendrá por qué abandonar la banda, al igual que ocurre en las bandas de Poseídos y Skavens (mejor ser condenado por los dioses que vivir una vida entera sin haber atraído su mirada). Las valquirias consideran estos cambios como la obtención de favores (o incluso castigos) de sus siniestros dioses nórdicos, y se les permitirá continuar en la banda.

Dioses extraños: Aunque las valquirias no sean una banda "malvada", adoran a extraños dioses nórdicos que despiertan la suspicacia en aquellos que recelan de los siervos del caos. Las valquirias son consideradas como banda caótica en términos de aplicar reglas especiales de otras bandas o espadas de alquiler, como por ejemplo el Enemigos ancestrales de las bandas de kislevistas o el odio de los cosacos. Por lo demás, se consideran como una banda de mercenarios humanos a la hora de aliarse o reclutar espadas de alquiler. La excepción a esta regla es si poseen un personaje con una mutación marcada con un * o transformado en engendro del caos en sus filas, en tal caso serán consideradas una banda de poseídos plenamente en lo referente a las posibles alianzas con otras bandas y reclutamiento de espadas de alquiler.

Hachas arrojadas: se consideran a todos los efectos cuchillos arrojados pero que aplican un -1 a las tiradas de salvación por armadura.

Elección de Guerreras

Una banda de valquirias debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para adquirir los miembros y el equipo de tu banda. El número máximo de guerreras permitido en una banda es de 15, aunque algunos edificios del campamento de la banda pueden ampliar dicho máximo.

Hersirey: cada banda valquiria debe incluir una hersirey, ¡ni más ni menos!

Frodisey: cada banda valquiria puede incluir una Frodisey.

Kappinna: tu banda solo puede incluir una kappinna.

Hvitila: tu banda puede incluir un máximo de dos hvitila.

Guerreras: tu banda puede incluir cualquier número de guerreras.

Cazadoras: tu banda puede incluir hasta cinco cazadoras.

Perros lobo: tu banda puede incluir un máximo de cuatro perros lobo.

Experiencia Inicial

Una Hersirey empieza con 20 puntos de experiencia.

Una Kappinna empieza con 8 puntos de experiencia.

Las Frodisey e Hvitila empieza con 0 puntos de experiencia.

Las Secuaces empiezan con 0 puntos de experiencia.

Lista de Equipo de las Valkirias

Las siguientes listas son utilizadas por las bandas de valquirias para escoger sus armas.

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo	
Daga	1ª gratis/2 co
Martillo	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Arma a dos manos	15 co
Lanza	10 co
Armas de proyectiles	
Hachas arrojadas	20 co
Cuchillos arrojados	15co
Armadura	
Escudo	5 co
Casco	10 co
Armadura ligera	20 co

Lista de equipo para valquirias



Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis/2 co
Martillo	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Lanza	10 co

Armas de Projectiles

Jabalinas	5 co
Arco	10 co

Armadura

Casco	10 co
Escudo	5 co

Lista de equipo para cazadoras



Heroínas

1 Hersirey

Reclutamiento: 60 coronas de oro

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

Las hersirey son las mujeres de mayor carácter y liderazgo entre las valquirias, son aquellas que han tomado la iniciativa y se han decidido a dirigir a sus compañeras como mujeres guerreras libres. Cumplen la función de jefas y guías de las valquirias, siendo un ejemplo de dignidad, coraje e independencia para todas ellas.

Armas/Armadura: una Hersirey puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de las valquirias. Reglas especiales

Jefa: cualquier guerrero que se encuentre a 15 cm o menos de la Hersirey puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.

0-1 Kapinna

Reclutamiento: 35 coronas de oro

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	3	3	1	3	1	7

Las kapinna es generalmente la "mano derecha" de la hersirey, su valquiria de

Tabla de Habilidades de las Valkirias

	Combate	Disparo	Académica	Fuerza	Velocidad
Hersirey	X	X	X		X
Kappinna	X	X			X
Frodisey			X		X
Hvitila	X	X			X

confianza y guerrera preferida. Mujeres que han demostrado su valía como luchadoras, ganándose su posición de campeonas y el respeto entre sus compañeras por su destreza en el combate.

Armas/Armadura: una Kappinna puede estar equipada con armas elegidas de la lista de equipo de las valquirias.



0-2 Hvitila

Reclutamiento: 15 coronas de oro

Las hvitila o blancas son rebeldes jovenzuelas, a veces incluso de otros clanes, que impresionadas por la fortaleza de las valquirias, se niegan a depender de los

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



hombres y desean ser mujeres con opción a dirigir su destino.

Armas/Armadura: las Hvitila pueden estar equipadas con armas elegidas de la lista de equipo de las valquirias.

0-1 Frodissey

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Los norse llaman frodissey a todas aquellas muchachas iluminadas por los dioses nórdicos y dotadas con el don de adivinar el porvenir. Las frodissey se encargan de

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	2	2	3	3	1	3	1	7

leer las runas para prevenir a sus hermanas de armas de males, ayudando a la

hersirey en la guía de la banda y usando sus aptitudes para adivinar la localización d e



piedra bruja.

Armas/Armadura: las frodissey pueden estar equipadas con armas elegidas de la lista de equipo de las cazadoras. NUNCA pueden equiparse con armaduras.

Sabedora del destino: una frodissey puede adelantarse a los acontecimientos y predecirlos instantes antes de que ocurran. Para representar esto, una frodissey puede repetir cualquier tirada basada en uno de sus atributos (trepar, resistir hechizos, saltar, etc.), así como una tirada para impactar o disparo. Se debe aceptar siempre el último resultado.

Vidente de runas: Si la frodissey no ha quedado fuera de combate, puede ayudar a la banda leyendo las runas y adivinar la localización de fragmentos de piedra bruja, efectuando dos tiradas en lugar de una en la tirada de exploración y eligiendo el resultado superior.

Secuaces

(adquiridas en grupos de 1 a 5)

Guerreras

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Son aquellas mujeres que habiendo sido obligadas por el sino a tomar las armas, se niegan a volver a llevar una vida de dependencia y sumisión. Siguen a su hersirey en busca de botines y gloria.

Armas/Armadura: las Guerreras pueden estar equipados con armas elegidas de la lista de equipo de las valquirias.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	7

0-5 Cazadoras

MORDHEIM



Reclutamiento: 25 coronas de oro
Las cazadoras son valkirias que han demostrado una especial habilidad con las armas de proyectiles o que habían sido adiestradas por sus padres o her-

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	7

manos en su uso cuando vivían en su aldea. Estas mujeres prefieren abatir a sus rivales a distancia que con armas cuerpo a cuerpo

Armas/Armadura: una cazadora puede estar equipado con armas elegidas de la lista de equipo de las cazadoras.

0-4 Perros lobo

Reclutamiento: 15 coronas de oro
Los perros lobo del norte son apreciados

por su gran resistencia física, lo cual los hace excelentes animales de tiro, caza y protección. Muchas valkirias conservan sus perros cuando marchan con su



banda de guerreras.

Armas/Armadura: ninguna, ¡aparte colmillos y mala leche!

Animal: los perros lobo son animales y, por lo tanto, no pueden ganar experiencia.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	0	3	3	1	3	1	5

Equipo Especial de las Valkirias

Jabalinas

Coste: 5 coronas de oro

Disponibilidad: Común

Arma arrojadiza: aunque el guerrero se mueva y dispare, no sufre penalizaciones



al impactar. No puede usarse en combate cuerpo a cuerpo.

Cuervos (solo frodisey)

Arma	Alcance	Fuerza
Jabalina	25 cm	Usuario

Coste: 25+2D6 coronas de oro

Disponibilidad: 5

Según la cultura norse, los cuervos son un animal que enlaza con el mundo místico y espiritual, por lo que muchos chamanes norsca usan estas aves junto a las runas para que les ayuden a prevenir los avatares del destino y como sus ojos para explorar territorios.

Reglas especiales: Una frodisey puede consultar las runas y ayudarse de los cuervos para explorar el terreno y profetizar las acciones de los rivales de las valkirias. Si la banda cuenta con una frodisey con cuervos, la banda podrá aplicar un +1/-1 en su tirada para determinar quien empieza la partida.

Hay muchas miniaturas con las cuales puedes representar tu banda de valkirias.



Arriba: Las fantásticas miniaturas de valkirias de Shadowforge.



Derecha: En el catálogo de Rackham también puedes encontrar algunas valkirias.