

¡Cargad!

Número 6 - Noviembre 2.005



¡Cargad!

Número 6 - Noviembre 2005



Editorial (o no).....	3
Cartas del Lector.....	4
Noticias y Novedades.....	6

Tormenta del Caos: ¿para qué?... 11	
Dioses, Ancestrales y disformidas varias..... 12	
MdN: Sí, no, por qué..... 13	
WARHAMMER	
Elfos Silvanos: Ariel..... 14	X
Elfos Silvanos: Scarloc..... 15	L
Elfos Silvanos: Naieth la Vidente. 16	E
Enanos: Globo Enano..... 17	X
Warhammer: Mark of Chaos..... 20	



Tácticas para Menoth..... 22	
------------------------------	--

Escenario: El cazador cazado..... 24	
--------------------------------------	--

Buscadores de Fortuna..... 26	O
-------------------------------	---

Tau Tetra..... 29	L
-------------------	---

Campos de Batalla..... 30	
---------------------------	--

Pylon necrón..... 38	L
----------------------	---

The Imperial Uplifting Primer..... 40	
---------------------------------------	--



Introducción al juego..... 42	
-------------------------------	--

Hoja de referencia..... 58	
----------------------------	--



Pirates! Introducción al juego..... 52	
--	--



Monstroconsejos..... 54	
-------------------------	--

Colores de ¡Cargad!

Para los personajes, unidades o reglas de los juegos, generalmente adoptaremos este esquema de color:

- O** OFICIAL. El material de esta sección es totalmente oficial, ha sido editado por la propia empresa (ya sea en manuales, revistas o la página Web) y es lo único válido en torneos oficiales y demás.
- L** LEGAL: Marca el material "casi oficial", ya sea el aparecido por medios secundarios (Forge World, en la White Dwarf sin marcar que es totalmente oficial, etc.), porque son dudas no respondidas por la empresa pero aceptadas por los jugadores, o (por ejemplo) porque se trata de un personaje especial que puede conseguirse de forma equivalente con un personaje no especial legal, cambiando los nombres de los objetos mágicos o habilidades. Se recomienda usar este nivel siempre que sea posible.
- E** EQUILIBRADO: Suele ser material que no es Legal en el mismo ejército pero sí usando cosas de otros ejércitos para calcular los puntos. Es decir: el valor en puntos es totalmente equilibrado, pero debido a que usa reglas no permitidas en su ejército, no es "legal". Ejemplo, en WH dar una tirada de salvación especial por +45p (lo típico de la TSE4+).
- X** EXPERIMENTAL: El resto ^^ desde personajes que no tienen equivalente (o no probados) a nuevas listas de ejército. Recomendado entre amigos, siempre y cuando sea con un pacto previo. Al no estar probado, puede no ser totalmente equilibrado, pero tranquilos que no es una "burrada" estilo Cañón del Caos :P



Editorial (o no)

Número 6

Noviembre 2.005

Coordinación

Namarie

El Equipo ¡Cargad!

Harriak, con Hache
Lord Darkmoon, con Ele
Namarie, con Ene
Pater Zeo, con Zeta

Portada

Jesús Cano (dsaxtrex@hotmail)

Han colaborado...

El Raúl (ayudante en Pirates!)
Jesús Cano (portada Wolfen)
Jose Luis (Espadas Alquiler Mordheim)
Juan Mieza (Imperial Uplifting Primer)
Marduk (Artículo SdA)
Monstromo (Monstroconsejos)
Otakurien (artículo WH)
Rubén Casavalde (Globo enano WH)

...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...

Seis números ya...

Medio año a nuestras espaldas. Se suele decir "parece mentira cómo empezamos" pero por una vez no lo diremos (al fin y al cabo nuestra intención era que ¡Cargad! tuviera éxito... si no, hacerlo por hacerlo es tontería...). Mes a mes vamos (aunque con retraso) consiguiendo que la revista sea de mayor calidad. Algo que hacéis, que hacemos, entre todos. Si ¡Cargad! tira adelante es por tí, lector (que no Elector).



El número pasado causó furor por el excelente artículo de etimología del 40k. ¡Y no es para menos! Parece que, por fin, ¡Cargad! se está haciendo su justo hueco entre los amantes de los bóler.

En este número hemos puesto toda la carne en el asador: hay cositas de bastantes juegos, y de una calidad más que aceptable. Seguimos sin voluntarios que hagan una Introducción a la mayoría de juegos de Especialista (qué, ¿nadie juega a Battlefleet, Epic o Warmaster?). Bueno, tiempo al tiempo.

Quizá la "sorpresa" de este número sea el primer (y NO último) "fascículo" de un curso: ¡Aprende a jugar a Rackham si ya sabes jugar a Warhammer! La salida del manual de C3 en español ha hecho entrar a muchos jugadores en el mundo de los Wolfen, los Clones de Dirz, los Leones, y las secuencias de activación. Poco a poco, y de forma muy fácil, aprenderéis a jugar a Confrontation. Bueno, no todo, porque ni está completo, ni es una copia del manual (ni pretende serlo). Sí que se explica el mecanismo del juego y es una buena introducción; después de estos artículos, cogerse el manual de C3 y entender de lo que están hablando y aprender a jugar será muuuucho más fácil.

Por cierto, para los "warhammeros" hay una explicación de por qué no existe MdN y sí ¡Cargad!. Recomiendo que os lo leáis. De veras.

Se acerca Navidad, y aunque hemos aplazado el primer "Especial" (¿quizá para el primer aniversario?), tenemos muchas sorpresas preparadas y muchas ideas (y muy buenas)... aunque eso no quiere decir que nos dejéis de enviar cosas. Ah, por cierto, hemos ampliado definitivamente a 58 páginas por número...

¡Suerte con los dados!

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

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

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

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

Cadwallon, Confrontation, Hybrid, los logotipos de Hybrid y Rackham, Hybridés, 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 comunique y nosotros mismos lo retiraremos sin problemas.

3. Por otro lado el material inédito y creado por los colaboradores es copyright de ellos (cada uno del suyo, claro), por lo tanto si queréis utilizarlo para algún particular fuera de imprimirlo y leerlo por favor, ponerlos 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. Un chiste: Se abre el telón y se ve un termagante mirando a un nigromante, que dice "neheh!" y se levantan dos esqueletos del suelo. El termagante abre la boca y, como si fuera una oveja, dice: "Beeeeeh!". Se baja el telón. ¿Título de la película?

Alien baló sorprendido del truco



Cartas de los Lectores

De: Punko

Asunto: Etimología 40k

Quería felicitaros por el número de este mes... Es realmente diferente... En el buen sentido. Me ha gustado mucho la atención que le habéis dedicado a otras marcas y sistemas.

He disfrutado especialmente el artículo sobre las etimologías de Warhammer 40K. Me parece muy bueno y muy concienzudo. No obstante, y sin la intención de criticarlo ni corregirlo, mientras lo leía se me ocurrieron algunas otras posibilidades que no se contemplaban en el texto. Os las menciono a continuación (quizás os interesen)... Algunas son simples anotaciones como la de la película "Wizards" y la de la "Gehenna". Os las menciono a continuación.

- Ángeles Sangrientos: Baal Secundus. Bueno, la verdad es que Baal puede ser una deformación del nombre (tiene demasiadas grafías diferentes como para intentar mencionar alguna sin temor a ser criticado) de cierta cantidad de deidades de las regiones de Oriente Medio y Egipto (incluso aparece en la Biblia). Todos ellos eran deidades muy sangrientas y crueles que exigían sacrificios de diversa índole. Todas estas deidades dieron origen a una de mis figuras favoritas de la fantasía: un apacible personajillo llamado Bhaal, dios del Asesinato de los Reinos Olvidados de AD&D (cuidado que también apareció escrito de varios modos en los distintos libros oficiales) al que todos los que jugaseis al juego Baldur's Gate (y sus secuelas) recordareis con tanto cariño como yo...

- Puños Carmesíes: Alexis Pullox. Mencionar que Pollux es la versión anglosajona del nombre Pólux, un personaje de la mitología griega que era conocido, junto a su hermano Cástor, como los Dioscuros. Eran una deidad bastante adorada por los marineros (algunos de sus ritos asociados, como el sacrificio de corderos blancos en la proa de la nave siguen vigentes en ciertas regiones tradicionalmente marineras). El fenómeno meteorológico conocido como "Fuego de San Telmo" se asocia a los dioscuros, que estaban considerados como divinidades sabias y de gran conocimiento.

- Templarios Negros: El Capitán Navarre. No viene mal señalar el por qué de la alusión a Navarra. Todos los que conozcáis la historia de la Reconquista más o menos aceptablemente sabréis que los reinos que serían la Corona de Aragón y

el Reino de Navarra proceden del Imperio de Carlomagno y, durante muchos períodos de su historia, estos dos reinos son uno solo. La desmembración de estos dos reinos se produce (entre otras veces) a la muerte del Rey Alfonso I el Batallador. Se dice de él que fue un hombre piadoso que siempre vió la invasión de la península por parte de los árabes como una afrenta al cristianismo (llegó a intentar ganar las exenciones papales por cruzada). Este sentimiento le empujó a realizar una de las campañas de reconquista más feroces y eficaces, en tierras de Aragón. Su vida se caracterizó por el constante deseo de ingresar en las Órdenes de Caballería, pero su rango se lo impedía. Es por ellos que, a su muerte en 1134 tras levantar el cerco de Fraga, deja como herederos de su trono a las Órdenes Militares como último gesto de su fascinación por ellas. Por supuesto, el testamento no se cumplió y las noblezas Navarra y Aragonesa eligieron a sendos reyes, desgajándose los dos reinos. Visto así no parece extraño que el nombre de Navarra aparezca en la historia de un capítulo como los Templarios Negros...

- Orkos: Ghazghkull Mag Uruk Thraka. Kull también es el nombre de uno de los personajes de Robert E. Howard (creador de Conan). Como todos sus demás personajes menos conocidos, no deja de asemejarse mucho a Conan (de hecho, muchos de ellos serían reescritos como Conan en sus versiones definitivas) aunque Kull vive en la era anterior a la época Hiboria (la de Conan)... A los que les interese el tema hay una versión cinematográfica un tanto infame: "Kull el Conquistador." Como ya se dijo, todos los héroes de Howard están cortados por el mismo patrón de "tío duro" que seguramente encantaría a los Orkos.

- Eldar Oscuros: Mandrágora. Bueno, la mandrágora también era el componente más típico de las pociones y rituales mágicos durante toda la Edad Media. Al igual que con los homónuculos, su relación también puede venir del plano mágico. Como curiosidad, mencionar que algunas leyendas afirmaban que la mandrágora crecía del semen derramado por un ahorcado (sin comentarios... me recuerda a aquella canción de Siniestro Total...).

- Kroot: No sé si tendrá mucho que ver, pero Anghkor Prok se me antoja muy parecido a Ankh Morpork (no sé si se escribe así, un colega se ha llevado mi libro de ¡Guardias! ¿Guardias?), ciudad

aparecida en varios libros de Terry Pratchett.

- Necrones: sólo una anotación. La película "Wizards" se llamó en castellano "Los Hechiceros de la Guerra" y fue dirigida por Ralph Bakshi (director también de la adaptación de dibujos animados de El Señor de los Anillos)... La 2 la emitió hace bastantes años (algunos afortunados, como yo, la seguimos teniendo grabada, ;-)).

- Los Hijos del Emperador: Chemosh también podría tener una relación etimológica con "Chemist" que significa tanto químico como farmacéutico y su actividad asociada "Chemistry."

- Los Devoradores de Mundos: Sólo una aclaración. Gehenna era lo más parecido a un infierno que existía en la religión judía en tiempos de Jesucristo. No estoy seguro, pero creo recordar que el mismo Jesucristo llega a decir en algún punto que las almas de los impuros irán a parar a la Gehenna (por supuesto, en muchas versiones de la Biblia esta palabra se ha reemplazado por infierno). Como curiosidad, mencionar que la Gehenna era el vertedero de desperdicios anexo a Jerusalén (nada de fuego y azufre... eso llegó más tarde, ja, ja, ja), los sacerdotes lo utilizaban como símbolo de la podredumbre que esperaba a los impíos y, así, se hizo popular entre los creyentes.

Bueno, pues eso es todo... Espero no haberos molestado. Voy a seguir echándole un vistazo al número de este mes, que me quedan muchos artículos que leer a conciencia. Una vez más, un número genial.

Salud...

Punko

J*der... lo que sí que ha estado genial es tu ampliación a dicho artículo... ¡muchas gracias, Punko!

De: (no nos acordamos)

Asunto: +1 al lanzar hechizos de los elfos oscuros

¿ Los Elfos Oscuros tienen el +1 al lanzar en los tres saberes o en la magia oscura solamente?

Los Elfos Oscuros tienen un +1 al lanzar TODOS sus hechizos, sean éstos de Magia Oscura, o de los Saberes de la Muerte o Sombras. Incluso si es una hechicera con la marca de Slaanesh del Culto (TdC), también tiene un +1 a lanzar los hechizos de Slaanesh.



De: Ernesto Flecha
Asunto: Etimología 40k

Supongo ke estareis saturados de correos de fans y tal :P aun asi queria felicitar al campeón/es que han redactado el artículo de la etimología de Warhammer 40.000... es sin duda alucinante y queria daros un par de observaciones que se os han escapado.

- La palabra TAU sale en Dune y se refiere al refugio o lugar seguro donde todos se reunen, comparten y se protegen entre ellos (creo que tambien se le llama Siech) esto relacionaria el hecho de que los tau se unen entre ellos para defenderse y lo relaciona con el planeta desierto de Arrakis.

- Horus en algunas secciones de trasfondo de GW aparece como el mejor general de lEmperador el cual fue poseido por un demonio en un ritual local... quizas mi memoria me falla pero Horus de la mitologia egipcia fue encerrado en un ataúd o corrompido por Seth en una ocasion... quizas de alli vendria la relacion.

Son dos chorradillas pero a primera vista se me han ocurrido y me habia sorprendido que no las colocarais... Nada mas deciros que me encanta vuestra publicacion, que a principios de mes me empiezo a comer las uñas hasta que no la leo que sigais asi porque vais a acabar superando en contenidos a la propia White Dwarf.

Gracias y hasta otra.

Pues de nada ^_^ encantados de que os guste. La verdad es que el artículo de Etimología del 40k ha causado verdadero furor...

De: Javier Mateo
Asunto: ¿potencia unidad lanzapiedroz?

¡Holas! Estaba jugando contra no muertos y unos lobos me cargaron a la dotación del lanzapiedros, había dos lobos y perdí el combate, mi oponente me dijo que tenía que huir pero yo decía que no porque tenía seis de potencia, ya que me había matado un goblin y quedaban la máquina que tiene 3, dos goblins con orco espabilagoblins... Lo hicimos a dado pero no sé. Los miembros de la dotación cuentan para la potencia? Graciaaas...

Tu oponente tenía la razón. Una máquina de guerra (y su dotación) tienen potencia de unidad 3, ya sea un alto elfo delgaduchito, como tres goblins y un espabilagoblin. Siempre tienen potencia de unidad 3, y esto es importante tanto para el miedo como para el pánico y demás.

De: Ogrete
Asunto: ¿errata Reinos Ogros?

Hay un objeto arcano llamado Recetario Halfing (¿desde cuando un papelito con la receta de como hacer los espaguetis es arcano?) que dice esto: "Un matarife o maestro carnicero con el recetario halfing puede repetir la tirada para herir cuando sufre una herida de un hechizo *Masticahuesos* o un *Partemuelas* exitoso; y con un resultado de 4+ solamente recibira una herida debido al lanzamiento exitoso del *Mondongo de troll*". Eso es lo que pone. El recetario, segun he entendido en los dos primeros casos: si el hechizo causa una herida, vuelves a tirar (y rezas para que no haga herida). pero en el segundo caso a 4+ solo te comes una herida, que es exactamente la que te hace el hechizo. Si el hechizo te hiciera 1d6 lo entenderia, pero es que solo te hace una...

Bien, lo que ocurre es que cuando hace un Mondongo de Troll, tiras 1d6; con un 4+ te comes la herida correspondiente, con 1-3 no te hace ninguna herida. Es un 50% de posibilidades.

De: ¿?
Asunto: dudas varias magias WH

- 1) Si un príncipe o rey funerario saca un 1 con un cántico, ¿Es fallo automático?
- 2) Con un proyectil mágico, ¿se puede disparar a una unidad que esté en combate cuerpo a cuerpo si el mago no lo está?
- 3) ¿Y con el cabezazo de los orcos y goblins?
- 4) El Pectoral de Safesh de los Khemri, ¿Salva de los proyectiles mágicos?

Gracias.

1) No. Un mago imperial lanzando un solo dado para un hechizo tampoco tiene disfunción si saca un 1, ¿verdad? Además, que los Reyes Funerarios (y Príncipes, y Sacerdotes y demás) NUNCA tienen disfunciones (ni fuerzas irresistibles).

2) Sólo los Skavens pueden disparar a unidades trabadas en cuerpo a cuerpo. Así que No.

3) No, porque sólo puedes lanzar hechizos que afectan a una unidad en combate cuerpo a cuerpo si así lo especifica en el hechizo.

4) El Pectoral de Shapesh transfiere cualquier tipo de heridas (incluidas las de proyectiles, las de magia, y sí, las de proyectiles mágicos) con 4+.



De: ¿?
Asunto: WHF: Dado de artillería y Segundo Sello de Amul

¿Se puede usar el hechizo del saber de los cielos "Segundo sello de Amul" para poder repetir (una unica vez) la tirada del dado de artillería? Tengo amigos que me dicen que Sí y otros que dicen que de ninguna manera.... por favor sed misericordiosos y echadnos un cable.

NO. Cuando se habla de 1d6 (en hechizos estilo Segundo Sello de Amul, o el Desove de los Ancestrales de los Hombres Lagarto) son UNICA y EXCLUSIVAMENTE los dados que van numerados de 1 a 6.

Aprovechamos para comentar una cagada de traducción que por lo visto GW España aún no ha corregido en WD's ni en la web (y esperamos que lo hagan pronto).

En Inglaterra, el dado de artillería está en pulgadas; esto es, ! 2 4 6 8 10. Cuando se pasó a centímetros, el dado resultó ser ! 5 10 15 20 25.

El problema es que el dado de artillería se usa en MUCHAS ocasiones para algo diferente a las tiradas de distancia. En el segundo libro que escribieron de esta Sexta Edición (el Imperio) "tradujeron" como pudieron el hecho de que el hellblaster causa tantos impactos por tubo como lo indicado en el dado de artillería (la mitad si es a largo alcance) con redondeos y tal. Posteriormente ya lo tradujeron a "tira 1d6, un 1 es un resultado de problemas, 2=2, 3=4, 4=6, 5=8, 6=10" (ejemplos: los cañones de los Sueltafuegos ogros, las Salamandras de los Hombres Lagarto).

Estrictamente hablando (y hasta que GW no corrija de forma oficial este gazapo), el Segundo Sello y demás SI que podrían repetir estas tiradas que en Inglaterra se hacen mediante el dado de artillería y aquí se hacen con 1d6. Si quieres "jugar limpio" con tus amigos, recomiendo que adoptéis la *regla de la casa* de que **toda tirada que implique dado de artillería NO se puede modificar por hechizos o parecidos que afecten a los dados d6.**

Y si alguien de Games Workshop España lee esto, por favor, poned una "Errata" en la White Dwarf, que no cuesta tanto...

Anda, poriiiiiii...

Si tienes comentarios o dudas o lo que sea, ya sabes:

cargad@gmail.com

Rumores Warhammer 40.000

Sumario de Rumores Tau

Fecha de lanzamiento: Febrero/Abril 2006

C.G.

Comandante en Armadura Crisis

Más o menos como antes, excepto que el comandante (armadura de combate XV8) y sus guardaespaldas Shas'vre tienen acceso a equipo "especial" del que sólo puedes elegir uno de cada tipo.

Étéreos

Más o menos lo mismo, pero pueden tener una guardia de honor de casta de fuego veteranos (que aumentan algunos de sus atributos por un coste)

Elites

Sin cambios en las reglas, pero las Crisis más baratas.

Tropas

Casta de Fuego: Sin cambios (excepto que el Mantarraya puede equiparse con SMS en lugar de drones)

Kroot: Los perros Kroot y los Krootox son parte de la entrada general Kroot y se adquieren como mejoras para la escuadra

Ataque Rápido

Drones de Disparo: Sin cambios

Pathfinders: Tienen la regla universal Exploradores. Tienen acceso a los Rail Rifles (que ya no se sobrecalientan). El Mantarraya tiene un marcador que facilita el despliegue rápido.

Piraña: No hay detalles, pero similar a las reglas de ForgeWorld

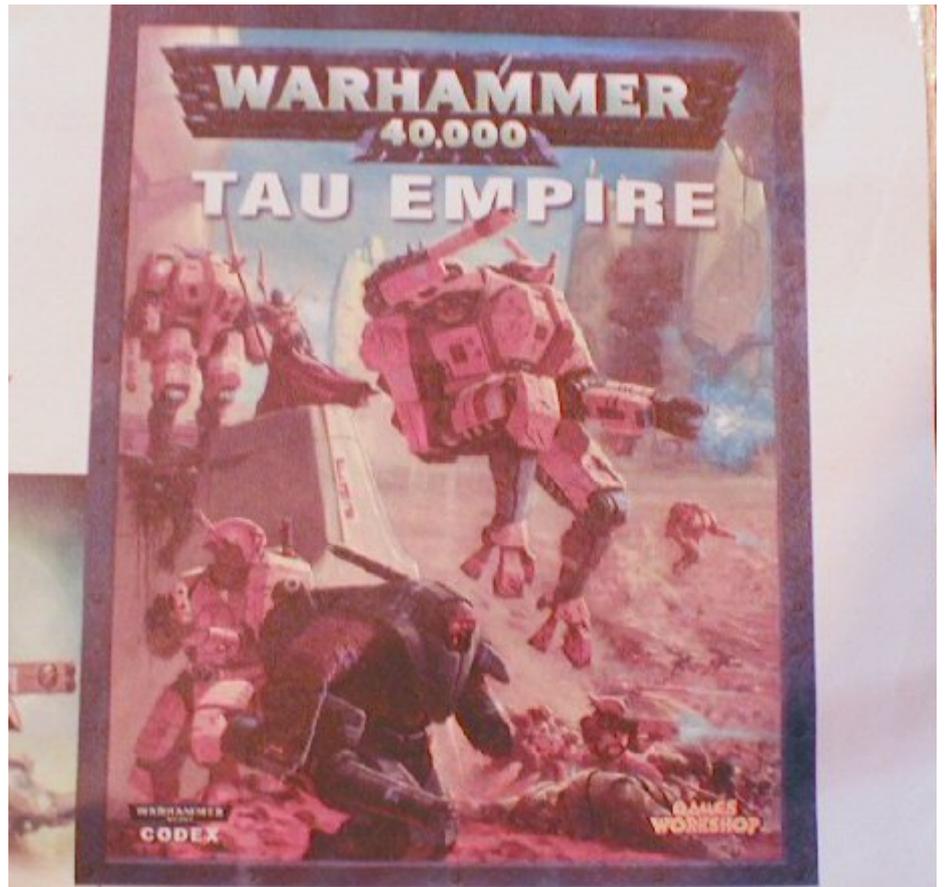
Vespid : Tropas de línea llamadas "Stingwings" (Alas Aguijón) dirigidas por un Líder equipado con un yelmo de comunicaciones permitiéndole estar en contacto con los Tau. Tropas de Salto. Pies Ligeros. Voladores Habilidadosos.

Mejores que la casta de fuego en cuerpo a cuerpo, pero siguen sin ser muy buenos. Armados con un Blaster de Neutrones (corto alcance). No hay detalles concretos, pero se asume que es F 3 o F 5, FP 3, Asalto 1.

Apoyo Pesado

Apocalipsis: Pueden equiparse con un sistema avanzado de estabilización que les otorga la regla Universal de Lentos y con Propósito (avanzan 2d6. Se considera que están estáticos)

Drones Francotiradores: Un avistador y tres drones con Rail Rifles. Se pueden elegir equipos múltiples con la misma



opción de Apoyo Pesado,

Cabezamartillo: Sin cambios conocidos.

Sky-ray: Una nueva adición, similar a la entrada en el Imperial Armour III (LA campaña de Taros)

Personajes Especiales

Aun'va'denta: El más viejo y sabio de los Étéreos. Viene con un marco Zimmer Drone. Inspira mucho a los Tau pero no debes que se mueran. Viene con una guardia de honor de Taus muy duros.

Comandante Farsight: Como el original pero con un mayor hincapié en sus motivaciones.

Comandante Shadowsun: Nueva comandante para los Tau y estudiante de Aun'va'denta. Lleva una muy avanzada armadura de combate. Armada con dos blaster de fusión capaces de disparar a diferentes objetivos. Acompañado por un dron único.

General:

Las armaduras Crisis y Sombra vienen con Despliegue Rápido como estándar (no así las Apocalipsis)

Los vehículos se ven limitados a dos misiles buscadores cada uno.

Nuevo y mejorado rango de equipo de vehículos.

Nuevo y mejorado equipo para armaduras Crisis.

Nuevos tipos de Drones: Drone Marcador.

El equipo especial es una mezcla de órdenes, movimiento y armamento.

Nuevo marcador telemétrico.

Cada vez que impactas a una unidad con un marcador telemétrico colocas un contador junto a la unidad. Durante esa fase de disparo, puedes gastar un contador para permitir a los Tau y Vespid (si el líder sigue vivo) realizar una serie de acciones:

Disparar un misil buscador.

Aumenta la HP en +1 (pueden gastarse varios hasta un máximo de HP 5)

Superar automáticamente el chequeo de prioridad de objetivos

Aplicar un -1 al chequeo de liderazgo para evitar quedar acobardados (pueden gastarse varios contadores)

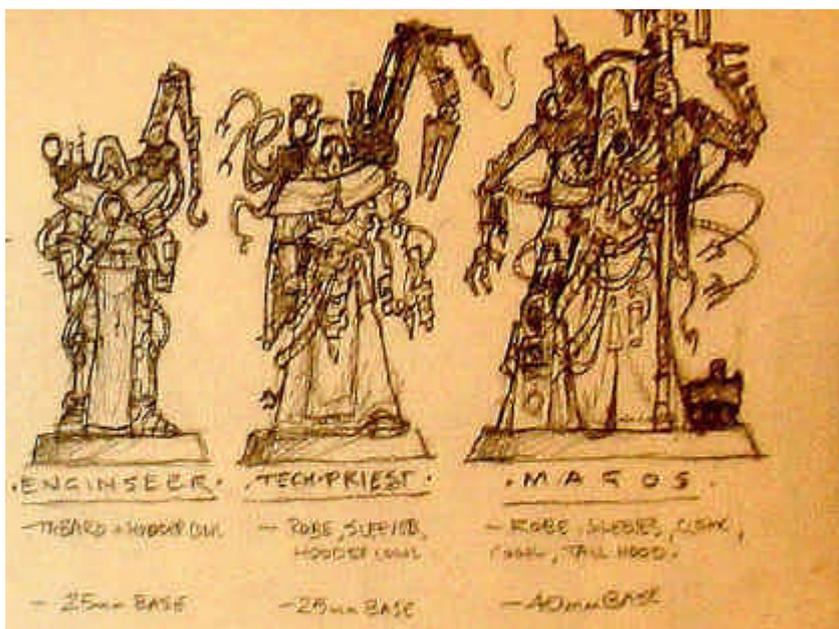
-1 a la tirada de salvación por cobertura (pueden gastarse varios marcadores)

Los marcadores telemétricos no pueden usarse para beneficiar a otros marcadores telemétricos.



Otro de los rumores que están apareciendo por Internet sobre 40k tiene como origen un boceto de Jes Goodwin (fechado en 2.003, y ya se sabe que de los bocetos al resultado van más de dos años). En dicho boceto, que podéis ver a la derecha, se observan un Ingeniero, un Tecnosacerdote y un "Magos" (en peana de exterminador), tres Adeptus Mechanicus de diferente categoría.

Hoy por hoy parece más probable que saquen simplemente algunas tropas del Planeta Rojo, más que un códex entero. Probablemente será una nueva opción de élite para ejércitos imperiales. Aunque la opción de todo un códex para el Adeptus Mechanicus nunca es imposible... las tropas del culto del planeta rojo pueden estar en preproducción ya...



Warhammer Fantasy



Como podéis ver en las fotos, ya se han visto las últimas miniaturas de la gama de Enanos que aún no se sabía cómo serían. A destacar el Lanzavirotes, con la misma estética que la Catapulta (pero queda mucho mejor). También tenemos ya en Venta Directa (UK) la megacaja de ejército... ¡con el mismo portaestandarte de batalla de la edición anterior!



El nuevo Gigante, al caer

Las tiendas dejarán de vender el gigante actual el 1 de Enero de 2006 (si queréis comprar uno, o lo hacéis pronto o tendréis que recurrir a Venta Directa). Eso quiere decir que en Marzo como muy tarde ya tendremos el esperado Gigante de plástico. Seguirá siendo un Gigante gordo, lleva un arma parecida a la actual, y vendrá con varias cabezas para personalizarlo (se dice que una de ellas será un Cíclope).

Sin noticias sobre "Land of the Giants" (Tierra de Gigantes). Será hacia la primavera/verano, y lo más probable es que sea al estilo de Lústria. Es decir, un libro con pocas cosas nuevas (quizá diferentes tipos de Gigantes y que puedan ser incluidos en los distintos libros, quizá una campaña entre Ogros y verdes... a saber).



El Imperio, más cerca

Ya sabemos que en Septiembre /Octubre sale el libro de ejército de Orcos y Goblins (y que está ya casi terminado). El equipo de desarrollo está pensando ahora en el Imperio. Se oye que se dará más importancia a los Sacerdotes (incluyendo diversas órdenes), que los Halflings podrían volver, y que el Tanque de Vapor estará en el propio libro (y con unas reglas bastante más sencillas que las actuales).

Nuevo Hechicero del Caos

En Italia, con una subscripción a la White Dwarf, te regalan este Hechicero del Caos a caballo, que no ha salido a la venta; conversión del libro del Caos que por foín han sacado como miniatura. no sabemos si lo harán "internacional" o no...

Iron Kingdoms: Hordas

Hordas es el nuevo juego de miniaturas de 30 mm ambientado en las áreas salvajes de los Reinos de Hierro. Los jugadores juegan controlando enigmáticos "Warlocks" y sus manadas de salvajes bestias de guerra mientras luchan por territorios y la supervivencia.

El hermano salvaje de Warmachine

Hordas es un juego completo, que utiliza sus propias reglas que permiten a los "Warlocks" controlar sus ejércitos de bestias de guerra. No Focos, No Warcasters. No hay nuevas facciones para Warmachine. Pero al mismo tiempo es totalmente compatible con Warmachine, Si sabes como jugar a Warmachine sabes como jugar a Hordas.

Las Facciones

Hordas esta basado en el lado más salvaje de los Reinos de Hierro, un agudo contraste con los ejércitos de construcciones humanas movidos por el vapor que se usan en warmachine. El juego será lanzado con cuatro facciones nuevas listas para jugar. El lanzamiento inicial presentará la resistente nación troll, los salvajes Skorne, el misterioso Circulo de Orboros, y la corrompida legión de Everblight.

Nación troll

Durante centurias han visto como sus lugares sagrados eran arrebatadas y su numero diezclado. Ahora los reinos humanos han llevado la guerra a sus últimos refugios al oeste de Immoren. Uniendo a sus menos primos menos

civilizados, los Trollkins están unidos en pie de guerra con trolls fuertemente armados y con horribles trolls salvajes. La nación troll marcha a la guerra para reclamar lo que es suyo

El Círculo de Orboros

Pocos saben de esta vieja orden de druidas, un grupo misterioso y secreto. Aunque son pocos en número, poseen un gran poder e influencia haya donde las sombras del mundo salvaje se estien-de. Capaces de invocar la fuerza de la tormenta y de la piedra, su deseos son rara vez rechazados. Ahora comanda las bestias que habitan en el mundo salvaje para enfrentarse a aquellos que se atre-van.

La legión de Everblight

Se pensaba que el dragon Everblight había sido derrotado por los Losans hacía siglos, pero nadie para tan fácilmente a los vastagos inmortales del "Padredragon". Everglight ha vuelto de su prisión en el la cima de los cielos, y ha soldado su legión de bestias ruinosas sobre el mundo.

Los Skorne

Desde más haya de las traidoras marchas de "las piedras de sangre", la salvaje raza de los Skorne ahora marcha sobre el Immoren occidental con un proposito: sojuzgar todas las naciones bajo su temida mano. Con este ejercito de pesadillas vienen bestias como nunca antes habían visto las naciones humanas.

El juego, para el 2.006



Un troll y su pequeña hachita



Una druida de Orboros



Iron Kingdoms: Warmachine

Lo que viene de Warmachine...

Diciembre: dos Jacks nuevos: Avatar (Menoth) y Thunderhead (Cygnar).

Enero: Nuevas ediciones de los lanzadores Victoria Haley (Cygnar), Kreoss (Menoth), Vladimir (Khador) y Deneghra (Cryx).

Febrero: dos nuevas unidades, Stormguard (Cygnar) y Errantes (Menoth), así como los Warjacks Castigador (Menoth), Harrower (Cryx) y Rhulic Driller (Mercenario).

¡Nuevo foro de Warmachine!

Y en nuestro idioma: Los Tercios de Hierro.

<http://www.createphpbb.com/phpbb/index.php?mforum=wmesp>



El Castigador, de Menoth, para Febrero.



Thunderhead de Cygnar

Rackham



Tumahk, la Voz del Viento (zelote orco de 77 puntos, 12€)



Estado Mayor de los Templarios del Gifo. Caja de 5 miniaturas incluido Severian (total 160 puntos, 25€)



¡Por fin! El esperadísimo Elemental de Aire (75 puntos, 16€)



Clones Jadharis, de Dirz (blister 3 minis 12€)



Ogro de edición limitada para celebrar la Tercera Edición de Confrontation



Si siguiendo los pasos del gigante británico, Rackham ahora apuesta por su propia gama de colores en recipientes de 20ml (los de GW son de 12ml y los de la marca Vallejo son de 17ml).



De paso ha sacado un "kit de iniciación" formado por nueve potecitos de pintura, un pincel, una guía de pintura (a la izquierda) y un elfo Daikinee de metal de regalo.



Próximamente... los Dirz tendrán un bicho realmente *GRANDE*



La Tormenta del Caos: ¿para qué?

por Namarie

Supongo que todos los aficionados a Warhammer tenemos aún la Tormenta del Caos (¿la Llovizna del Caos?) aún en la memoria.

Durante un año, GW (a través sobre todo de la White Dwarf, pero dando pinceladas en muchos libros de ejército) estuvo preparando todo el trasfondo necesario para la Tormenta del Caos. Archaón, el Ungido, iba a ser la pera en vinagre; el mundo de Warhammer estaba en verdadero peligro. Apareció un rubiales con toda pinta de ser cantante de Europe, con un tatuaje en el pecho y un martillo en cada mano, y con unas reglas para quitar el hipo. Ya medida que el verano se acercaba la tensión iba en aumento, parecía que realmente iba a pasar algo revolucionario en el mundo de Warhammer. Que si Middenheim se separaría del Imperio, que si Karl Franz iba a palmarla por fin, que si el Caos iba a conquistar Kislev...

Y llegó el verano. Una campaña a nivel mundial donde "se iba a decidir el mundo de Warhammer". Para empezar, un libro de "ejército" con diez nuevas listas, nuevos personajes, nuevas unidades, unidades que ahora tenían miniaturas, nuevo Regimiento de Renombre... en definitiva, que sí que iba a pasar algo. Y pasó. Batallas en cientos de tiendas de

GW alrededor del mundo, historias variadas en la White Dwarf, y un nervioso "recuento de votos" que dio una aplastante victoria al Imperio (90%).

¿Los resultados de la campaña? Penosos. Sinceramente. Los personajes nuevos, o bien muertos (Valten, o el hijo del Rey Matador) o bien inútiles (Ar Ulric). Los que deberían haber muerto porque ya tenían unos añitos, seguían en pie (Ungrim, Manfred VC, Karl Franz) y los que parecía que estaban muertos resulta que ¡no era verdad! (léase el Gran Teogonista). Y mira que habría quedado bien coronar a Valten emperador y nombrar a Luthor Gran Teogonista... La decepción fue global, para el Imperio, para el Caos, para los pielesverdes o los Skavens. En la (esta sí) bien llevada y bien concluida campaña de Albión, todo lo que ocurrió tuvo consecuencias en el trasfondo, e incluso regalaron objetos mágicos a los ejércitos ganadores. Aquí, nada.

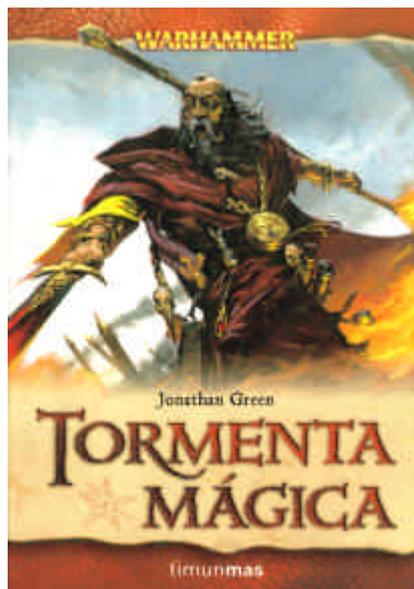
"Ya, Nama, no has dicho nada nuevo". La realidad de la Tormenta del Caos es otra muy diferente. Hace unos meses leí un libro ambientado precisamente en la Tormenta... luego un segundo... y hace poco acabé el tercero. Y he comprendido qué era la Tormenta del Caos: un "punto de partida" nuevo.

Donde nada ha cambiado, pero a partir de aquí podemos dejar claro qué pasa.

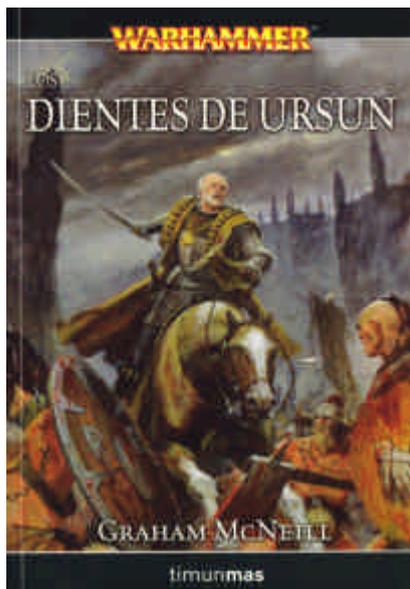
Después de las muchas críticas a GW por pasarse el trasfondo antiguo por el forro de los... (mira, bretonia tiene ballestas y caballeros a pie y morteros... no, ahora no y son una nación tope de chachi... espera, vamos a cambiarla, los ricos son chachis pero los pobres no), parece que han aprendido la lección. La Tormenta supone un referente donde casi todo, desde cómo son las razas a dónde están las ciudades, está ya muy claro y nadie puede hacer caso omiso de estos datos. En cierta forma ha sido un "bueno, a partir de YA, todo el trasfondo está más o menos definido".

Las anteriores novelas que había leído de WH eran como "sosas", no afectaban a nada, podían ser más o menos buenos pero no tenían consecuencia alguna. Y, sin embargo, tras leer estos tres libros (ignoro si hay más, ya buscaré), los tres ambientados en la época de la Tormenta, con gente como Surtha Lenk, Karl Franz o la Reina del Hielo como protagonistas, uno tiene por fin la sensación de estar leyendo algo con alguna conexión con los libros de ejército.

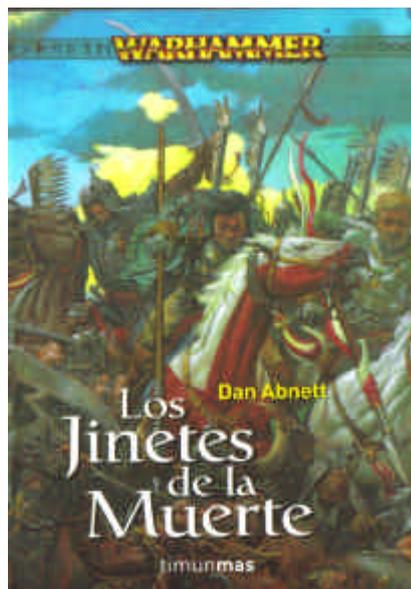
¿Por qué no nos lo dijeron directamente?



Tormenta Mágica. Jonathan Green 2004. 222 páginas. Imperio y Caos. Entretenida novela con un mago del saber del Fuego como protagonista, con cazadores de brujas. Lo mejor (aunque sea una cagada) es la creación del Cañón del Caos por humanos.



Los Dientes de Ursun. Graham McNeill 2004. 266 páginas. Imperio, Caos (enemigo interior), Kislev y algo de Skavens. Buena novela, con un buen ritmo aunque bastante previsible. A destacar cómo retratan a los Skavens... desde el rifle de piedra bruja al asesino Eshin...



Los Jinetes de la Muerte. Dan Abnett 2003. 336 páginas. Imperio, Kislev y Caos. Como todos los libro de Abnett, te mantiene MUY enganchado hasta el final (final que como siempre es demasiado rápido). Excelente, sobre todo el tratamiento de personajes y su personalidad.



Dioses, Ancestrales y disformidades varias

por Otakurien

Al tiempo que digiero la información ofrecida por Asgaard y preparo nuevas oleadas de hipótesis sobre la historia antigua de los eldar y orígenes de los elfos, he llegado a establecer nuevas conjeturas al encontrarme enfrascado en el tema de los Ancestrales, y sobre todo, con el de los distintos dioses.

El Origen de los Cuatro Poderes del Caos

Atendiendo a las teorías disformes, el Empíreo es una dimensión paralela al mundo material (que bienmente puede ser un simple reflejo distorsionado de un universo o bien el punto común y distorsionado de varios, véase la teoría del multiverso), donde los pensamientos, ilusiones, sueños... en definitiva, cualquier acto promovido por la psique, tiene su reflejo, por ínfimo que sea, en la disformidad.

Así deberíamos establecer el origen de los Cuatro poderes. Esto puede parecer harto difícil, pero en verdad no lo es tanto, al menos desde la hipótesis que os voy a plantear, si bien no atenderé a fechas concretas ahora, pues no lo veo necesario y podemos entorpecer nuestro avance tan solo basándonos en las cifras.

En esta trama entran en juego los "cuatro dioses" del mundo material: los C'tan. Contamos a estos cuatro porque fueron los que en verdad llegaron a tener una relación más o menos directa con las razas menores. Pues bien, establezco que los Cuatro poderes "surgen y nacen" como reflejo de estos C'tan. Ahora bien, me explico.

En primer lugar, tenemos a el Portador de la Noche. La encarnación de la muerte y destrucción del mundo material, propiamente dicha. Solamente hemos de escuchar las historias de los Eldar para encontrar un pequeño atisbo de la concepción que se tenía de él. Por eso mismo, no es de extrañar que esa psique de las razas menores crearan un reflejo en la disformidad enormemente grande, argumentando en él su miedo y preocupación, la muerte, la destrucción. Este enorme reflejo de todas las razas, incluidos los propios Ancestrales, habría dado lugar a uno de los dioses del Caos. Por el momento dudo entre Nurgle (muerte) y Khorne (matanza, asesinato). Si bien, bajo una opinión personal ahora mismo, me decanto más por este último.

Seguidamente tenemos al Embaucador. Un tejedor del destino, engañoso, traicionero y manipulador. Logró que los propios dioses se enfrantaran, ha logrado permanecer vivo y activo durante todo este tiempo, y es más que probable que tenga a más de una raza bajo su tutela u observación (Arlequines, Tau, quien sabe). Esta concepción hizo que en la disformidad se formara el ente que sería conocido como Tzeentch, el que todo lo ve, el señor del destino.

Los otros dos C'tan son más difíciles de explicar, pues la información que se tiene de ellos es bien relativa. Pero aun así, intentaré hacer un esfuerzo.

Tenemos al Dragón, que yace en Marte. Aun con la información que tenemos de él, creo que podríamos enmarcarlo o bien en Nurgle o en Khorne (depende de a quein tomásemos como referencia para el Portador de la Noche). Me decanto por Nurgle, además, esa faceta de putrefacción y eternidad creo que queda bien reflejada en los seguidores del Adeptvs Mechanicus. La carne es débil y perecedera, la máquina no lo es.

Y sobre el Extraño (cuyo nombre real no recuerdo) es difícil enmarcarlo, no cabe duda, pero creo que en el pasado tuvo alguna relación con la raza eldar, por lo que creo que si logro enmarcarlos, de una forma u otra, hacia la actitud que conllevo la Caída, él mismo pudo servir de base para la posterior formación del ente de Slaanesh.

Así, podríamos decir que de los cuatro poderes del mundo material habrían surgido los cuatro poderes del mundo disforme. Cada uno de ellos representaría una faceta diferente, pero todas ellas crueles, despiadadas, perversas. No sería de extrañar, pues es tal y como las razas menores los concivieron y crearon.

Este poder que llegaron a alcanzar es posible por dos factores: los seres que les sirvieron de base (dioses en sí y las razas que los concivieron (razas menores, entre ellas eldar, y los propios Ancestrales). Yo sobre todo, apoyo el factor de los Ancestrales, decisivos y poderosos cuanto menos.

Sin embargo, no se tomo consciencia de la existencia de las entidades del Caos y de los cuatro poderes hasta que la realidad se abrió en el transcurso de las guerras contra los C'tan (hecho

mencionado en el trasfondo necrón). Los distintos entes se habrían ido fraguando en la disformidad, sin que nadie tuviera consciencia de ello, hasta que la disformidad fue liberada, los Esclavizadores fueron libres y los dioses comenzaron su periodo activo.

Creo que esto ya de por sí es un paso muy importante, pues hemos logrado establecer el origen de los cuatro poderes del Caos. Si seguimos la teoría disforme, sea cual sea el dios al que nos estemos refiriendo, este se crea por la acumulación de almas, llamémoslo así, en torno a una concepción única, con lo que tomando de base la esencia de uno de los cuatro poderes, que forman a su vez un ente absoluto (como la Trinidad en cierto sentido) se llegaría a obtener un ser derivado pero a la vez ligado a él. Esto es, en definitiva, un dios menor.

Así, con esto establecido, pasamos a la segunda parte de este tema tan controvertido, y que en cierto sentido puede servirnos, en parte, como base hacia todo lo demás.

La Relación entre los Ancestrales y los diferentes dioses

Han quedado claro las premisas del punto anterior, no? Son indispensables para comprender lo que ahora voy a argumentar, o al menos, para entender las bases de mis argumentos.

Como bien se sabe, los Ancestrales influyeron de una manera muy importante dentro de las diferentes razas. Por poner un ejemplo claro, cómodo, y con el que soy capaz de concretar de una forma mejor, cógere a los Eldar. Es posible que con otras razas ocurriera lo mismo, o quizá no, en todo caso argumentaré con los eldar porque son con los que soy capaz de ello.

Los Eldar, teniendo presentes a los Ancestrales, no es de extrañar que debido a su grandeza comenzaran a pensar en ellos o a concebirlos como dioses. Creo que dada la naturaleza de la disformidad, no es de extrañar que sus propios dioses, como entes en sí, surgieran por defecto de ellos.

Así, puedo establecer ciertas relaciones, si bien no todas (necesitaría a algún experto en Ancestrología o Antroposauriología para poder explicarlo con claridad) pero aun así lo intentaré.



Los Ancestrales y su descripción que conocemos son las siguientes:

Chotec: fuego, poder, energía.

Quetzl: defensor, protector.

Iztl: bestias.

Sotek: guerra.

Tepok: cielos, magia.

Huanchi: sigilo, sombras.

Tzunki: agua, naturaleza.

Tlazcotl: muerte, eternidad.

Teniendo a estos Ancestrales en mente, y por supuesto a los dioses élficos, podemos establecer ciertas relaciones. Estas habrían de debatirse tranquilamente, pero creo que podemos establecer unas preliminares algo coherentes, englobando con ellas a un dios con otro dios o incluso a varios ancestrales con un mismo dios (no es algo que interfiera en la formación de dioses en la disformidad).

Asuryan: Chotec (en su faceta de poder, sol, fuego) Quetzl (en su faceta de guerrero protector).

Khaine: Sotek (en su faceta de guerra) Huanchi (en el sigilo y las sombras) Tlazcotl (en su faceta de destrucción) e incluso Quetzl (en su faceta de guerrero protector).

Vaul: Quetzl (defensor, protector)

Morai Heg: Tlazcotl (muerte, eternidad).

Lileath: Tepok (en su faceta de protector de la magia y el conocimiento).

Isha: Tzunki (el agua, la vida, la naturaleza).

Kournous: Itzl (las bestias y la vida salvaje).

Lorec: Huanchi (el sigilo y la astucia).

Estas son las distintas relaciones que encuentro entre los Ancestrales y los dioses eldar, que además, se ven

afianzadas siguiendo la teoría de la Evolución y su relación con el mundo de Warhammer. Seguramente, si acabáramos asignando un Ancestral a cada dios, lográramos establecer una pareja para cada uno, pero como véis, no es nada fácil.

Si seguimos esta preliminar podemos establecer dos cosas: la primera es que los principales artífices de la creación de los eldar fueron Tzunki e Itzl. Igualmente, Ancestrales como Chotec y Sotek habrían formado parte muy importante en su desarrollo, ya que llegaron a colocarlos en lo más alto de su panteón. Cabe recalcar también la importancia tenida por Tepok, en su faceta de protector del conocimiento y magia.

En principio esto no es para nada antagónico con lo dicho en otras teorías, sino más bien lo complementa y enriquece. Sin embargo, si los eldar fueron una creación de sus dioses, y sus dioses surgieron como reflejo de los Ancestrales. Eso quiere decir que, los Ancestrales fueron antes, e inevitablemente, los eldar fueron obra y gracia de los Ancestrales, quienes los crearon.

Manuscritos de Nuth: sí, no, por qué

Recibimos muchos correos acerca de los Manuscritos de Nuth, así que parece necesaria una "explicación". En el año 2.001, Games Workshop decidió "recopilar" todo el material que había editado en la White Dwarf y juntarlo en un suplemento para el juego llamado Manuscritos de Altdorf. Viendo (en Diciembre'01) que se habían dejado muchísimas cosas en el tintero, nacieron los Manuscritos de Nuth, que aparecieron en Marzo de 2.002. Y a lo largo y ancho de tres años, los MdN crecieron en tamaño hasta pasar de las dos mil páginas repartidas en una treintena de suplementos.

Pero se llegó a un punto muerto. Prácticamente todos los ejércitos existentes (todos menos Reinos Ogros que acababa de salir, y Elfos Silvanos que era el ejército que quedaba en el tintero) ya tenían su suplemento, con TODOS los personajes antiguos adaptados, y TODO el trasfondo antiguo (a partir de Cuarta Edición, claro). Y ahí está la clave: los MdN sólo se podían ampliar añadiendo cosas no oficiales basadas en la imaginación (a veces "excesiva") de los jugadores.

En pocas palabras: los Manuscritos de Nuth ya habían cumplido su función, ya no podían ofrecer más. Estaban en un punto muerto. Añadir más personajes inventados o más material "porque sí" no iba a aumentar su calidad. Mejor dicho, sí, pero sólo diez o veinte páginas al mes (los que hayáis visto todos los MdN sabréis que es cierto) y no las 50 ó 100 de hace tiempo.

Y ese fue uno de los motivos que me impulsó a hablar con Lord Darkmoon (el responsable de O.C.D., donde -como no había publicado tanta cosa entonces- tenía aún mucho material pendiente, pero que estaba demasiado saturado) para crear algo mejor. Mejor para nosotros, porque (aunque a veces me parece que no es así :P) tendríamos menos trabajo. Mejor para vosotros, porque tendríais CADA mes algo relacionado con el hobby; y mejor para el Hobby, porque al no estar centrado en un juego podíamos dar rienda suelta a cualquier idea loca, desde recuperar Man'o'War a crear un juego estilo HeroQuest pero con "bandas", pasando por hacer un número dedicado a los piratas de cualquier universo de miniaturas, o seguir editando material del bueno (que tenemos...) o hacer entrevistas a gente cercana del sector y que no mueran en el olvido, o cosas que de momento mantenemos en secreto...

En definitiva: se había llegado a un punto de "renovarse o morir", y opté por renovar los Manuscritos de Nuth y darles la forma de revista sobre miniaturas. Cuando ya has agotado todo lo "oficial" que tienes a mano, poco te queda para seguir ofreciendo material de calidad.

Nada más. Ojalá tuviera libros y libros de trasfondo y toda la colección de White Dwarfs desde el número 1 inglés, pero no es así... Y espero que disfrutéis de ¡Cargad! tanto o más que con MDN y el Ordo Caronte cuando estaban separados.

.-: Namarie :-:

p.d. Y sí, a medida que vayan reapareciendo los ejércitos (como Enanos) se irán readaptando aquí personajes y campañas...



Ariel, Reina Maga de Loren

(c) Games Workshop. Adaptado a Sexta Edición por Namarie.

Las reglas para este personaje son Experimentales. Debes pedir permiso a tu oponente para usarlo.

Ariel es la Reina de Athel Loren, que gobierna el reino junto a Orión. Ariel se convirtió en la encarnación de Isha, la antigua Diosa Élfica de la Naturaleza, gracias a los extraños poderes mágicos del Roble Eterno, a la vez que Orión se convirtió en la encarnación de Kurnous. Por tanto, la fuerza de la naturaleza fluye a través de Ariel como si fuera la propia Isha.

Ariel posee el inmenso poder de la naturaleza, empleándolo a voluntad, ordenando a los árboles del bosque que crezcan y a la vegetación que brote del suelo. Es ella la que lanza los hechizos que protegen el Bosque de Loren, retrasando el avance de los intrusos y desorientándolos, o llevándolos a la muerte. Al igual que Orión, la inmortalidad de Ariel está relacionada con las estaciones, y aunque muere al llegar el solsticio de invierno, renace al año siguiente. Si Ariel muere en combate, los Elfos se la llevarán del campo de batalla para enterrarla en el Roble Eterno, donde renecerá al llegar la primavera.

Cuando el enemigo penetra en el Bosque de Loren, Ariel se metamorfosea, adoptando la forma de una sílfide guerrera. Su tamaño aumenta hasta el doble de un Elfo normal, y crecen de su espalda unas alas gigantescas similares a las de una mariposa nocturna, cubiertas por delicadas escamas de brillantes colores. Sobre sus alas aparecen los extraños símbolos denominados Ojos de Isha y Espiral de Isha. En algunas ocasiones, sobre las alas de Ariel también puede apreciarse el símbolo de una cabeza de mariposa muerta, que indica que Ariel está muy furiosa y quiere vengarse.

De la cabeza de Ariel surgen antenas de mariposa, pero su cara mantiene la belleza élfica y sus penetrantes ojos. La parte superior del cuerpo está cubierta de brillantes escamas de color verde incandescente, y la mitad inferior del cuerpo se extiende hacia el infinito como una criatura etérea o un elemental. Ariel parece brillar con una luz interna y deja un rastro de magia pura en forma de brillantes motas de energía mágica. Como encarnación de Isha, Ariel puede volar alrededor del campo de batalla, lanzando sus hechizos y aterrorizando al enemigo con el sonido del aleteo de sus gigantescas alas.



Ariel ocupa una opción de Comandante y una de Héroe, y debe ser el General del ejército (a no ser que Orión se encuentre presente). Cuesta 500 puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ariel	12	4	4	4	4	4	5	3	10

Armas y Armadura: arma de mano.

Magia: Ariel se considera maga de nivel 4 y siempre usa el Saber de Athel Loren.

Objetos Mágicos: Bellotas del Roble Eterno, Báculo de Olmo. Además va acompañada de Un Corro de Tánganos (ver libro Elfos Silvanos página 60).

Reglas especiales: puede Volar, Encarnación de Isha, Espíritu del Bosque.

Objetos Mágicos

Bellotas del Roble Eterno: Ariel recolecta estos frutos cada Otoño, puesto que conoce sus propiedades mágicas. Cuando se deja caer una de estas bellotas al suelo, inmediatamente crece un Olmo que crece rápidamente, convirtiéndose en árbol gigantesco en pocos segundos. Objeto Hechizado, un sólo uso. En cualquier fase de magia del jugador Elfo Silvano, Ariel puede activar las Bellotas del Roble Eterno; crea un bosque de 15cm de radio centrado en Ariel.

Báculo de Olmo: el Báculo de Olmo es un báculo largo y nudoso que ha sido cortado de los escasos y mágicos olmos. Al ir creciendo, el olmo absorbe la energía mágica del suelo, acumulándola en la madera. Cualquiera báculo construido con la madera de este árbol puede tener acumulada en su estructura la energía mágica absorbida durante siglos. Ariel puede aplicar un +1 a sus tiradas para lanzar los hechizos.

Reglas Especiales

Encarnación de Isha: Cuando Ariel adopta la forma de Isha, se convierte en una criatura mágica como la propia diosa, consiguiendo un aura de protección divina y adoptando una forma de otro mundo que atemoriza a los enemigos. Ariel tiene una tirada de salvación especial de 4+ y causa terror. Además, sus ataques se consideran ataques mágicos.

Espíritu del Bosque: Ariel es un Espíritu del Bosque a todos los efectos (salvo que su tirada de salvación especial es mejor que la habitual).



Scarloc

(c) Games Workshop. Adaptado a Sexta Edición por Namarie.

Scarloc ocupa una opción de Héroe, y nunca puede ser el General. Cuesta 160 puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Scarloc	12	6	6	4	3	2	7	3	9



Armas y Armadura: arma de mano, arco largo.

Estirpe: Scarloc es de la Estirpe de Nymraif o Estirpe de los Forestales, y por tanto está sujeto a las reglas Acechantes Forestales y Disparo Letal (el Disparo Letal no tiene efecto cuando dispara la Flecha Lluvia de Muerte).

Objetos Mágicos: Scarloc está equipado con la *Flecha Lluvia de Muerte* y el *Broche de Elynett* (ver libro Elfos Silvanos página 60).

Scarloc es conocido dentro y fuera del bosque de Lorn. Al mando de un grupo de Exploradores, Scarloc se aventura muchas veces en las tierras próximas al reino de los Elfos Silvanos para obtener información y detectar peligros potenciales.

Scarloc es un gran experto interpretando rastros y augurios. Algunas

veces incluso ha alertado a los Bretonianos si ha encontrado evidencias del ataque de algún enemigo común.

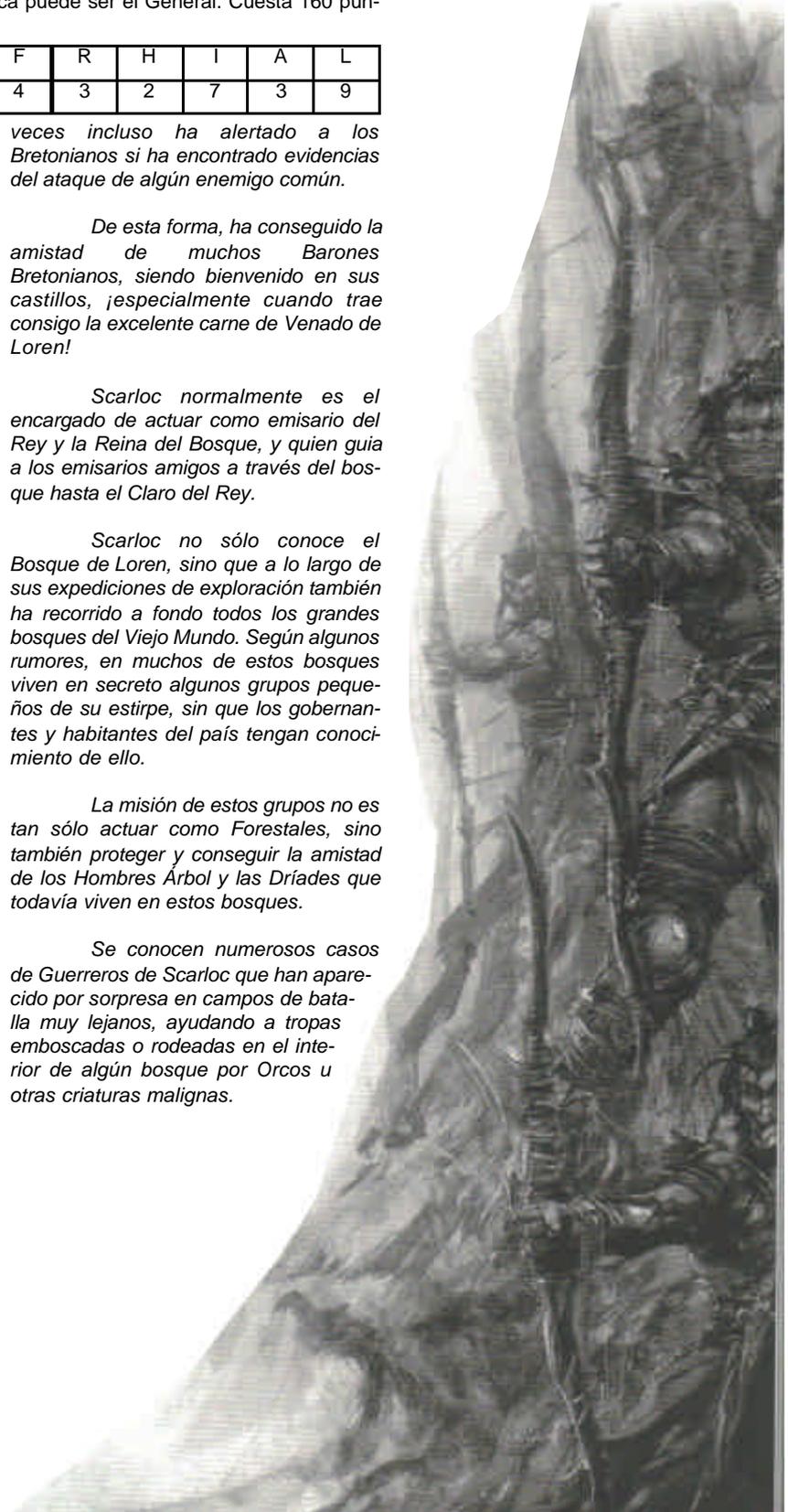
De esta forma, ha conseguido la amistad de muchos Barones Bretonianos, siendo bienvenido en sus castillos, ¡especialmente cuando trae consigo la excelente carne de Venado de Loren!

Scarloc normalmente es el encargado de actuar como emisario del Rey y la Reina del Bosque, y quien guía a los emisarios amigos a través del bosque hasta el Claro del Rey.

Scarloc no sólo conoce el Bosque de Loren, sino que a lo largo de sus expediciones de exploración también ha recorrido a fondo todos los grandes bosques del Viejo Mundo. Según algunos rumores, en muchos de estos bosques viven en secreto algunos grupos pequeños de su estirpe, sin que los gobernantes y habitantes del país tengan conocimiento de ello.

La misión de estos grupos no es tan sólo actuar como Forestales, sino también proteger y conseguir la amistad de los Hombres Árbol y las Driades que todavía viven en estos bosques.

Se conocen numerosos casos de Guerreros de Scarloc que han aparecido por sorpresa en campos de batalla muy lejanos, ayudando a tropas emboscadas o rodeadas en el interior de algún bosque por Orcos u otras criaturas malignas.



Naieth, la Vidente

(c) Games Workshop. Adaptado a Sexta Edición por Namarie.

Las reglas para este personaje son Legales. Aunque equilibradas en puntos, debes pedir permiso a tu oponente para usarlo.

Naieth la Vidente domina el arcano arte de los augurios. Tan sólo un selecto grupo de Magos posee estos conocimientos secretos. Estos Magos, por medio de unos báculos obtenidos de ciertos árboles mágicos, son capaces de "sentir" el flujo de la magia en las entrañas de la tierra. Cuando detectan un punto en el que las corrientes de la magia transcurren próximas a la superficie, los Elfos de su estirpe erigen en ese punto un gigantesco monolito con espirales arcanas grabadas para dirigir el flujo de la magia.

De esta forma, los Magos Elfos Silvanos han creado una red de protección mágica alrededor del Bosque de Loren. Utilizando un Báculo de los Augurios pueden detectarse las variaciones en los vientos de la magia, prediciendo el peligro o la presencia de intrusos en el bosque.

Naieth ha conseguido un dominio tan grande de estos conocimientos que en todo Loren se la conoce como "la Vidente". Mientras otros magos se dedicaban a estudiar los elementos, los árboles y los animales, Naieth se dedicó exclusivamente a estudiar el arte de la adivinación. Aunque existen Magos con un poder muy superior sobre el campo de batalla, Naieth a veces acompaña a los ejércitos Elfos Silvanos para ayudar a los suyos con sus extraordinarios poderes.

Armas y Armadura: arma de mano, arco largo.

Magia: Naieth es una maga de nivel 4 y, ya que se ha dedicado al arte de la adivinación, usa el Saber de los Cielos.

Objetos Mágicos: *Báculo de los Augurios, Othu el Búho.*

Reglas especiales: puede Volar, Encarnación de Isha, Espíritu del Bosque.

Objetos Mágicos

Báculo de los Augurios: Naieth posee un largo báculo fabricado con ramas de sauce procedentes de varios árboles mágicos, entrelazadas y enrolladas entre sí. El báculo tiene el poder de atraer



Naieth ocupa una opción de Comandante. Cuesta 325 puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Naieth la Vidente	12	4	4	3	3	3	5	1	9

hacia la superficie la energía mágica que fluye por el interior de la tierra cuando se golpea el suelo con él. Naieth puede utilizar esa energía para lanzar un hechizo, o canalizar la energía hacia otro Mago. Al final de cada fase de magia (tuya y del oponente), puedes guardar hasta dos dados para usarlos en la siguiente fase de magia. Así, puedes guardar dos dados no utilizados en tu fase de magia para usarlos como dados de dispersión, y puedes guardar hasta dos dados de dispersión no usados para que sean dados de magia.

Othu el Búho: Naieth siempre está acompañada por su inseparable compañero, Othu el Búho. Si no está volando por encima del campo de batalla, Othu siempre descansa sobre la muñeca de Naieth. Naieth puede interpretar lo que le dice Othu, y sabe interpretar su extraña sabiduría. Dicen que muchas de las profecías de Naieth proceden en realidad del búho, pues Othu lo ve todo y lo sabe

todo. En vombate, Naieth envía a Othu a sobrevolar el campo de batalla para detectar los puntos en que el combate es más encarnizado, y el peligro es mayor. Por lo tanto, el jugador Elfo Silvano tiene nu +1 adicional a la tirada de dados para determinar quién despliega primero sus exploradores, ya que Othu sobrevuela el campo de batalla antes de ésta e informa sobre dónde es mejor desplegar. Como Othu está volando cerca de Naieth mientras dura la batalla, puede desvelar algunos secretos ocultos a Naieth; por eso, el enemigo debe revelar siempre los "secretos" que oculten sus unidades siempre y en cualquier momento que estén situados a 30cm o menos de Naieth (Othu no se aleja más). Tales "secretos" incluyen los objetos mágicos que haya en la unidad y quién los lleva, la presencia de Asesinos disfrazados, el número de Fanáticos, y todo aquello que el jugador normalmente no está obligado a revelar a su oponente.

Nota: para calcular el valor de Naieth, a un Aeda mágico de nivel 4 se le ha cambiado el saber por saber de los Cielos, se le ha dado la Diadema de Poder y la Libélula de Mercurio de los Hombres Lagarto, y la Bola de Cristal del Imperio.



Globo Enano

Idea y Miniatura de Rubén Casavalde. Reglas experimentales de Namarie.



Algunos Enanos del Gremio de Ingenieros no son tan impulsivos como los imberbes que pilotan los llamados Girocópteros, pero son lo bastante astutos como para comprender la mecánica del aire caliente, y lo bastante sensatos como para saber que la exploración del aire siempre viene bien. Estos ingenieros desarrollaron hace tiempo un globo aerostático, que si bien sigue siendo peligroso y lento, es más estable que el girocóptero. Aunque rara de ver, es una máquina de exploración bastante usada.

TABLA DE PROBLEMAS: Tira 1d6
1: ¡BOUM! El Globo explota. Retíralo del juego como baja.
2-3: Vientos inestables: el viento mueve el Globo de forma aleatoria. Lanza el dado de Dispersión, eso indica hacia dónde mueve. El Globo no puede mover más ese turno.
4-6: Quieto. El Globo no puede mover más ese turno.

Puedes incluir un Globo Enano como una opción de unidad Singular por 150 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Globo Enano					7	4			
Dotación	-	4	3	3	4	1	2	1	9

Tamaño de la unidad dos Enanos de dotación encima de un Globo.

Armas y armadura de los artilleros: arma de mano, armadura ligera. Además, los Enanos llevan Ballesta.

Reglas especiales: Moverse con el viento, Vuela alto, Observador.

Moverse con el viento: en la fase de Movimientos Obligatorios, declara la dirección en que moverá el globo y tira el dado de artillería para saber cuánto puede mover. Si sale Problemas consulta la tabla de la página siguiente. Si no sale problemas mueve en la dirección que se ha dicho; puede declararse una nueva dirección y tirar de nuevo el dado de artillería, así hasta que tenga Problemas o el

jugador decida no mover más.

Vuela Alto: el Globo está constantemente volando alto, por lo que sólo las miniaturas que Vuelen podrán atacarle en cuerpo a cuerpo. Puede ser designado objetivo de disparos que usen HP y que tengan un alcance mínimo de 40cm (arco corto, lanzavirotos, flechas, etc.). Los Enanos que están en el globo pueden disparar sus Ballestas como si no hubieran movido.

Observador: el Globo se despliega al final de todo (después de los Exploradores). El jugador Enano obtiene un +1 a las tiradas para saber quién empieza, ya que el Globo ha estado observando el campo de batalla.



La idea de construir un globo enano surge de la necesidad de hacer una máquina de guerra que volara pero menos "tecnológica" que un girocóptero. Mi ejército está basado en Karak-Hirn y su actual política anti-progresista, por lo que el gremio de ingenieros es casi inexistente y sus medios son bastante precarios.

Materiales necesarios

- Una esfera de plástico de esas que vienen con un juguete dentro
- Cartulina, Cartón pluma, Madera de balsa.
- Masilla
- Un par de enanos para la dotación, piezas de matrices de enanos para decorar, y unas matrices de plástico cualquiera.
- Una peana de miniatura voladora (o mejor una peana de 40mm de ancho, "tamaño ogro").
- Un par de enanos para la dotación
- Pinturas varias.



Lo primero es adquirir la esfera de plástico que normalmente es lo único que no tendremos. En mi caso venía acompañada de un cochecito adorable...

Estas esferas se pueden encontrar en las tiendas de "todo a 100", en muchos bares (sobre todo bares de carretera), en ferias, e incluso en algunas tiendas de comestibles.



La esfera será el globo propiamente dicho. Para decorarla y de paso ocultar la unión de las partes de la esfera, coloqué unas tiras de cartulina simulando cuero y les hice unos remaches con masilla verde. Para los remaches sólo hace falta poner unos pocos pegotes de masilla y haceles un agujero a cada uno (foto superior).

También puse un par de adornos procedentes de estandartes enanos (foto izquierda).



La base la hice con cartón pluma, aunque luego me di cuenta que no es el material ideal para pegar el mástil del globo ni la peana de miniatura voladora. Creo que hubiese ido mejor el plasticard.

Las paredes del habitáculo las hice con cartón pluma dejando unas zonas mas bajas por dónde se asomará la dotación. El habitáculo lo adorné con unos carcajs de ballesta de las matrices de plástico y le puse un mástil de madera de balsa anclado con un clip en el centro del habitáculo.



Infeliz de mi, creí que bastaría con el mástil de madera de balsa para unir el habitáculo y el globo, pero no era así. La unión era muy débil y tuve que ponerle cuatro pedazos de plástico de una matriz cualquiera en los vértices del habitáculo. Estos pedazos los decoré con motivos enanos de plástico y aproveché para poner un detalle más al habitáculo, directamente desde la matriz de monjes de plaga skaven que acababa de adquirir.

La unión de la peana de miniatura voladora al habitáculo también fue un problema, que al final resolví empleando masilla del tipo "barrita arreglatodo" (no se su nombre técnico) que tenía por casa, para realizar la unión. Por último, sólo queda pintarlo... y añadir los dos Enanos de dotación.

Idea y conversión de la miniatura: Rubén Casavalde (casavalde@wanadoo.es)



Warhammer: Mark of Chaos

<http://www.namco.com/games/warhammer/>
por Namarie

Era tan sólo cuestión de tiempo. Con el "boom" de la estrategia en tiempo real, ya apareció (el siglo pasado) la Sombra de la Rata Cornuda (Shadow of the Horned Rat). Pero estaba algo anticuado. Después del intento fallido del juego de rol masivo on-line de Warhammer, ha llegado el turno a la RTS con gráficos asombrosos. Hacia finales de 2.006 saldrá a la venta Warhammer: Mark of Chaos. Namco serán los distribuidores de este juego de Black Hole (responsables de Armies of Exigo). Muchos escenarios, decenas de unidades, cuatro razas a elegir (Imperio, Altos Elfos, Skavens y Caos) y algunas unidades aliadas adicionales (No Muertos, Enanos y Pielaverdes).



El juego nos ofrecerá batallas épicas con muuuchas mini... digooo, con muchos nenes, con escenarios enormes y un nivel de detalle asombroso. Podremos ver la acción tanto a vista de pájaro como desde el punto de vista de los propios soldados, pasando por varios puntos de vista intermedios. Además de varios modos multijugador, hay una campaña acerca de una invasión del Caos (ya... ¿la Tormenta o la anterior?)



En cuanto a Warhammer, bueno... cosas como Campeones, Héroes, configuración (pintado) del ejército (incluso los estandartes), equipo (armas) de los soldados, todo ello estará reflejado en el juego. Incluso cosas como la superioridad numérica o la carga por el flanco tendrán su "reflejo".

Quizá lo más destacable del juego es que no es un juego de estrategia en tiempo real típico (ya sabes: coge recursos, construye una base, haz un ejército enorme para machacar al enemigo). Todo eso será casi automático, dando mucho énfasis a las batallas (como debería ser). Para ganar, deberás ser un general *en* las batallas, y no en la gestión económica. Coger territorio, desarrollar tu ejército, defendiéndolo... Es más sobre la guerra y qué ocurre en ella, que en sobre qué ha pasado hasta llegar ahí. No hay peones extrayendo oro o madera. Cuando tu ciudad está en asedio en el mundo real, no te pones a construir una herrería o unos establos, sino a defenderla.



Vamos a ver mucha sangre en nuestras pantallas...

¡Cargad!

WARHAMMER
WARSTORMER





Menoth (I)

Por petición me he encargado de hacer una introducción a la facción de Warmachine: Protectorado de Menoth. Espero que sea del agrado de todos y sirva a los indecisos para elegir Menoth o a los novatos para orientarse un poco.

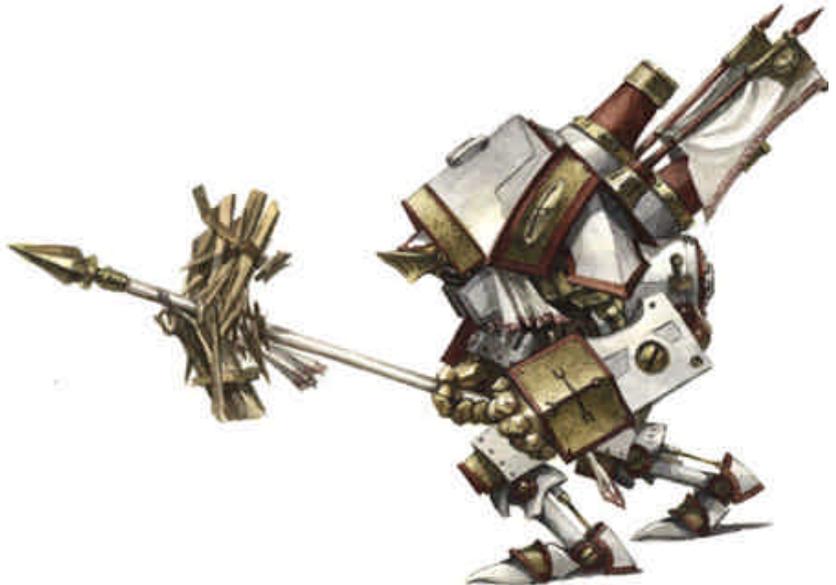
Trasfondo

El imperio de Cygnar equivocó sus creencias, pues eligieron a un dios menor en lugar de al más alto. Abandonaron la verdadera fé y se deleitaron en la creencia de la mentira. Abandonaron al verdadero Dios. Abandonaron a Menoth. Y así, su depravación fue tal que se atrevieron a confabular contra los iluminados, quienes conocían la verdad, pues la palabra de Menoth es luz sobre tinieblas.

Y el pueblo de Menoth se levantó, pues los paganos aparecían como cenizas se elevan al cielo en una hogera, llevadas por un viento frío y sin sentido. Sólo los iluminados podían discernir entre la penumbra y señalar a aquellos que debían someterse al juicio. Ardieron así magos negros por la gracia de Menoth, pero los sirvientes de Morrow no callaban. Aquellos que no buscaban la verdad, pues creían poseerla, se atrevían a señalar falsamente a los menitas. Llegaron incluso a "custodiarnos" durante nuestros ritos sagrados, pues temían la verdad que poseemos. Menoth nos estaba probando.

Y respondió a nuestros ruegos, pues envió a un salvador. Saulón llegó y nos unió a todos bajo una misma tierra. Una tierra donde la verdad de Menoth era palabra en boca de todos, una tierra donde no había mentiras ni engaños. Y por eso, los blasfemos se encelaron. Vieron la verdad de Caspia y no fueron capaces de asumirla, pues estaban corruptos por sus propias mentiras. No sintieron más que envidia, pues eran incapaces de bajar sus cabezas ante la luz que les cegaba. La envidia les llevó a la locura, y quisieron destruir al Jerarca Saulón cuando éste solicitó ampliar las tierras de Caspia. Comenzó una guerra que los blasfemos llamaron santa.

Menoth guió el brazo de Saulón y las vidas de los Menitas. Se fundó Sul, en honor a nuestro primer Jerarca y se mostró que somos poseedores de la verdad. Pues luchamos por unas murallas y ganamos un reino. El Desdichado Rey Malfast no soportó la verdad de boca de nuestro líder, Ozeall.



Y se nos otorgó una tierra abrupta, Cygarita a ojos blasfemos y de Menoth a ojos de Dios. Una tierra sin ejército según el Desdichado, una tierra con pastores guerreros a ojos de Ozeall. Y Cygnar cobró impuestos a los menitas, y Menoth no toleró eso. Pues fue Menoth quien nos bendijo con piedras preciosas para los blasfemos y con su propia sangre para calentarnos y defendernos.

Pero la envidia llega a los Cygaritas, que no soportan que la verdad les ilumine ni que nadie se caliente con ella. La casta de los Raelthorne, reyes de la enferma Cygnar, decidió atacar a los menitas. Colmaron entonces la paciencia de Menoth, quien nos envió a un salvador. Llegó nuestro Jerarca más alto. Nuestro salvador, Garrick Voyle, quien porta la palabra de Menoth. Y será el Jerarca Garrick Voyle quien nos lleve a la victoria contra la mentira, pues él nos ha traído siervos de guerra, y él es quien nos ha unido más que nunca. Estamos listos para acatar su palabra, pues es la voz de Menoth la que dictará a través de sus labios.

Protectorado de Menoth

Según el trasfondo del Protectorado de Menoth, los menitas adquieren siervos de guerra mediante el contrabando y los mejoran mediante hechizos sagrados. Por esto mismo, en Warmachine, los warjacks de Menoth tienen atributos medios (nadie va a vender su mejor warjack a los menitas) pero tie-

nen habilidades especiales que no abundan en otras facciones.

Pero los Menitas no se encuentran desarmados. Como bien observó el Jerarca Garrick Voyle, cada menita daría su vida encantado por la palabra de Menoth. Así, los soldados de Menoth son baratos en puntos (representa su facilidad para incorporarse a un ejército). Además, todos los menitas siguen férreamente las enseñanzas de Menoth, y por tanto muchos de ellos están benditos por el creador. Por esto, la mayoría de las unidades o solos del protectorado tienen habilidades especiales desequilibrantes.

Aunque hay que tener en cuenta que los menitas no tienen una tradición militar tan antigua como la de Cygnar o Khador. Por ello, sus armas no son tan presisas y elaboradas como las de estos. Aunque Menoth, en su absoluta sabiduría, dió a los menitas la "Furia de Menoth", que hace temibles a las armas menitas tanto en potencia como en alcance.

Y hay que tener en cuenta que todo ejército del Protectorado de Menoth es llevado por creyentes. Los menitas no libran batallas. Los menitas libran guerras santas, pues sobre sus hombros está la responsabilidad de llevar la verdad absoluta consigo. Así, los líderes menitas son Clérigos que gozan de la bendición de Menoth y no simples guerreros.



Idea General

Llevar al Protectorado de Menoth no es ni mucho menos algo fácil. Al contrario que otros ejércitos no tenemos algo extremo que nos caracterice. Podemos decir que:

- + Khador tiene su alta armadura y su fuerza bruta.
- + Cygnar tiene su precisión y su tecnología (disrupción, buenas armas...).
- + Kryx tiene su alta defensa y velocidad.

Pero mentiríamos si dijésemos que el protectorado destaca en un atributo (como ocurre en Khador y Kryx) o en sus unidades y tecnología (como ocurre en Cygnar).

El Protectorado de Menoth no tiene atributos extremos, no tiene precisión, no tiene tecnología... El protectorado de Menoth tiene SINERGÍA.

Tenemos combinaciones brutales que nos permiten hacer que nuestras unidades, individualmente inferiores a cualquier otra, sean indiscutiblemente superiores a todo lo demás. Cuando digo unidades, también me refiero a los warjacks, pues aunque son modestos en atributos, se vuelven muy poderosos con apoyos externos al adquirir bonos o habilidades especiales.

Así, un jugador menita debe acostumbrarse a no ver un modelo o uni-



dad como algo individual, sino a verlo como una parte de un todo. No podemos confiar simplemente en los atributos (si eres de esos no creo que estés leyendo esto, pues habrás elegido otra facción). Para un jugador menita debe ser impensable enviar un warjack o unidad a valerse por sí misma, pues el resultado se sabe de antemano. No podemos enviar un warjack, como si se tratase de un Kodiak de Khador, solo de parranda. Para que nuestros warjacks sobrevivan deben ser apoyados.

La palabra que define al Protectorado de Menoth es Apoyo y debe aprenderse bien su significado antes de ganar una partida seria.

Las Piezas de Nuestro Ajedrez

Al igual que ocurre en una partida de ajedrez, no podemos ganar con una sola pieza. Además, debemos conocer la función más apropiada de cada una de estas piezas para no desaprovechar presencia en el campo de batalla.

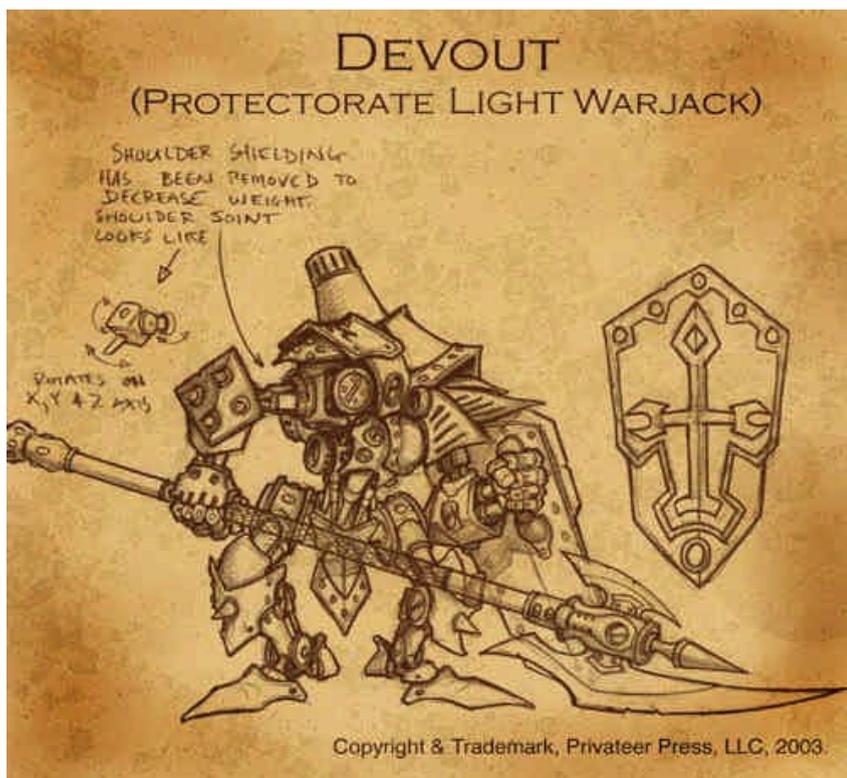
Para nosotros, al contrario que para el resto de ejércitos, lo más importante son las unidades. Es imposible ganar una partida con menitas si no llevas unidades, pues son la baza más fuerte que tenemos por su bajo coste y su utilidad. Así, para un jugador menita, los warjacks hacen de apoyo a sus unidades, y no al contrario.

Observamos que:

- * Warjacks: Bajo coste y atributos medios. Pierden en un mano a mano con su equivalente de otra facción.
- * Unidades: Bajo coste y atributos medios. Ganan bonos por sí mismas gracias a sus líderes o habilidades especiales de la unidad y hacen ganar bonos a otros modelos.
- * Solos: Bajo coste y atributos altos. Tienen habilidades especiales exageradamente poderosas.
- * Warcasters: Bajo coste (salvo la Harbringer) y habilidades/hechizos orientadas al apoyo a unidades y warjacks (salvo Feora, más orientada al combate). Así, lo que más se repite es eso de "Bajo Coste". Es decir, un ejército de menita es numeroso y por tanto caro en euros.

En el próximo número de ¡Cargad! empezaremos a analizar con más detalle todas las tropas del Protectorado, desde Warjacks a Warcasters.

Hasta el mes que viene.





El Cazador Cazado

*¡Araña gorda y vieja que hilas en un árbol!
¡Araña gorda y vieja que no alcanzas a verme!
¡Venenosa! ¡Venenosa!
¿No pararás?
¿No pararás tu hilado y vendrás a buscarme?
Vieja Tontona, todo cuerpo grande,
¡Vieja Tontona, no puedes espiarme!
¡Venenosa! ¡Venenosa!
¡Déjate caer!
¡Nunca me atraparás en los árboles!*

Bilbo Bolsón, a las arañas del Bosque Negro

Si existe algo que despierte más odio en los elfos del Bosque Negro que los propios trasgos son las arañas. De forma frecuente, los elfos del bosque organizan batidas para acabar con estas viles criaturas, que con sus emboscadas de telarañas provocaron que Bosqueverde el Grande se convirtiera en un lugar maldito y fuese conocido como el Bosque Negro.

Pero muchas veces son los propios elfos los que caen en las emboscadas de las arañas. Legolas, hijo de Thranduil, se encuentra acampado en un claro junto a una pequeña escolta de elfos. Es noche cerrada y las hogueras crepitan, pero más allá de la luz que ofrece el fuego algo se mueve en la espesura.

Oscuridad despliega un máximo de dos arañas en cada uno de los bordes del tablero, a un máximo de 15 cm de borde.

OBJETIVOS

El jugador de la Luz obtiene la victoria si acaba con la señora de las arañas y el resto de arañas están muertas o han huido del terreno de juego.

El jugador de la Oscuridad obtiene la victoria si el jugador de la Luz pierde todos sus efectivos antes de lograr su objetivo.

En caso de que todas las arañas hayan muerto o huido, pero todos los elfos hayan muerto también, la partida termina en empate.



CONTENDIENTES

LUZ

Legolas
4 elfos del bosque con arco
4 elfos del bosque con espada élfica

OSCURIDAD

1 señora de las arañas
6 arañas gigantes
(utiliza las reglas del lobo blanco jefe y los lobos blancos, añadiendo que no sufren penalización por mover a través de bosque)

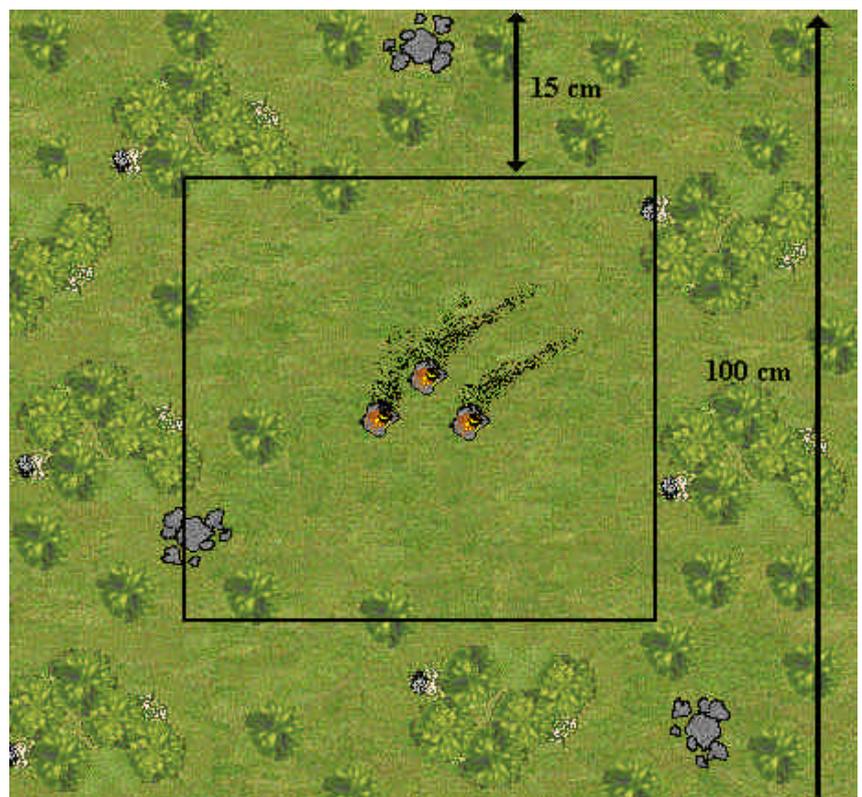
DISPOSICIÓN DEL MAPA

Este escenario se juega en un tablero de 100 cm de lado. Debe estar repleto de árboles, pero la zona del centro debe quedar algo más despejada para representar el claro. En el centro se situarán tres hogueras.

POSICIÓN INICIAL

El jugador de la Luz despliega a los elfos en un radio de 8 cm de las fogatas.

A continuación, el jugador de la





REGLAS ESPECIALES

Emboscada: el jugador de la Oscuridad tiene la iniciativa en el primer turno.

Rabiosas: las arañas gigantes están enfurecidas por la presencia de los elfos, debes tirar 1D6 por cada araña gigante (la señora de las arañas no debe efectuar esta tirada) al inicio del turno, con un resultado de 1 ó 2 la araña moverá todo su movimiento hacia la miniatura enemiga más cercana que pueda ver y cargará si es posible (ignora cualquier chequeo de valor que debe efectuar ese turno).

Líder de las arañas: las arañas gigantes atacan a sus presas como una legión. La única oportunidad que tienen los defensores es acabar con su líder.

Cada vez que una araña gigante sea retirada como baja, déjala apartada. Mientras la señora de las arañas esté sobre el terreno de juego, el jugador de la Oscuridad podrá hacer que entren en juego hasta dos arañas gigantes (de las que hayan caído anteriormente) al final de su fase de movimiento. Estas miniaturas pueden actuar normalmente (mover, combatir, etc.), excepto por el hecho de que no pueden cargar el mismo turno en el que entran en juego.

Mientras la señora de las arañas esté sobre el terreno de juego, las arañas gigantes no tienen que efectuar chequeos de valor de ningún tipo (excepto la señora de las arañas, que sí tendrá que efectuarlos). Cuando la señora de las arañas haya muerto, las arañas gigantes restantes volverán a estar sujetas a las reglas habituales de Valor, de manera que tendrán que empezar a efectuar chequeos en cuanto hayan muerto cuatro miniaturas del bando de la Oscuridad.

Instinto de supervivencia: las grandes arañas han aprendido a emboscar y a atacar a sus presas de forma poco arriesgada. Aunque grandes y poderosas, no están acostumbradas a los combates cuerpo a cuerpo y evitan las situaciones en las que pueden salir heridas. Siempre que la señora de las arañas sufra una

herida deberá efectuar un chequeo de valor. Si no lo supera, se retirará dolorida a su guarida (retira la miniatura de la mesa de juego, contará como si fuese una baja).

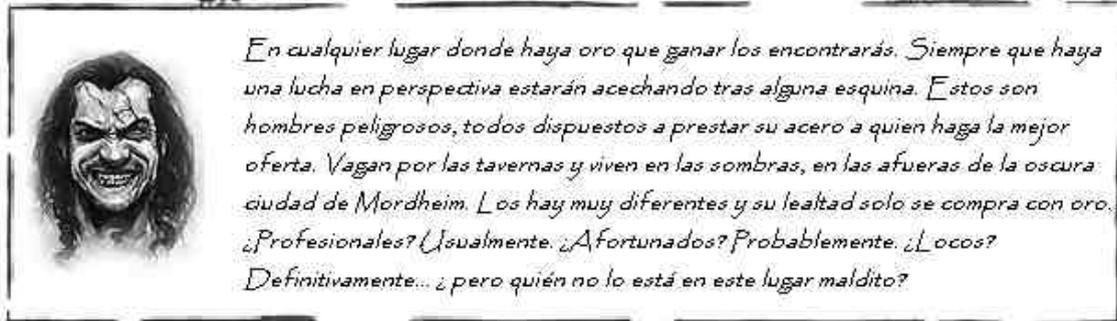
Noche cerrada: esta es una noche sin luna y no hay más luz que la que ofrecen los fuegos que arden en el centro del claro. La línea de visión de las miniaturas se reduce a 14 cm a causa de la oscuridad, y ninguna miniatura puede cargar, disparar o elegir como objetivo de poderes mágicos a miniaturas que no puedan ver (es decir, se aquellas que se encuentren a más de esta distancia). Sin embargo, cualquier miniatura en un radio de 14 cm de alguna de las hogueras puede ser vista con claridad desde cualquier distancia.

PARTIDA A PUNTOS

Si quieres jugar este escenario con otras fuerzas, cada uno de los bandos tendrá un valor de entre 150 y 200 puntos. La miniatura con mayor valor en puntos del bando de la Oscuridad hará las veces de señora de las arañas.

Buscadores de Fortuna

por Jose Luis



Los espadas de alquiler son siempre una ayuda útil para cualquier banda. Proporcionan ciertas habilidades de las que algunas bandas carecen. Los arrogantes exploradores elfos y los valerosos halflings pueden proporcionar una experta fuerza de proyectiles, mientras que los musculosos luchadores de pozo y los enloquecidos matadores incrementan la fuerza bruta. Cualquiera que sea la situación, casi siempre hay un espada de alquiler para remediarla. Estos mercenarios son numerosos en torno a Mordheim y hay rumores de que algunos nuevos están llegando a la ciudad maldita para ejercer su oficio...

Duelista



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Duelista	10	4	3	3	3	1	4	2	7

Coste de reclutamiento: 35 CO
Tarifa de mantenimiento: 15 CO

Los duelistas son hombres de las sombras. Tienen reputación de ser oscuros y sanguinarios. Son seres con nervios de acero, que miran cara a cara a la muerte cada vez que desenfundan sus pistolas. Además de ser expertos pistoleros, los duelistas son maestros de la espada, ágiles y letales en el combate cuerpo a cuerpo. Aquellos que busquen los servicios de un duelista deben frecuentar las oscuras avenidas y tabernas, porque son personajes enigmáticos y escurridizos. De cualquier modo, la banda que adquiera sus servicios cosechará un buen beneficio.

Patrones: cualquier banda excepto Skavens y No muertos puede contratar un duelista.

Valor: un duelista incrementa el valor de la banda en 18 puntos más un punto adicional por cada punto de experiencia que posea.

Equipo y armadura: pistola de duelo, espada, daga y capa. La capa cuenta como una rodela.

REGLAS ESPECIALES

Cortina de acero: un duelista es como una mancha borrosa en combate cuerpo a cuerpo, apartando los ataques enemi-

gos sin aparente esfuerzo. El duelista puede parar golpes con su espada y su capa si hace una tirada inferior al valor de su habilidad de armas, en lugar de las reglas comunes de parada.

Habilidades: un duelista puede elegir de entre las tablas de combate y disparo cuando gane una nueva habilidad.

Miniatura: se puede usar uno de los asesinos de véspero (regimiento de renombre) para representar al duelista porque también utilizan capa, daga y espada.

NOTA IMPORTANTE: Games Workshop puso todo el manual de Mordheim accesible de forma gratuita a todos los usuarios. Si quieres descubrir este fantástico juego de escaramuzas, puedes descargarte el manual completo en:

<http://www.games-workshop.es/especialista/mordheim/index2.asp>



En las oscuras y deprimentes calles de Mordheim, una emotiva canción pronosticando la victoria de la banda puede elevar incluso la moral más baja. Un bardo puede parecer fuera de lugar en la ciudad de los condenados, pero hay algunos que se atreven a vender sus himnos de batalla al mejor postor. Estos hombres a menudo son también guerreros ya que

Bardo

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bardo	10	3	3	3	3	1	3	1	7

solo los cantantes más valientes se atreverían a buscar su público en Mordheim.

Coste de reclutamiento: 20CO
Tarifa de mantenimiento: 10CO

Patrones: Mercenarios, Hermanas de Sigmar y Cazadores de brujas pueden contratar un bardo.

Valor: un bardo incrementa el valor de la banda en 8 puntos más un punto por cada punto de experiencia que posea.

Equipo y armadura: espada, daga y armadura ligera.

REGLAS ESPECIALES

Cantante: las canciones de un bardo espolean el corazón de los que le rodean. Cualquier miniatura amiga situada a 15 cm o menos del bardo puede repetir cualquier chequeo de liderazgo, añadiendo un +1 a su atributo de liderazgo. Esto incluye chequeos de retirada.

Habilidades: un bardo puede elegir de entre las tablas de velocidad y académicas cuando gane una nueva habilidad.

Miniatura: no conozco ninguna miniatura de GW para representarlo, pero se puede hacer uno con una miniatura de la caja de milicia imperial "colgándole" el laúd de Tristan de Bretonia.

Cazarrecompensas

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cazarrecompensa	10	4	3	4	3	1	4	1	8

penas son hombres determinados y llenos de recursos, dispuestos a unirse como mercenarios a bandas errantes para acercarse a su objetivo. Su misión es capturar a su presa a cualquier precio y algo como una ciudad maldita no va a detenerlos...

Patrones: cualquier banda excepto Poseídos, No muertos, Skavens y Orcos puede contratar cazarrecompensas

Valor: un cazarrecompensas incrementa el valor de la banda en +20 puntos más un punto por cada punto de experiencia que posea.

Equipo y armadura: espada, daga, pistola, ballesta, armadura pesada, casco, cuerda con garfio y lámpara.

deberá dar la mitad a la banda) y además 1D3 puntos de experiencia si sobrevive y su banda gana la partida. Después de la batalla no hay que tirar en la tabla por el héroe, simplemente cuenta como capturado.

Habilidades: un cazarrecompensas puede elegir de entre las tablas de combate, disparo, fuerza y velocidad cuando gane una nueva habilidad.

Miniatura: puedes utilizar la miniatura de Luca Braganza (reg. de renombre), que también lleva ballesta, pistola, armadura pesada y casco.



REGLAS ESPECIALES

Captura: El cazarrecompensas estará siempre al acecho del forajido al que este persiguiendo. Este tipo de contratos es corriente, especialmente en Mordheim, así que al comienzo de la batalla elige a uno de los héroes de tu contrincante como el blanco del cazarrecompensas. El cazarrecompensas gana un bonificador de +1 al impactar a esa miniatura y debe moverse siempre hacia ella (si puede verla), a no ser que pueda disparar (en ese caso elige). Si el cazarrecompensas consigue dejar al héroe fuera de combate ganará como recompensa el valor de ese héroe en coronas de oro (de las que

Coste de reclutamiento: 40 CO
Tarifa de mantenimiento: 15 CO

Los villanos y forajidos son abundantes en el viejo mundo. En Mordheim están por todas partes, como las ruinas que llenan las calles. Existe entre los proscritos la falsa creencia de que entre la depravación y el caos que reinan dentro de los muros de la ciudad pueden conseguir cierto anonimato con respecto a aquellos dispuestos a perseguirlos y llevarlos ante la justicia para reclamar el precio por sus cabezas. Pero no es así, ya que los cazarrecom-

Bruja



Coste de reclutamiento: 30 CO
Tarifa de mantenimiento: 15 CO

Existen algunos practicantes de la magia que moran permanentemente en las miserables ruinas de Mordheim. Son seres incapaces de encontrar un sitio en la sociedad que viven como ermitaños, conjurando su magia en completa soledad. Estas criaturas son las brujas y a veces son vistas en las casas derruidas y míseras chozas que llenan la ciudad de los condenados, encorvadas sobre sus calderos burbujeantes, al cobijo de la lluvia. Son ancianas y solitarias practicantes de la magia que utilizan hechizos y métodos aún más antiguos que ellas. La banda que consiga emplear los servicios de una bruja puede considerarse afortunada, ya que éstas suelen ser individuos muy solitarios, aunque se las puede persuadir cuando el precio o la empresa les satisface.

Patrones: cualquier banda excepto Cazadores de brujas y hermanas de Sigmar.

Valor: una bruja incrementa el valor de la banda en +14 puntos más un punto por cada punto de experiencia que posea.

Equipo y armadura: báculo.

REGLAS ESPECIALES

Hechicera: la bruja tiene poder para usar la magia y lanzar hechizos como cualquier otro Hechicero. Posee dos hechizos elegidos al azar de la lista de conjuros y maleficios.

Solitaria: las brujas son muy solitarias y por lo tanto muy difíciles de contratar. Incluso cuando se las encuentra, puede que rechacen ayudar a la banda por mucho oro que se le ofrezca. Cuando el jefe de la banda intente contratar a una bruja debe tirar 1D6. Si saca un 4+ puede contratar a la bruja, de lo contrario ésta

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bruja	10	2	2	2	3	1	4	1	7

rechazará la petición y habrá que esperar al fin de la siguiente batalla para intentarlo de nuevo.

Reticente: por un lado la bruja es feliz utilizando su magia, pero no está dispuesta a entrar en combate. En consecuencia la bruja nunca cargará a un enemigo, aunque si es cargada se defenderá. Deberá permanecer como mínimo a 20cm de cualquier miniatura enemiga y si tiene alguna a menos de esa distancia deberá intentar alejarse.

Pociones: La bruja es una experta elaborando todo tipo de extraños brebajes. Un solo héroe de la banda en la que se encuentre la bruja podrá, al inicio de cada batalla, probar la poción. Tira 1D6 para averiguar los efectos de la dosis.

1D6 Efecto

1: Debilitante: la poción es demasiado potente para el héroe y lo deja debilitado. La resistencia del héroe se reduce -1 punto durante la siguiente batalla hasta que consiga sacar un 6 en 1D6 en algu-

na fase de recuperación, para intentar disminuir los efectos negativos.

2-3: Fuerza: la poción infunde fuerzas en el héroe mientras la bebe. Proporciona un bonificador de +1 a la fuerza hasta que saque un 1 en 1D6 en alguna fase de recuperación.

4-5: Resistencia: el héroe nota cómo le atraviesa una sensación de extraordinaria resistencia. Proporciona un bonificador de +1 a la resistencia hasta que saque un 1 en 1D6 en alguna fase de recuperación.

6: Fortaleza: incrementa la constitución del héroe y éste se siente capaz de cargarse a cualquiera. Da una herida extra al héroe durante toda la batalla, pero una vez perdida no se puede recuperar.

Miniatura: fácil, la miniatura de la bruja de la banda de No muertos. (Nota: aunque en la página de GW España aparece dentro de la banda de No muertos, en realidad es una espada de alquiler.)

Conjuros y Maleficios

Los encantamientos y maleficios son la magia de las brujas. Requieren copiosas cantidades de ingredientes y cuidadosos conjuros, pero pueden ser devastadores, reduciendo a los enemigos a lamentables restos o prestando a sus camaradas la suerte más increíble.

1d6

1: Revelaciones. Dificultad 6. *La bruja utiliza antiguas bolas de cristal para predecir el futuro e influenciar en las acciones de sus camaradas.* Durante el resto del turno un héroe o secuaz puede repetir 1D3 tiradas de dados y modificar las tiradas en +1\ -1.

2: Maldición. Dificultad 6. *La bruja lanza una poderosa maldición sobre uno de sus enemigos, mermando su confianza y su resolución.* Una miniatura enemiga situada a 30cm o menos de la bruja deberá repetir todas las tiradas que haya superado con éxito, durante todo este turno y el siguiente.

3: Polvo cegador. Dificultad 9. *Soplando un puñado de polvo a su alrededor, la bruja deja ciegos a sus enemigos.* Una miniatura situada a 40cm o menos de la bruja queda instantáneamente cegada. No podrá disparar, cargar ni correr, su habilidad de armas se reduce a la mitad y debe moverse en una dirección al azar en su siguiente turno. La ceguera dura hasta que la bruja se mueva o lance otro hechizo.

4: Edad de piedra. Dificultad 8. *Susurrando palabras de poder arcano la bruja hace que el enemigo comience a envejecer ante sus propios ojos, dejándolo débil e indefenso.* Una miniatura enemiga situada a 30cm o menos de la bruja quedará seriamente debilitada y todos sus atributos quedarán reducidos en -1 durante este turno y el siguiente.

5: Perdición del guerrero. Dificultad 7. *Murmurando un oscuro y malicioso conjuro que hace perder los nervios, la bruja impide que el enemigo pueda realizar su ataque.* Una miniatura enemiga situada a 45cm o menos de la bruja será incapaz de utilizar ninguna de sus armas ya que constantemente pierde el control y se le escapan de las manos. Será incapaz de disparar y cuenta como si combatiere con sus puños en combate cuerpo a cuerpo. El encantamiento dura todo este turno y el siguiente.

6: Curación. Dificultad 6. *Una ligera aura se extiende desde el cuerpo de la bruja, y todos los que son envueltos por ella sienten el calor y la vitalidad fluyendo por sus venas.* Todas las miniaturas amigas situadas a 15cm o menos de la bruja recuperarán una herida perdida. Además todos los que estuvieran derribados o aturdidos se pondrán en pie de inmediato.



Tau: Tetra

(c) ForgeWorld / Games Workshop. Traducción de Namarie

Los escuadrones de Exploradores Tau usan un vehículo rápido de reconocimiento, nombre en código imperial "Tetra", para misiones de reconocimiento a larga distancia. No es un vehículo de combate, ya que es ligero y rápido; está armado únicamente con dos carabinas de inducción acopladas para autodefenderse. De hecho, si algo debería temer el enemigo de un Tetra, es de su Marcador Telemétrico, que se usa para designar objetivos para los vehículos que van detrás y para misiles trazadores.

Como vehículo de reconocimiento, el Tetra potencia su velocidad y sigilo. Para ello cuenta con un Módulo Distorsionador que distorsiona la imagen del vehículo tanto en el espectro visual como magnético, haciendo que sea realmente difícil apuntar hacia él a largo alcance.

Las escuadras de exploradores operan por delante de las líneas de cazadores, usando los Tetra para llegar rápidamente a la posición, antes de desmontar, ocultar el vehículo y operar a pie. Cuando la misión de reconocimiento ha finalizado, vuelven a los deslizadores Tetra para volver.

Los vehículos Tetra disponen para sus funciones, además, un equipo completo de supervivencia y una alta tecnología de comunicaciones para informar al grueso del ejército.



Model painted by Keith Robertson

Escuadrón de Tetra Tau (Tropas de *Ataque Rápido*)

	Pts	Frontal	Lateral	Trasero	HP
Deslizador Tau Tetra	60	10	10	10	3

Clase: Gravitatorio, Rápido, Descubierto.

Reglas Especiales

Tripulación: dos Exploradores Tau.

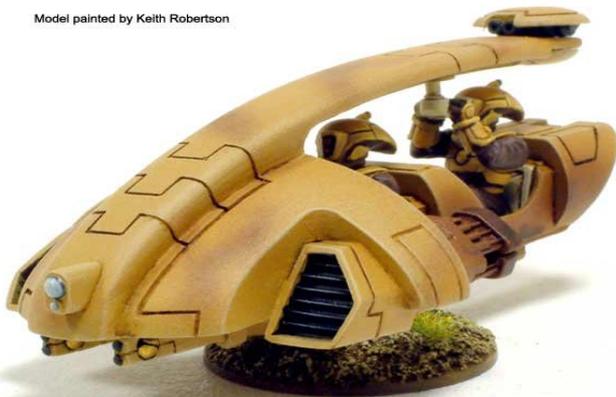
Escuadrón: un Escuadrón de Tetra Tau consta entre 2 y 4 Tetras.

Armamento: Dos Carabinas de Inducción acopladas, un Marcador Telemétrico y Módulo Distorsionador.

Opciones: los Tetra pueden equiparse con las siguientes mejoras: Descargador de Agujas, Selector de Objetivo, Multisensores, Filtro de visión nocturna, Lanzadores de señuelos.

Exploradores Avanzados: Los Exploradores operan más allá de la línea de combate Tau. En los escenarios en que algunas tropas empiecen encima de la mesa y otras infiltradas, los Tetra siempre despliegan como tropas normales (no como infiltradoras) y, después del despliegue de ambos ejércitos y antes de empezar el primer turno, pueden realizar un movimiento normal.

Model painted by Keith Robertson



Model painted by Keith Robertson



Las miniaturas de los Tetra las puedes conseguir a través de Forge World (www.forgeworld.co.uk)

Codex: Campos de Batalla

Por Lord Darkmoon

Desde el Codex: Combate Urbano, Games Workshop no ha vuelto a sacar ningún otro Codex orientado al combate en condiciones extremas o diferentes a las del reglamento. Sí ha sacado algún artículo en la revista White Dwarf para combatir en pantanos, por ejemplo. Y el Codex: Catachán incluye reglas para combatir en junglas.

Pero la Galaxia es mucho más que eso. Y es lo que intentamos paliar en este artículo.

Hay que tener en cuenta que algunas de las modificaciones a las reglas que sugerimos son muy radicales, y deberían pactarse entre los jugadores antes de la batalla (para poder hacer la lista de ejército de acuerdo a ellas). En cualquier caso, todas las reglas deberían haber sido pactadas entre ambos jugadores, y deberían conocerlas antes de la batalla (aunque no sepan cuáles se van a aplicar en una batalla en concreto).

Condiciones del Terreno

En este primer apartado presentamos reglas que pueden aplicarse a todo el terreno del campo de batalla. Normalmente, estas condiciones se aplican a todo el campo de batalla excepto a los elementos de escenografía, por lo que suelen ser muy útiles a la hora de definir el tipo de mundo en que se encuentra, como puede ser un mundo selvático, pantanoso o acuático.

Terreno Acuático

Combatir en un terreno puramente acuático conlleva una gran dificultad: las tropas tienden a hundirse. Normalmente, el terreno suele estar compuesto de zonas situadas por encima del nivel del agua conectadas por zonas con una profundidad menor.

Las zonas "secas", es decir, aquellas no cubiertas de agua, pueden representarse fácilmente mediante colinas o incluso simples marcas en el tablero de juego. Incluso se pueden combinar, para representar zonas "secas" y zonas más altas, como colinas.

El terreno acuático no bloquea la línea de visión, y permite a las unidades gravíticas y deslizadoras (como motos a reacción, vehículos gravíticos, etc...) un movimiento simple sobre ella. Sin embargo, si un vehículo gravítico es inmovilizado, independientemente de la velocidad a la que vaya, si se encuentra sobre terreno acuático se hundirá sin remedio y será destruido.



El resto de las unidades sufre de serias dificultades en este tipo de terreno, dependiendo de cómo se quieran mover y la profundidad del terreno.

Se consideran dos niveles de profundidad: a 8 cm o menos de una zona "seca" se considera una zona "poco profunda". A más de 8 cm de distancia de una zona "seca" se considera una zona "muy profunda".

Cuando una unidad de infantería se desplaza por una zona "muy profunda", se considera que es Terreno Muy Difícil (movimiento de 1D6) además de Terreno Peligroso. Sin embargo, si comienza su movimiento en terreno "seco", o se encuentran en una zona "poco profunda" y se dirigen a una zona "seca", entonces se considera que es Terreno Difícil (movimiento de 2D6, eligiendo el mejor resultado) y no es Peligroso. Cuando la unidad se encuentra en una zona "muy profunda", se considera que han movido, incluso aunque no lo hayan hecho. Además, se considera que se encuentran tras cobertura para los asaltos, y poseen una Tirada de Salvación de Cobertura de 3+ en una zona "muy profunda" y de 5+ en una zona "poco profunda".

Ejemplo: La escuadra del Teniente Raszac se encuentra en una colina y deciden avanzar hacia un arrecife a 25 cm de distancia. Al partir de terreno "seco", el primer turno tiran 2D6. Desgraciadamente, sólo mueven 8 cm. En el siguiente turno, siguen avanzando hacia el arrecife (que está a 16 cm). Ya sólo mueven utilizando 1D6, y por Terreno Peligroso. Si hubieran decidido regresar al punto de partida, volverían a mover por Terreno Difícil y no sería Peligroso.

Las unidades con capacidad de Salto no sufren esas penalizaciones. Sin embar-



go, aterrizar en el agua es muy peligroso, y deben realizar un chequeo de Terreno Peligroso. Una unidad con capacidad de Salto en el agua tiene las mismas restricciones al disparo y los mismos beneficios que una unidad de infantería.

Las unidades de Motocicletas (no Motocicletas a Reacción) consideran las zonas "poco profundas" como Terreno Difícil y Terreno Peligroso, y Terreno Impasable las zonas "muy profundas".

Las unidades de Caballería o Bestias Salvajes se comportan exactamente igual que la infantería.

del agua pueden asaltar a otras miniaturas, pero con las siguientes restricciones:

-Una miniatura situada en una zona "muy profunda" no puede asaltar a miniaturas situadas en zonas "secas" o zonas "poco profundas".

-Una miniatura en zona "muy profunda" no gana ataques adicionales por dos armas, por asaltar o por cualquier otra característica. Debe atacar siempre con el número de ataques del perfil básico de la miniatura.

Terreno Ártico



Los vehículos que no sean bípedes ni gravíticos consideran Terreno Difícil si se encuentran en zonas "poco profundas" y Terreno Impasable las zonas "muy profundas". Sin embargo, hay vehículos (como el Chimera de la Guardia Imperial o el Land Raider de los Marines Espaciales) que son anfibios. Estos vehículos consideran toda la zona acuática (independientemente de la profundidad) como Terreno Despejado. En los Ordo Malleus Dixit, Codexes y el reglamento se determina qué vehículos son anfibios y cuáles no. Un vehículo anfíbio inmovilizado se hunde y se considera destruido. Cualquier miniatura en su interior se ve obligada a realizar un chequeo de Terreno Peligroso.

Los Bípedes y Criaturas Monstruosas consideran el terreno "poco profundo" como Terreno Despejado, y el terreno "muy profundo" como Terreno Difícil. Sin embargo, no pueden disparar si se encuentran en ese terreno. Además, en el caso de las Criaturas Monstruosas, se considera que se encuentran tras cobertura, y tienen una Tirada de Salvación por Cobertura de 4+. Los Bípedes transforman los impactos internos o de artillería en impactos superficiales, y suman +1 a su valor de Blindaje.

Las miniaturas que se encuentran dentro

A veces es necesario combatir en un terreno cubierto de nieve, helado, con temperaturas muy bajas. Pocos ejércitos se encuentran preparados para combatir en un terreno de estas características.

Los vehículos son los que más problemas tienen en terrenos árticos, ya que sus orugas y ruedas pueden resbalar en el terreno helado, su enorme peso puede provocar el resquebrajamiento del hielo, y las bajas temperaturas pueden estropear los delicados elementos electrónicos.

Las unidades de infantería se ven enlentecidas por las bajas temperaturas: sus reflejos adormecidos por el intenso frío. Todas las unidades, al asaltar, no ganan el ataque adicional por asalto.

Los vehículos gravitatorios tienden a perder el control, al congelárseles las válvulas y elementos de energía. Antes de mover cualquier vehículo gravitatorio, tira

1D6. con un resultado de 1, el vehículo se gripa y se paraliza. El vehículo se estrella y es destruido si había movido más de 15 cm, y se considera inmovilizado si había movido 15 cm. o menos.

Al inicio de cada fase de movimiento, antes de realizar los movimientos, tira 2D6 por cada motocicleta, bípede, Criatura Monstruosa o vehículo que no sean gravíticos. Con un resultado de 2 o 12, el hielo bajo la unidad se resquebraja, atrapando a la miniatura en su interior, inmovilizándola. Si la miniatura pertenecía a una unidad, ésta puede seguir moviéndose, pero si pierde la coherencia de unidad con la miniatura inmovilizada, ésta se considera destruida.

Entorno Sin Atmósfera

Los combates en una zona sin atmósfera son terriblemente complicados, ya que cualquier impacto puede dar problemas enormes a los ejércitos, además de la necesidad de proteger a los vehículos.

Se considera que, antes de entrar en la batalla, todos los ejércitos han adaptado sus equipos para combatir en estas condiciones (ya que, si no, el resultado más inmediato es que todas las miniaturas mueren). Sin embargo, todos los ejércitos sufren de las siguientes modificaciones:

-Todas las armas suman +1 a su atributo de Fuerza, pero únicamente cuando no se dispare contra vehículos, para representar la mayor facilidad de herir a los soldados por daños en el sistema de soporte vital.

-Los vehículos gravíticos (incluyendo motocicletas) deben realizar un chequeo de Terreno Peligroso cada vez que muevan. Si lo fallan, se desplazan 5D6 cm en una dirección al azar (problemas al no tener resistencia de aire que mantenga el vehículo en su posición).

-Las miniaturas no pueden embarcar o desembarcar de un vehículo que haya movido, como tampoco puede moverse un vehículo después de embarcar/desembarcar miniaturas.

Terreno de Baja Gravedad

En un planeta muy pequeño, la gravedad es significativamente menor que en un





planeta normal, lo que supone complicaciones adicionales a las batallas.

Para empezar, los vehículos gravíticos son más ágiles y veloces, ya que sus motores funcionan con mayor potencia. Todos los vehículos gravíticos añaden +5 cm a su movimiento. Estos 5 cm no se cuentan a la hora de disparar armas, pero sí a la hora de calcular los efectos de un combate o de un resultado de Inmovilizado.

Las tropas con capacidad de salto mediante alas, retrorreactores o reactores (las Arañas de Disformidad Eldar, por ejemplo, se teleportan, por lo que no cuentan) tienen una complicación añadida, y es que requiere un entrenamiento adicional en el salto. Cada vez que realizan un movimiento utilizando los retrorreactores o reactores, deben superar un chequeo de Liderazgo. Si lo superan mueven con normalidad, pero si no sólo se desplazan 5D6 cm en la dirección deseada.

La infantería, bípedes, Criaturas Monstruosas motocicletas y motocicletas a reacción añaden +5 cm a su movimiento, que no se contabilizan a la hora de disparar armas. Por ejemplo, una escuadra de Marines puede moverse 5 cm y disparar sus Armas Pesadas.

Los vehículos no tienen problemas, excepto cuando reciben un impacto lo suficientemente fuerte como para producir un impacto interno. En este caso, se desplazan 5 cm en la dirección en que venía el impacto, antes de determinar los efectos del mismo.

Terreno de Alta Gravedad

En planetas grandes o con mucha densidad, los ejércitos sufren los efectos de una gravedad muy alta, que ralentiza los vehículos y dificulta considerablemente el movimiento.

Los vehículos gravíticos (y motocicletas gravíticas) ven su movimiento reducido a la mitad, debido al gran esfuerzo que tienen que hacer sus motores. En el caso de los vehículos gravíticos, si reciben un resultado de inmovilizado se estrellan automáticamente, independientemente de la velocidad a la que se movían.

La infantería, los bípedes y las Criaturas Monstruosas se mueven por Terreno Difícil todo el tiempo. Las motocicletas ven su movimiento reducido en 5 cm por cada 15 cm de movimiento. Por ejemplo, una motocicleta que normalmente mueve 30 cm tendría un movimiento máximo de 20. Una motocicleta con el turbo activado (60 cm) movería únicamente 40.

Los vehículos sufren una tensión considerable. Cuando un vehículo se mueve,

reduce su movimiento en 10 cm.

Terreno Volcánico

El terreno volcánico es altamente inestable, lo que lleva a que el combate en esa zona sea tremendamente peligroso. Tras disponer los elementos de escenografía, pero antes de desplegar, tira 1D6:

Tirada	Resultado
1	Grietas de Superficie
2	Géiseres de Lava
3	Tormenta de Cenizas
4	Temblores de Tierra
5	Tira dos veces en la tabla y aplica ambos efectos
6	Erupción Volcánica



Grietas de Superficie

La tierra gime y se mueve, dejando enormes cavidades bajo la superficie. Cuando se sitúa un peso considerable encima de una grieta, la superficie se puede mover, tragándose el vehículo y dejando una peligrosa grieta en el campo de batalla.

Tira 2D6 por cada vehículo, motocicleta, bípede, Dreadnought o Criatura Monstruosa antes de la fase de movimiento. Las unidades gravitatorias pueden ignorar esta tirada. Si el resultado es de 2 o 12, entonces el suelo se abre bajo el vehículo, tragándose. Coloca una tira de papel de 5 cm de ancho y 15 cm de largo para marcar la zona donde estaba el vehículo e indicar que ahí hay una fosa. La fosa se considera terreno impassable para todos excepto gravitatorios y tropas con capacidad de salto. El vehículo se considera destruido.

Géiseres de Lava

Los Géiseres son enormes chorros ardientes que surgen de la tierra. Los comandantes tienen una dificultad añadida para intentar evitarlos.

Colocad entre tu oponente y tu seis marcadores numerados del 1 al 6. Al principio del turno de cada jugador, tirad 1D6. Esa tirada indicará el geiser que entra en erupción con uno de los efectos detalla-

dos a continuación.

Chorro de Lava: Cuando un géiser de lava explota, lanza chorros de lava ardiente en un radio de 5D6 cm. Todas las miniaturas cogidas en este radio sufren un impacto de F2 FP3. Si la tirada para herir es de un 6, se sufre automáticamente una herida (que se salva con normalidad).

Un vehículo impactado por un géiser de lava reduce su Blindaje 1 punto en todas las localizaciones. Este efecto es acumulativo. Además, si es impactado tres veces, queda inmovilizado. En el quinto y sexto impacto, pierde un arma (a elegir por el oponente). En el séptimo impacto, es destruido.

Chorro de Vapor: El Vapor tiene un efecto que escalda, además de crear una nube que dificulta la visión.

Cuando sale un chorro de vapor, coloca la plantilla de Artillería Pesada sobre el marcador del géiser. Todas las miniaturas sufren un impacto de F3 FP6. La plantilla permanecerá durante todo un turno de juego (un turno de cada jugador). Todos los disparos a través de la nube tienen un -1 para impactar. Además, los vehículos tras la nube se consideran Desenfilados. Microbios Devoradores: A veces, los géiseres lanzan un chorro de lo que parece ser una nube de agua inofensiva, pero que resulta estar llena de voraces microbios devoradores.

Determina una escuadra de forma aleatoria a menos de 30 cm del geiser. Sólo pueden ser afectadas escuadras, motocicletas y vehículos descubiertos.

La unidad objetivo debe sacar igual o más que el número de miniaturas de la unidad en 2D6, aunque un 12 es siempre un éxito. Si el resultado es inferior al número de miniaturas, marca la unidad como Infectada.

Al comienzo de cada turno del propietario de la escuadra, pero antes de moverla, y hasta el final de la partida, la unidad reci-



be 1D6 heridas automáticas que puede salvar con normalidad. Las escuadras que tienen armadura 6 o no tienen armadura reciben 1D6+3 heridas automáticas. Este efecto permanece hasta que la unidad es destruida, o termina el juego.

Tormenta de Cenizas

La tormenta comienza a 30 cm. de uno de los bordes cortos de la mesa, en el turno 1. Si un ejército desplegaba en el borde corto indicado, entonces despliegan a la distancia indicada de la tormenta, en lugar del borde. Cada turno posterior, la tormenta avanza 30 cm. hacia el otro borde corto de la mesa, hasta que todo el campo de batalla esté cubierto por la tormenta.

Todo el movimiento en el interior de la tormenta se considera que atraviesa terreno difícil (reduce en 1D6 si el terreno ya era difícil de por sí). Además, los vehículos gravitatorios sólo pueden mover 15 cm. con un chequeo de Terreno Peligroso. Disparar con habilidad por encima de 20 cm. es extremadamente difícil. Al disparar a objetivos a más de 20 cm. sólo se puede impactar con un resultado de 6+, independientemente de la HA del atacante.

Temblores de Tierra

Cuando la tierra tiembla, los combates se recrudecen, ya que la dificultad es cada vez mayor.

Tira 1D6 al principio de cada turno. Con un resultado de 3+, comienza un terremoto. Comienza siendo Menor, y cada turno se incrementa en una categoría. Cada turno posterior, el Terremoto termina con un resultado de 5+.

Menor

El suelo tiembla levemente, haciendo extremadamente difícil apuntar con precisión. Todas las tropas y vehículos tienen una penalización de -1 para impactar. Los vehículos gravitatorios ignoran este modificador, ya que flotan por encima del suelo, al igual que las tropas gravitatorias (como el Talos o la Araña Negrón)

Mayor

El suelo tiembla con violencia, dificultando el apuntar e incluso que los vehículos puedan moverse con normalidad. Aplica los efectos del Temblor Menor, pero además los vehículos y motocicletas que intenten moverse deben tirar 1D6. con un resultado de 3+ pueden moverse con normalidad. Con otro resultado, no pueden mover, aunque se considera que han movido menos de 15 cm. Los vehículos gravitatorios no se ven afectados. Un vehículo que decida no moverse, debe seguir realizando este chequeo para ver si puede disparar con normalidad o no.

Terremoto

Un terremoto resulta terriblemente perjudicial para todas las unidades. Aplica los efectos de Temblor Menor y Mayor. Además, deberás aplicar también las reglas de Grietas de Superficie (consultar un poco más arriba). Todas las estructuras o búnkeres en la mesa acabarán colapsándose si el terremoto se prolonga. Tira 1D6 por cada uno de los edificios, construcciones o búnkeres al principio del turno de cada jugador. Con un resultado de 6, el edificio es destruido junto a sus ocupantes.

Erupción Volcánica

El peor resultado posible, implica la aparición automática de todos los efectos descritos de forma secuencial:

En el primer turno, tras el despliegue pero antes del movimiento, comienza un Terremoto (ver la entrada de Terremoto). No se realizan tiradas para terminar el Terremoto hasta el sexto turno.

En el segundo turno, sitúa un punto a 5D6 en una dirección aleatoria a partir del centro del tablero. Luego sitúa 6 marcadores de forma aleatoria a 5D6 de este punto. Esos marcadores serán Géiseres de Lava que comenzarán en el turno 2.

En el tercer turno comienza una Tormenta de Cenizas en uno de los bordes cortos del tablero.

En el cuarto turno, comienzan a caer piedras del cielo, impulsadas por el volcán. Al principio de cada turno de juego (no de jugador), coloca de forma aleatoria 1D6 plantillas pequeñas.

Para determinar dónde caen las piedras, cada jugador coloca un marcador en cualquier lugar del campo de batalla. Luego, por cada plantilla pequeña tira 1D2 para determinar a partir de qué marcador sale la plantilla. Luego, dispérsala 5D6 cm desde el marcador. Ese será el lugar de impacto del pedrusco.

Una vez determines dónde cae la piedra, cualquier miniatura bajo el círculo central de la plantilla recibe un impacto de F10 FP 1. Las miniaturas tocadas por el resto de la plantilla sufren un impacto de F6 FP3.

Si puedes, representa cada impacto con un cráter en el tablero de juego.





A partir del quinto turno la oscuridad se adueña del campo de batalla y se juega como en Combate Nocturno.

A partir del sexto turno, se realizan tiradas para comprobar si el terremoto se detiene. Una vez se detenga el terremoto, el resto de las condiciones desaparecen en el turno siguiente.

Mundos del Caos

En mundos cercanos al Ojo del Terror, al Torbellino, o donde la presencia demoníaca es muy fuerte, podemos encontrar desviaciones de la norma que afectan a los combatientes. A continuación proponemos algunos de los efectos que pueden darse en un Mundo del Caos. Antes de la batalla, ambos jugadores deberían ponerse de acuerdo en combatir en un Mundo del Caos, pero no en los efectos, y determinar estos aleatoriamente.

Fisura en la Disformidad

Situa en el campo de batalla una línea quebrada que divida el campo en dos partes más o menos iguales. Una cuerda es muy práctica para indicar por donde se encuentra la Fisura Disforme. El movimiento y disparo a través de la fisura son totalmente impredecibles. La fisura corre a lo largo de la mesa, separando de forma efectiva a las tropas de ambos bandos.

Tira 1D6 cada vez que una escuadra o unidad dispara a través de la fisura. Con un resultado de 1, todos los disparos se pierden. La escuadra no puede disparar este turno.

Cuando se mueve a través de la fisura (una vez que la mayoría de la escuadra

haya atravesado la fisura) detén el movimiento de la escuadra. Tira 5D6 y el dado de dispersión. Coloca toda la escuadra en la posición indicada (como si hubieran hecho despliegue rápido) y luego continúa con el movimiento que les quedara. Si el resultado del dado de dispersión es un "impacto", entonces la fisura no les afecta, y se mueven con normalidad.

Realidad Inestable

Debido a extrañas circunstancias más allá de la comprensión de los mortales, el tejido de la realidad se desmorona. Los disparos pasan a través de los objetivos, y los tanques parpadean dentro y fuera de la realidad.

Todas las miniaturas sobre la mesa reciben una tirada de salvación invulnerable de 5+. Esta tirada de salvación no puede ser negada de ninguna manera (ni mediante poderes psíquicos, ni armas que nieguen tiradas de salvación invulnerables). Los vehículos, si reciben un impacto superficial o interno, pueden anular los efectos de ese disparo con un resultado de 5+ en 1D6.

Puerta Demoníaca

Violentas tormentas disformes pueden saturar de energía malévola un planeta, permitiendo así que los poderes del Caos puedan entrar en el universo material. La propia atmósfera vibra y retumba con poder apenas contenido mientras las pesadillas se materializan en el campo de batalla.

Al inicio del turno de cada jugador, tira 1D6. con un resultado de 6, coloca 1D6 demonios genéricos (con el perfil de las Diablillas de Slaanesh) en el centro del campo de batalla. Estos Demonios son controlados por el jugador de quien es el

turno, formando parte efectiva de su ejército. Pueden moverse, disparar y asaltar con normalidad en el turno en que llegan. Además, no sufren desmaterialización. Sin embargo, no pueden ocupar cuadrantes, ni cuentan para determinar Puntos de Victoria.

Disrupción Temporal

A veces la Disformidad destroza el continuo espacio-tiempo, acelerando las cosas o ralentizándolas. En una batalla, este efecto puede ser positivo o negativo.

Rupturas Espacio-Temporales

Cuando el tiempo pierde su significado, las tropas destruidas vuelven a luchar, y los comandantes son incapaces de planificar correctamente, porque no saben dónde estarán sus tropas los próximos 5 minutos.

Cuando una escuadra es eliminada o una miniatura se retira del juego, coloca un marcador numerado en la zona donde ocurrió. Escribe en un papel el número del marcador y la escuadra a la que pertenece. Al principio del turno de cada jugador, tira 1D6 por cada marcador que posea. Con un resultado de 6, la escuadra vuelve al juego.

Además, al principio del turno de cada jugador, su oponente selecciona una escuadra enemiga y tira 1D6. Con un resultado de 5+, la escuadra desaparece hasta el siguiente turno de ese jugador. Cuando reaparezcan, en el mismo punto en el que se encontraban, podrán mover, disparar y asaltar con normalidad.

Variaciones Temporales

Al principio del turno de cada jugador, su oponente selecciona una escuadra enemiga y tira 1D6. Con un resultado de 1-3,



la escuadra se ve Acelerada. Con un resultado de 4-6 la escuadra se ve Ralentizada.

Acelerada: La escuadra gana un movimiento adicional de 10 cm que no cuenta a la hora de disparar armas pesadas o, en el caso de un vehículo, el tipo y número de armas que puede disparar. Además, la Iniciativa de las miniaturas en combate cuerpo a cuerpo se incrementa en +2 puntos (la Iniciativa final, tras las modificaciones por equipo). Por ejemplo, un Marine Espacial con Puño de Combate tendría Iniciativa 3 en lugar de Iniciativa 1. Además, la miniatura gana +1 Ataque en el asalto.

Ralentizada: La escuadra ve su capacidad de movimiento reducida a la mitad, sólo a efectos del movimiento, de tal manera que un vehículo que mueva 15 cm se considera que ha movido 30. En combate, su Iniciativa se ve reducida a 1. Además, sólo podrá realizar un Ataque por cada miniatura, independientemente del perfil o equipamiento de la misma.

La Furia de los Elementos

En ocasiones, no sólo el terreno es el que determina cómo será el combate. A menudo, las condiciones climáticas o ambientales tienen un efecto incluso mayor.

Vientos y Lluvia

A veces es necesario combatir en medio de un huracán, con lluvias abundantes y unos vientos huracanados.

En términos de juego, hace que las tropas con retrorreactores o capacidad de salto que vuelen por el aire, así como vehículos y unidades gravitatorias puedan mover un máximo de 25 cm. Además, al finalizar su movimiento, se desvían en una dirección aleatoria (utiliza el dado de Dispersión) como si movieran por terreno difícil (tira 1D6 y mueve según esta tabla: 1:2 cm; 2:5 cm; 3:7 cm; 4:10 cm; 5:12 cm; 6:15 cm).

Este movimiento aleatorio no afecta al número de armas que puede disparar un vehículo gravitatorio. Al finalizar este movimiento, considera cómo afecta el terreno impenetrable o difícil a la unidad voladora.

Las unidades con retrorreactores pueden elegir no moverse con ellos, y mover como infantería normal.

Ejemplos de Unidades que se ven afectadas: Todos los vehículos gravitatorios, el Talos, los Destruyores Necrones, las motocicletas a reacción, Vypers, Marines con Retrorreactores.

Lluvia Ácida

En los planetas altamente contaminados,



como Necromunda, la polución es tan fuerte que, cuando llueve, no es agua lo que cae, sino una sustancia terriblemente corrosiva. El metal expuesto y las piezas de armadura pueden verse carcomidas a una velocidad increíble.

Al principio del turno de cada jugador, realiza una tirada de Penetración de Blindaje contra todos los vehículos en juego que no se encuentren en el interior de un edificio, hangar o similar.

Cada vehículo recibirá un impacto de F 5 (F 6 si es descubierto) contra la zona donde menos blindaje tenga (normalmente la posterior). Tira en la tabla correspondiente (Superficial o Interno), ignorando los resultados de 5-6 (Superficial) o 4-5-6 (Interno). Tira en la tabla hasta que consigas un resultado válido.

Nubes Tóxicas

En planetas con una atmósfera altamente tóxica o corrosiva, como Necromunda, es común encontrar estas nubes tóxicas, que flotan a baja altura sobre el suelo.

Coloca un par de plantillas de Artillería Pesada (las nubes tóxicas) en el centro de la mesa de juego después de que los ejércitos hayan desplegado, pero antes de que empiecen a mover.

Al principio de cada turno de juego, tira 5D6 y un dado de dispersión por cada una de las nubes, y muévela en esa dirección. Cualquier miniatura que se encuentre en el camino de la nube sufre sus efectos. La nube tóxica no impide la línea de visión de ninguna manera.

La nube es tremendamente corrosiva, y causa un impacto de F3 que no permite Tirada de Salvación por Armadura (pero sí Tirada de Salvación Invulnerable).

Si toca un vehículo, funciona igual que la

Lluvia Ácida. Un impacto de F5 (F6 si es descubierto) contra el blindaje menor del vehículo (normalmente el Posterior). Tira en la tabla correspondiente (Superficial o Interno), ignorando los resultados de 5-6 (Superficial) o 4-5-6 (Interno). Tira en la tabla hasta que consigas un resultado válido.

Avalanchas

En valles estrechos, cerca de altas cumbres, las avalanchas pueden crear todo tipo de problemas en el campo de batalla. Hombres y vehículos pueden desaparecer bajo toneladas de rocas en un abrir y cerrar de ojos. Es más, las poderosas explosiones de la batalla pueden provocar una avalancha.

Las áreas a 30 cm de los bordes pequeños de la mesa se consideran terreno difícil. Si ya había terreno difícil en esa zona, se considerará terreno muy difícil (sólo se tira 1D6). Los vehículos y tropas que se muevan por esta zona deberán realizar tiradas de terreno difícil. Los vehículos gravitatorios no, ya que no tienen que aterrizar. Sin embargo, las tropas con capacidad de salto si tienen que realizar el chequeo, puesto que tienen que aterrizar.

Si se dispara un arma de Artillería Pesada en cualquier punto de la mesa, ocurrirá de forma inevitable una avalancha. Seleccionad de forma aleatoria un área de 30x30 cm de uno de los dos bordes pequeños de la mesa. Todos los vehículos situados en esa zona se verán automáticamente inmovilizados. Los vehículos gravitatorios se verán destruidos por las rocas que rebotan. Todo lo demás que se encuentre en el área recibirá un impacto de F5 FP6. Se recibe un impacto por miniatura, no por unidad.



Terreno Suelto

Cuando la superficie de un planeta está cubierta de tierra, el movimiento se hace extremadamente complicado.

Todos las unidades se mueven como si fuera a través de terreno difícil, pero tiran 3D6 y eligen el mejor resultado. Si alguna zona se consideraba terreno difícil, ahora será terreno muy difícil (1D6 para atravesarlo).

Todos los vehículos y motocicletas, excepto los gravitatorios, deben realizar el chequeo de terreno difícil todos los turnos. Las tropas con capacidad de salto también, ya que deben aterrizar. No así los vehículos o unidades gravitatorias.

Lagos Llameantes

En planetas que se encuentran muy cerca de su estrella, o desiertos de cenizas o destruidos por bombardeos químicos es posible encontrar lagos de materiales altamente inflamables.

Ponte de acuerdo con tu oponente en cuántos lagos de llamas queréis colocar. Cada uno debe ser menor de 30x30 cm. Todos los vehículos o unidades de infantería pueden moverse a través de un lago, tirando 2D6. con un resultado de 6- no sucede nada. Con un resultado de 7+, las llamas se prenden. Las escuadras cogidas entre las llamas sufren 1D6 impactos de F6.

Los vehículos sufren un impacto de F 5 (F 6 si es descubierto) contra el blindaje menor del vehículo (normalmente el Posterior). Tira en la tabla correspondiente (Superficial o Interno), ignorando los resultados de 5-6 (Superficial) o 4-5-6 (Interno). Tira en la tabla hasta que consigas un resultado válido.

Cristales Reflectantes

Condiciones geológicas muy raras (incluso puede que heréticas) han creado extrañas formaciones geológicas que reflejan y refractan los disparos de láser de forma aleatoria.

Después de haber colocado el terreno, determina con tu oponente qué coberturas están compuestas de estos cristales. Conglomerados rocosos, escombros o grandes rocas son ejemplos de terreno que pueden contener estos cristales. Los cristales sólo reflejan los disparos de armas láser (cañones láser, rifles, multiláseres, cañones estelares, etc...).

Cualquier escuadra que dispare a otra tras una cobertura de este tipo, si, al menos, uno de los disparos falla o es desviado por la armadura, entonces tira 2D6. si el resultado es 8+, entonces el disparo se pierde en el cielo. Si el resultado es de 7+, entonces se ve reflejado y refractado de vuelta a la unidad que disparó. Tira 1D6. la unidad que disparó recibe ese número de impactos, con la misma F y FP del tipo de arma que dispa-



ró en primer lugar. Y si, esto puede hacer que un único disparo de cañón láser sea devuelto en la forma de hasta 6 disparos de cañón láser.

Ventisca

Una ventisca crea un gran número de problemas en el campo de batalla. Poca visibilidad, vientos fuertes, son sólo algunas de las dificultades con las que se encuentran los comandantes.

La ventisca comienza en uno de los dos bordes cortos del tablero, y en el primer turno ocupa 30 cm desde este borde. Cada turno siguiente, la ventisca avanza 30 cm hacia el otro borde hasta que cubra completamente la mesa.

Todo el movimiento en el interior de la ventisca se considera como terreno difícil. Los vehículos y unidades gravitatorias sólo pueden mover 25 cm. Además, los vehículos gravitatorios deben realizar un chequeo de terreno difícil para ver si son capaces de moverse. Si no lo sacan, no se consideran destruidos, pero se considera que ese turno han movido más de 15 cm.

El disparo preciso se reduce a 30 cm. Para disparar a objetivos más allá de estos 30 cm, sólo se puede impactar con 6+.

Cieno Viscoso

El campo de batalla está cubierto de un cieno terriblemente viscoso. Puede ser un producto de la fauna nativa, o los restos de un intento de ocupación Tiránida (sobre todo si uno de los oponentes lleva este ejército).

El limo no es problemático en el terreno abierto. Sin embargo, en terreno difícil, la mucosidad viscosa puede resultar un problema.

Unidades que se mueven a través de terreno difícil sólo tiran 1D6 para determinar la distancia del movimiento. Además, si en la tirada se saca un 1, vuelve a tirar

1D6. Sólo si esta segunda tirada es un 1, la escuadra resbala o se queda atrapada por el fango viscoso. Durante el siguiente turno, la escuadra atascada en el limo no puede mover ni asaltar. Además, si son asaltados, el atacante gana un bono +2 Ataques en lugar de +1. Los vehículos que viajan por esta zona se inmovilizan con un resultado de 1 o 2 en 1D6.

Efectos Luminosos

La presencia o ausencia de luz puede tener un efecto perjudicial en las tropas sobre el campo de batalla. En el reglamento original, vienen reglas para jugar en condiciones nocturnas. A continuación se muestran otras opciones de luminosidad adicionales.

Luz Intensa

La actividad solar cercana conlleva un aumento excesivo de la luminosidad de la zona. Dificulta la capacidad de disparo de las tropas.

Antes de la batalla, selecciona no de los bordes cortos de la mesa. Por ese borde sale el sol. Todos los disparos que se dirijan hacia este borde tienen una penalización de -1. En caso de duda, tirad 1D6 y con 4+ se sufre la penalización.

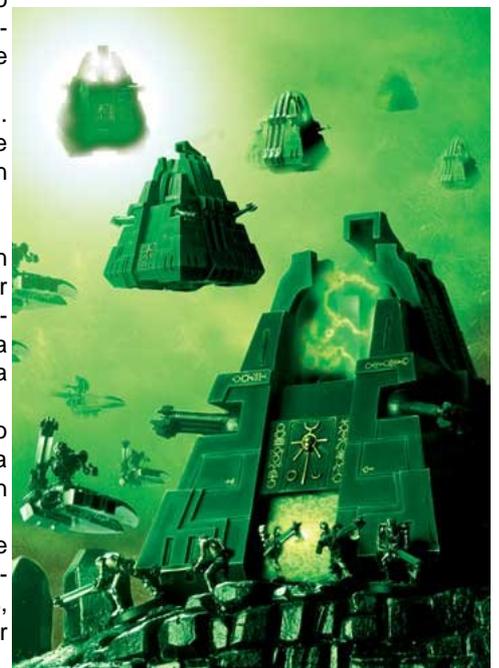
Oscuridad Absoluta

Existen planetas donde la oscuridad, cuando se pone el sol, es total y absoluta, sin estrellas. También puede encontrarse esta condición en batallas subterráneas.

Utiliza las mismas reglas de Combate Nocturno, pero utiliza un multiplicador de x2 en lugar de x3. Además, todos los disparos tendrán una penalización de -1.

Tormenta Eléctrica

La presencia de perturbaciones eléctricas en el campo de batalla pueden perjudicar los sofisticados elementos electró-





nicos de vehículos y sistemas de puntería.

La tormenta comienza a 30 cm. de uno de los bordes cortos de la mesa, determinado al azar, en el Turno 1. Este área se encuentra afectada con las condiciones indicadas más abajo. Al principio de cada turno, el área cubierta por la tormenta se expande 30 cm. hacia el otro borde de la mesa, hasta que toda la mesa quede cubierta.

Vehículos, motocicletas, Dreadnoughts y todo tipo de Armaduras de Combate Tau que se encuentren en el interior de la tormenta se enfrentan a posibles malfuncionamientos mientras dure la tormenta. Al principio de cada turno, tira 1D6 por cada unidad de las anteriores que se encuentren en el interior de la tormenta (después de haber movido la tormenta). Con un resultado de 5+, la unidad se encuentra afectada.

Por cada unidad afectada, tira 1D6.

Con un resultado de 1, el vehículo recibe una descarga brutal y se apaga, no pudiendo mover ni disparar en todo el turno.

Con un resultado de 2-3, una de las armas del vehículo se desconecta, pudiéndose reconectar con un resultado de 6+ a partir del siguiente turno.

Con un resultado de 4, una de las armas del vehículo se desconecta, no pudiéndose reparar hasta el final de la batalla (se considera arma destruida).

Con un resultado de 5, el vehículo se quedará inmovilizado y sólo podrá disparar un arma, aunque se reparará con un resultado de 6+.

Con un resultado de 6, el vehículo queda permanentemente inmovilizado.





Pylon Negrón

Autor: ForgeWorld. Traducido por Lord Darkmoon

Las misteriosas torretas defensivas Necronas, llamadas Pylons por aquellos que las encontraron por primera vez, se registraron por primera vez en el mundo no cartografiado de WDY-272. Alzándose repentinamente de las arenas del desierto, los Pylons abrieron fuego sin aviso y con un efecto devastador. Tanques y transportes blindados ardieron mientras el arma con forma de media luna atravesaba la columna de la Guardia Imperial mientras resistía todo el fuego de respuesta.

La localización de los Pylons fue archivada y la Guardia Imperial se retiraron ante una potencia de fuego tan superior. Se bombardeó la zona, pero los pilotos navales informaron que no había Pylons en la referencia indicada. Las armas habían desaparecido, o bien en el aire, o bien de vuelta bajo las arenas. El área entera fue puesta en cuarentena, hasta que pudieran realizarse investigaciones posteriores.

El siguiente encuentro con un Pylon Negrón fue grabado durante el infame ataque a Mérida. La guarnición de la colona que defendía la superficie informó que un arma enorme con forma de media luna se había materializado, aparentemente del aire, y había devastado las defensas. Fue el último mensaje recibido desde Mérida. Cuando la fuerza de liberación finalmente llegaron al planeta, todos los colonos y los defensores se habían desvanecido, con cualquier señal de los atacantes.

Desde entonces ha habido otros cinco encuentros registrados con Pylons Necrones.

El Pylon saca energía de una Matriz de Energía Necrona y la descarga de uno de dos posibles métodos, o bien como un único y poderoso disparo o como una chasqueante descarga de electricidad en la forma de un Arco de Energía Gauss. Podría ser capaz de utilizar esta energía de alguna otra manera, pero hasta el momento esas habilidades se desconocen. Se han encontrado construcciones similares que envían rayos de información a astronaves en órbita.

Reglas Especiales

Metal Vivo

El Pylon está construido del mismo metal vivo Negrón que el Monolito, capaz de auto-repararse y adaptar su estructura para resistir los ataques. Aquellos ataques que cuentan la Armadura del objetivo como menos de lo que es en realidad (como lanzas brillantes o blásters) no lo hacen ante el Pylon. Igualmente, armas



Model painted by Nick Church

Pylon Negrón

Armadura			HP	Puntos
Frontal	Lateral	Posterior		
14	14	14	4	420

Tipo: Inmóvil

Tamaño: Máquina de Guerra.

Puntos de Estructura: 2

Tripulación: Ninguna.

Armamento: Acelerador de Partículas o Proyector de Arcos de Flujo Gauss

Transporte: Ninguno

que ganan dados adicionales para Penetrar Blindaje (como Puños Sierra, Criaturas Monstruosas o armas de Fusión) no ganan los dados extra contra el Pylon. Las armas de Artillería Pesada siguen tirando 2D6 para penetrar blindaje y seleccionar el resultado más alto.

Despliegue Rápido

Un ataque Negrón puede ser apoyado por Pylons teleportándose a la superficie.

Cuando defienden un mundo-tumba, Pylons inactivos pueden alzarse repentinamente del suelo para enfrentarse a los traspasadores.

Un Pylon puede ser desplegado mediante Despliegue Rápido si las reglas especiales de la misión lo permiten. Debido al tamaño del Pylon, no es destruido si hay enemigos a menos de 3 cm. en su lugar, mueve a las miniaturas que se encuen-



tran en su camino la distancia necesaria para hacer sitio al Pylon. Un Pylon que aterriza en terreno impenetrable no es destruido pero recibe automáticamente un Impacto Superficial. Mueve el Pylon la distancia necesaria para evitar el terreno impenetrable. Si el escenario no utiliza las reglas de Despliegue Rápido el Pylon debe desplegarse junto a su ejército de la manera normal.

Efectos de Daño

Tira para el daño del Pylon en la tabla de Daños de Tanques Súper Pesados. Como el Pylon no tiene tripulación, esas tablas se modificando la siguiente manera:

-Tripulación acobardada significa que el Pylon no podrá utilizar uno de sus modos de disparo a elegir por el oponente. La otra modalidad podrá dispararse con normalidad.

-Tripulación aturdida y Motores Dañados no tienen efecto en el Pylon, ya que ni

tiene conductor ni tiene un motor.

-Cada resultado de "Arma o Escudo destruido" reduce el número de disparos de Arco Gauss en 1 y la fuerza del Acelerador de Partículas en 1.

Modos de Disparo

El Pylon puede ser usado de una de dos maneras, como un Acelerador de Partículas o como un Arco de Flujo Gauss. Debes elegir de que modo disparar antes de tirar ningún dado.

Proyector de Arco de Flujo Gauss.

El Pylon lanza tremendos arcos de energía en todas direcciones. Dispara 1D6 disparos a todas las unidades que tengan una miniatura a menos de 30 cm de la base del Pylon.

Alcance: 60 cm. Fuerza: 5 FP: 4

Tipo: Pesada 1D6 por unidad dentro del alcance

Acelerador de Partículas.

El Pylon enfoca toda su energía en un solo rayo de partículas, de forma que descarga un único disparo de gran potencia.

El Acelerador de partículas del Pylon es una versión más potente del látigo de partículas, capaz de alcanzar a oponentes a larga distancia y responder a cualquier amenaza, sea terrestre o aeronaves que se acercan.

Alcance: 60-600 cm. Fuerza: 9 FP: 3

Tipo: Artillería Pesada 1, Antiaéreo, Mata Titanes

Cualquier miniatura justo bajo el agujero central de la plantilla recibe un impacto de FP 1. Es un arma de Artillería Pesada que también cuenta como Antiaéreo. Son tan poderosas las energías que desprende el arma que causa 1D3 puntos de Estructura de daño por cada impacto.

Model painted by Chris Shepperson



The Imperial Infantryman Uplifting Primer

por Juan Mieza

La Black Library, filial de Games Workshop dedicada a la edición de novelas, comics y libros en formato lujoso para coleccionista, ha editado una pequeña joya para todos los que disfrutamos con el trasfondo del gótico y sombrío universo de Warhammer 40.000: el "Imperial Infantryman Uplifting Primer"

Se trata de un libro, editado con todo lujo de pequeños y grandes detalles, que contiene toda la información que un Guardia Imperial debe conocer para cumplir su cometido con eficacia. No en vano, el título del libro podría traducirse como "El Manual de Motivación del Soldado de Infantería Imperial" (Un "Primer" es un manual, pero en el sentido de "Cartilla Escolar", es decir, el primer documento que uno debe leer y aprender. A su vez, "uplift" es animar, motivar, elevar el espíritu). Todos aquellos que hayan hecho el servicio militar encontrarán que el formato, el tipo de papel y letra, y el contenido es muy similar a un libro de ordenanzas real. Las páginas están impresas en un papel que parece reciclado, y al final del libro hay una sección en color rosa con letanías y textos inspiradores que todo guardia debe conocer. Al pie de cada página encontraremos una cita que nos debe hacer pensar y reflexionar como buenos guardias ("La sangre de los mártires es la semilla del Imperio")

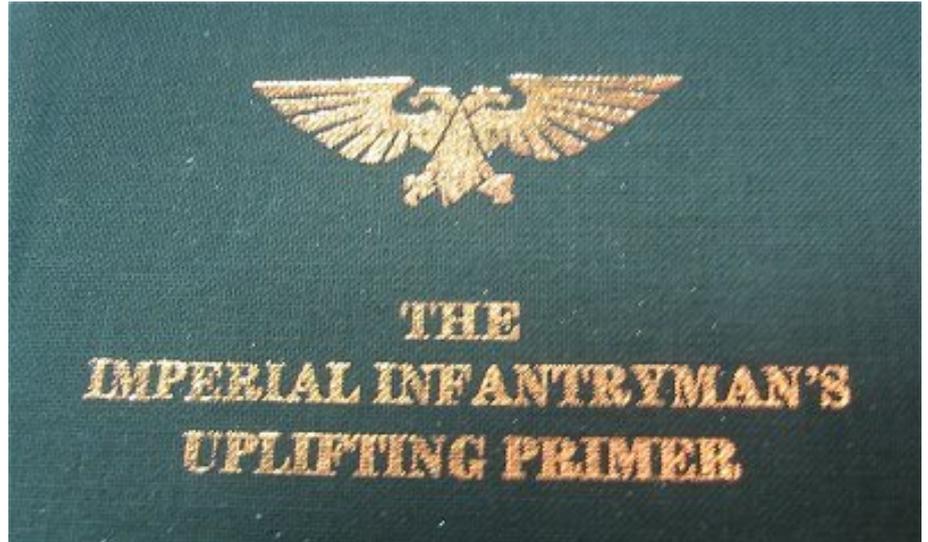
No encontraréis en este libro reglas, ni figuras, ni ninguna relación al universo de fantasía. El libro está escrito como si tal universo existiese realmente, y el lector fuese un sufrido Guardia Imperial. Así, la primera página del libro nos advierte claramente que:

Este documento no debe caer en manos enemigas. El fallo en la salvaguarda de este documento puede acarrear la pena de muerte. El fallo en entregar este documento a petición de un superior puede acarrear la pena de muerte. Por orden del Departamento Munitorum"

Lo cual es lógico, pues el libro ha sido impreso por "The Emperor's Own Press", en Ultima Libris, en el 945.M41

Introducción y Contenido

Tras una introducción motivadora acerca del honor que supone servir en la Gloriosa, y morir por el Emperador, escrito por el Señor General Militante Lord Huxlow, accedemos a una página donde deberemos rellenar nuestros datos per-



sonales y médicos; e instrucciones administrativas en el caso de que el propietario fallezca. El documento será enviado a los familiares próximos del fallecido una vez que el Departamento Munitorum rellene el papeleo correspondiente claro que "puede darse el caso de que el Departamento Munitorum, en su sabiduría, decida que tal notificación no se llevará a cabo."

Y así accedemos al contenido del documento, precedido por una ilustración del Emperador guiando a sus tropas. Este es el contenido del Primer:

1. Principios y normativa
2. Armamento y equipo
3. Organización y estructura de la guardia. Comportamiento en el Campo de Batalla
4. Reconocimiento de tanques y blindados de la guardia. Variantes comunes
5. Conoce a tu enemigo
6. Instrucción Medica básica
7. Las Bendiciones del Emperador, Fuentes de Inspiración y Credos Motivadores para el Infante Imperial (páginas escarlata)

Veamos brevemente el contenido de cada sección

Principios y Normativa

En este capítulo se pasa revista a todas las normas de conducta de un buen Infante Imperial, y los castigos mereci-

bles por incumplirlas. Las normas son muchas, y cualquiera de ellas es castigable con azotes (las menos), muerte o la deportación a un batallón penal. Algunas infracciones severas tienen castigos particularmente exóticos (y merecidos, pues traicionar la confianza en el Emperador es el peor crimen que un hombre puede cometer)

Tras ello, se revisan los deberes y obligaciones del puesto de guardia. Lo más importante es que NUNCA DEBO ABANDONAR MI PUESTO. Cinco cosas debo recordar cuando esté de guardia:

- Permanecer alerta
- Permanecer despierto
- Recordar la importancia del cometido
- Pensar en las consecuencias del fracaso
- Recordar a los comisarios (su presencia es inspiradora para todos, claro)

Armamento y Equipo

En esta sección se pasa revista al equipamiento estándar de todo guardia imperial (¿Sabíais que un guardia recibe cuatro pares de calcetines, pero solo uno de calzoncillos?) y se nos deja claro que el equipo no es nuestro, sino del ejército; que debemos cuidarlo pues él cuidará de nosotros y que, de no hacerlo, podemos ser fusilados.

Tras lo genérico, se entra en los detalles del equipamiento estándar, comenzando por el sufrido rifle láser imperial.

El rifle láser imperial parece (en sus especificaciones) más poderoso de lo



que luego el juego refleja. Puede ajustarse en alta y baja potencia, y disparar en ráfagas o automático. Curiosamente, la cadencia de fuego de un rifle láser estándar es de 220 disparos por minuto. (Pero ojo, recordemos que este es un manual PARA SER LEIDO POR UN GUARDIA IMPERIAL: es decir, que no vamos a decirle a la pobre carne de cañón que su arma es una especie de linterna de alta intensidad pero que la fe mueve montañas. Hay que motivar a la tropa).

También se incluye la rutina de mantenimiento: como limpiar el arma, cargarla y descargarla. Es importante recordar que cuando uno vaya a cargar su rifle debe recitar la Letanía de la Carga para asegurarse que el Espíritu de la Máquina está atento y la carga tiene éxito:

“Espíritu de la Máquina, acepta mi regalo
Traga la luz, y escupe muerte”.

Y, claro, al cambiar el cargador hay que recitar la Letanía de la Descarga, para que el Espíritu de la Máquina esté atento y sepa lo que vamos a hacer...

“Espíritu de la Máquina, perdona mis acciones
Pronto estarás completo de nuevo”

Y si vamos a disparar un arma de proyectiles, recitemos todos la Letanía del Impacto:

“Espíritus de la Máquina
Recompensad mi fe
Y aplastad mi blanco”

Evidentemente, si nos amputan un miembro en el proceso no pasa nada, porque recitaremos la Letanía de los Mutilados:

“He perdido un miembro, pero he ganado fe
¡Porque he sobrevivido!”

(Ahora sé por qué mis guardias han perdido tantas batallas. Hay que aprenderse las letanías y soltárselas al rival)

Tras el rifle láser, hay secciones similares para la pistola automática (cuyo equipamiento varía según cada regimiento), las granadas de fragmentación (incluyendo el montaje de trampas para bobos), la máscara de gas, y la armadura y el casco (que tantas vidas ha salvado en el curso de los milenios) que incluye el equipamiento de transmisiones.

Y recuerda, las condiciones del campo de batalla pueden hacer que las comunicaciones se interrumpan. En caso de

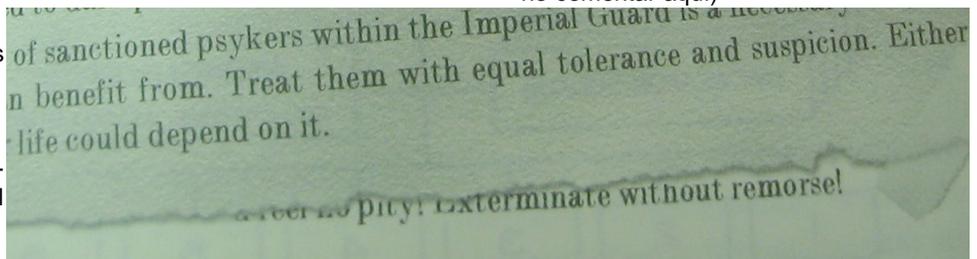
duda... ¡avanza siempre!

Organización y Estructura

Se nos avisa en la introducción que el soldado debe defenderse a él y a su regimiento; y que eso se logra con dos cosas: el armamento y las habilidades para usarlo con eficacia. Este capítulo trata de lo segundo y es el más importante de todo el libro.

Se comienza por una revisión de la jerarquía de la guardia y se deja bien claro que cualquier orden debe ser obedecida sin discutir, y eso aplica a las ordenes de cualquiera que esté por encima tuyo en el escalafón (¡y eso es mucha gente!).

Se dan detalles de tropas especialistas como los comisarios (que velan por nuestro bien) y los tecnoingenieros. Hay un detalle genial relativo a los psíquicos autorizados. La entrada sobre los psíquicos está maquetada como si la hubiesen impreso por separado y pegado con papel celo al documento. El color del papel de fondo es distinto. El texto dice que los psíquicos son un mal menor y



deben ser tolerados pues no es malo emplear las armas del enemigo contra él, pero que los psíquicos deben ir siempre escoltados y nunca debe hablarse con ellos. Es más, si se viese a uno sin escolta ¡es nuestro deber ejecutarle en el acto!. Sin embargo, por debajo del añadido con papel de celo, se intuye el texto original, y este dice claramente "Extermínelos sin remordimientos".

Desde el punto de vista del que escribe estas líneas, este detalle refleja muy bien el cambio de actitud del Imperio hacia los psíquicos con las últimas ediciones del juego: en la 1ª y 2ª edición se toleraban los Psykos en la Guardia, pero en la 3ª desaparecieron. Sin embargo, la última edición del Codex los ha traído de vuelta y este detalle parece reflejar que los cambios de actitud de la milicia son recogidos en la documentación sin mayores explicaciones a la tropa.

Sobre los Ogretes, posteriormente, se dice que hay que tolerarlos porque son útiles. Que tu fé debería ser un ejemplo de la suya por cegera y simpleza.

Además, ¡su olor es totalmente normal y no debe ser causa de alarma!

Las siguientes secciones del capítulo tratan temas como la correcta lectura de mapas (es importante recalibrar la brújula personal en cada aterrizaje planetario para asegurar que marca el norte correcto). Técnicas de exploración. Movimiento y cobertura. Tácticas antitanque ("los enemigos del imperio son débiles e incapaces de construir grandes y poderosas máquinas como el Baneblade o los dioses máquina de las Legiones de titanes. No entres en pánico cuando el enemigo se acerque en su transporte inferior. Ten fe y la batalla se ganará"). Patrullas. Asalto de Habitaciones. Que hacer si uno queda aislado tras las líneas enemigas (procurar que no te fusilen por desertar si logras volver) y detalles tranquilizadores sobre lo tranquilo, seguro y confortable que es viajar por la disformidad (recuerda denunciar a tu vecino si ves que manifiesta comportamiento extraño: ¡podría estar poseído!) y Técnicas Sanitarias básicas y de supervivencia (que prefiero no comentar aquí)

Es impagable, entre toda la cantidad de información, la descripción de la correcta forma de utilizar la bayoneta. Ante un dibujo de un fornido guardia imperial frente a un orko bajito y sudoroso se nos recuerda: "Al clavar la bayoneta a un enemigo empuja con firmeza en la garganta o el pecho. Para asegurar que el enemigo ha muerto repite el procedimiento varias veces". ¡Claro!

Reconocimiento de Blindados

En este capítulo se nos recuerda lo afortunados que somos, como infantes, de contar con el apoyo acorazado del blindaje imperial. Se nos da una guía genérica de reconocimiento de vehículos y se nos recuerda que nuestra misión puede ser la de cazar carros enemigos. En este caso se nos recuerda que un impacto perpendicular siempre tiene más posibilidades de penetrar que uno oblicuo.

Tras ello viene una guía de reconocimiento de los blindados más comunes de la guardia y detalles sobre vehículos Xenos.



Así, la tecnología orka es brutal y cruda. A veces los pielesverdes mancillan y mutilan tanques imperiales para sus propios fines. Si entras en contacto con uno de ellos, ¡destrúyelo! incluyendo una plegaria por el torturado Espíritu de la Máquina, sabiendo que lo estás liberando de su tortura a manos de los Xenos.

En el caso de los Eldar, se nos recuerda que estos Xenos son famosos por el empleo de tecnologías antigravitatorias. "Esta tecnología incomprensible y herética debe ser destruida ya que es un grave insulto al Espíritu de la Máquina que habita los corazones de metal de todas las máquinas de guerra imperiales". Además, poco hay que temer de los Eldar pues se nos recuerda que su blindaje es inferior y sus armas corruptas, por lo que un disparo puro y bien apuntado dará buena cuenta de ellos.

Conoce a tu Enemigo

En este capítulo se nos informa sobre los detalles de las viles razas alienígenas que infectan la galaxia. Se dan detalles concretos de Orkos, Tiránidos y Eldar, y algunos detalles sobre la amenaza Xénica, en general, y la corrupción y las fuerzas oscuras.

A mi juicio, este es el capítulo más entretenido y ameno de todo el libro, y no intentaré con mis palabras estropear las sorpresas al posible lector. Me limitaré a comentar que:

"Los Orkos son cobardes, y aunque parecen más fuertes que un humano, su densidad muscular es menor que la nuestra por lo que, de hecho, son más débiles que nosotros. Sus jefes son enormes, pero debido a ello serán blancos más fáciles."

"Los Tiránidos son criaturas estúpidas sin sentido de la autopreservación. Los genestealers, lentos y con garras patéticas. Se ha observado que si las mentes mayores del enjambre son destruidas, el resto cae en la mayor confusión y desorden, de modo que Dispara siempre a los Grandes Primero"

"Los Eldar son una raza decadente y despreciable. Su tecnología es obsoleta y su calidad inferior a la Imperial."

Y, en general, todos los Xenos son sucios, indignos de confianza, débiles de mente y cuerpo, herejes sin fe e inmerecedores de otra cosa que no sea la muerte o la esclavitud. El adoctrinamiento Imperial que todos imaginamos.

El capítulo termina con unas vagas referencias a los Poderes Oscuros, a como reconocer su presencia, y qué hacer en tales casos. Una sección interesante en la que podemos ver cómo se habla del Caos, sin hablar del Caos. Han pasado los tiempos en que la Inquisición exterminaba a todo humano (salvo los Adeptus Astartes) que había tenido contacto con el Caos. Regimientos enteros de la Guardia eran aniquilados tras vencer a su enemigo, porque habían quedado impuros por el contacto. Las últimas versiones del trasfondo permiten el contacto con el Caos sin medidas tan radicales, y este texto parece explicar, desde el punto de vista del trasfondo, insisto, este cambio de orientación. No se menciona al Caos ni a sus dioses (Tal conocimiento es Diabolus Extremis), pero sí que existe un conocimiento vago sobre la existencia "del enemigo oscuro".

Instrucción Médica Básica

Este último capítulo nos introduce en la composición de "la Sagrada Forma Humana" y sus secretos básicos. Aprenderemos que el cuerpo humano es un paradigma de perfección y pureza y que es justo y correcto que estemos llamados a dominar la Galaxia. Nuestro es un arma en sí, e igual que debemos aprender a practicar reparaciones estándar en nuestro armamento, debemos saber efectuar curas básicas en caso de que algún compañero, o nosotros mismos, lo necesitamos.

Así, se nos ofrecen una serie de técnicas básicas, de entre las cuales la más exótica sea el procedimiento de actuación ante una herida por bioarma tiránida. También hay toda una sección dedicada a una de las peores heridas de la mente: la cobardía. Se nos describen claramente sus síntomas y, en caso de no haber comisarios cerca, deberemos ejecutar al perpetrador antes de que este extienda su maligna influencia al resto.

El capítulo termina con una serie de remedios caseros para dolencias comunes.

Las Bendiciones del Emperador

La última parte del libro, editada en página de color rosado, incluye una serie de lecturas inspiradoras para todo guardia imperial, divididas en tres partes:

1. Arengas y citas inspiradoras: citas de héroes del Imperio como el Comisario Yarrick, el Señor de la Guerra Slaydo, o el General Dagan.

2. Biografías de Grandes Héroes Imperiales.

3. Plegarias comunes del Guardia Imperial (3)

4. Letanías y encantamientos (42)

Personalmente, esta ha sido la parte que más me ha gustado del texto. Las letanías en sí mismas, junto con todas las citas a pie de página que se incluyen, justifican por sí solas la adquisición del tomo para los fanáticos del trasfondo del Milenio Siniestro.

Conclusiones y Ficha Técnica

Nos encontramos ante una obra atípica, ya que en sí no es una novela, ni un libro de ilustraciones. Su utilidad en términos de juego es poca (a menos que nos aprendamos las letanías y las cantemos antes de tirar los dados, lo cual, aunque salga mal, será una victoria frente al adversario en términos morales) y el número de página escaso.

Sin embargo, personalmente creo que nos encontramos ante uno de los mejores libros de referencia sobre el Universo Warhammer 40.000 que ha salido de las retorcidas de los Lexicomecánicos de la Black Library. El cuidado al detalle que se ha mantenido sobre todas y cada una de las partes de este tomo es tal, que estamos sin duda ante uno de los mejores productos de esta editorial.

Una compra recomendada.

Detalles técnicos:

Nombre: The Imperial Infantryman Uplifting Primer

Editorial: Black Library

Precio: 16 libras (gastos de envío incluidos), unos 25 €

Idioma: inglés

Formato: Libro de bolsillo. 80 páginas + 8 adicionales en color rosa con las Letanías y lecturas inspiradoras. Tapa dura.

URL: <http://www.blacklibrary.com>



CONFRONTATION

I: Introducción al juego

por Namarie

Iniciamos en este número una mini guía para ver cómo funciona este juego de miniaturas ambientado en un mundo fantástico.

Confrontation nació en Francia a mediados de los '90 y se consolidó rápidamente como un juego "alternativo" a Warhammer. La muy alta calidad de las miniaturas, o el hecho de que el manual y el "libro de ejército" estuviera incorporado en la miniatura hicieron que mucha gente se enganchara en nuestro país vecino a este juego.

A principios de siglo (¡jo, ¡qué viejo suena y qué poco hace!) el juego llegaba ya a varias tiendas españolas, alemanas e inglesas, y muchos curiosos empezaban a comprarse algunas miniaturas, especialmente para usarse como "campeones" o "personajes" del juego de Games Workshop.

Este año, y después de anunciarlo hace tiempo, oficialmente se ha lanzado Confrontation (su tercera edición) al mercado español, y en nuestro idioma. Esperamos que eso sirva para que más gente conozca un juego alternativo que vale la pena y con unas miniaturas realmente espectaculares.

¿Confrontation, Rag'narok, Hybrid o Rackham?

Errr... bueno... digamos que Rackham es la marca (como Games Workshop). En el universo de Aarklash (lo que sería el "mundo") puedes jugar partidas pequeñas (escaramuzas), con reglas de Confrontation; batallas enormes con reglas de Rag'narok, luchas en tablero con Hybrid (¿alguien recuerda el Hero Quest?) o incluso un juego de rol (¿?) llamado Cadwallon.

Así que podríamos decir que Confrontation es el juego, Rag'narok es Confrontation para muchas minis, e Hybrid es un juego de mesa. ¿Lo bueno? Que las miniaturas y las cartas son las mismas para los tres juegos...



¿Cartas o miniaturas?

Es un juego de miniaturas. Las cartas son una ayuda (ya veremos por qué). A diferencia de Warhammer, Warmachine y otros juegos de miniaturas, donde necesitas un "libro de ejército" o una hoja de referencia o una lista, en Confrontation (de aquí a ahora C3) tienes cartas. O sea, que te compras un blíster de Guerreros Enanos y no hace falta que te compres un libro de "Enanos"; en el propio blíster te viene una carta (o más) con las características, las armas, los hechizos... lo que toque de la miniatura. Ah, también te viene el manual de juego. ¿Cómoooor!? Pues eso, que en el propio blíster te viene el manual de juego.

Eso sí, mira bien la carta que viene con el blíster, porque tener el manual en francés, a no ser que lo dominas lo llevas claro.

El manual "en formato libro" de

C3 está a la venta (30€) y tiene las mismas reglas que el libro, con un poquiiiito de trasfondo (la verdad es que el trasfondo es algo que se echa mucho de menos), con muchas fotos, muchos dibujos que aclaran cosas, escenarios... No es necesario, pero está bien (bueno, a mí es que me encantan los libros...)

Nota importante

Nota: durante estos artículos de Introducción, se hace mucha referencia al juego Warhammer.

Confrontation, Warhammer

- La principal diferencia es que mientras WH es un juego de unidades (miniaturas parecidas agrupadas y que hacen todas la misma acción), C3 es más bien un juego de miniaturas. Sí que hay "grupos" de minis que actúan juntos, pero es altamente probable que esas unidades sean

de tres, o cuatro minis. Los héroes son mucho más presentes en C3. Sería algo así como comparar el Total War con el Warcraft 3...

- Otra diferencia crucial es en la estructuración de la partida. En Warhammer cada jugador tiene un turno, durante el cual sus unidades hacen cosas. En C3 no es así, las miniaturas van actuando mezcladas, igual tú mueves tres nenes y tu enemigo sólo uno, luego tú pasas el turno, tu enemigo mueve cuatro de golpe, luego tu una... Se va "intercalando", haciéndolo más realista que Warhammer en cuanto a acciones. Los más veteranos recordaréis un juego de GW llamado "Battle Masters". Es parecido pero cada jugador teniendo su propio mazo de unidades... Bueno, hablaremos más tarde de esto, no te preocupes.

- Mucha gente pregunta si es más barato que Warhammer. En casi todo sí: con una caja de "regimiento" (40€) tienes ya para jugar una partida (de las complejas, que suele haber ya magia), y no necesitas manual, ni libro de ejército (el manual te viene en la caja y en los blísters...). Las miniaturas en sí son de un precio un poco inferior a GW, sobre todo las de tropa (un blíster de tres goblins no te cuesta lo que un blíster de tres Esquizones Camaleón); en el caso de los personajes el precio es parecido, y en el caso de la caballería la cosa se dispara (tres Caballeros de Alahan valen casi 40€, que sí, que el caballo también es de metal, pero...).

- Para jugar a Warhammer una batalla decente necesitas (aparte de cierto desembolso económico) mucho espacio, rato para hacerte la lista, rato para desplegar... En C3 no: puedes jugar con pocas miniaturas (12-20) una buena partida, y se despliega en menos de cinco minutos...

- Es algo más "rolero": hay pifias (un 1 en cualquier tirada es siempre pifia y un 6 suele permitirte algún bono), decides cada turno si la miniatura potencia su ataque o su defensa, todas las miniaturas tienen varias "heridas" y dependiendo de cómo estén de salud hacen mejor o peor las cosas...

Bueno, dejémoslos de preámbulos... ¡vamos allá!

Las Fases del Juego

En Warhammer una batalla son un número de Turnos (en Batalla Campal son 6 por ejemplo), donde cada turno en realidad son dos turnos (uno por jugador). En C3, el juego se divide en Turnos,

pero no se divide en dos. Imagina que en Warhammer movieras tú, luego moviera tu oponente, disparases tú, luego tu oponente... pero mezclado. Bueno, lo explicaremos con detalle dentro de un tiempo.

Cada Turno se divide en seis fases:

1) *Fase estratégica*: se reagrupan las tropas huyendo, se ordena el mazo (llamado Secuencia de Activación), y se hace la tirada táctica (a ver quién empieza a sacar cartas).

2) *Fase de activación*: más o menos, cada jugador va jugando la carta superior de su mazo: si te sale una carta de unos Clones de Dirz, pues los Clones estos se mueven, o cargan, o disparan. Luego tu enemigo muestra la carta de arriba de su mazo, que es un ballestero orco, y él decide si lo mueve, si dispara... Luego tú sacas otra carta. Y así, hasta que no quedan cartas. Como puedes deducir, en la Fase Estratégica hay que pensar cómo ordenas las cartas (o sea, ¡en qué orden van a mover tus minis!). Decimos más o menos porque puedes "retrasar" la aparición de alguna mini, ya lo explicaremos.



3) Fase de Combate: separación de las melés y resolución de las melés (una melé -fr. *melée*- no es más que un "combate", o sea varias miniaturas -en WH sería varias unidades- que se están metiendo de piños entre ellas).

4) Fase mística (esto sirve para la magia y los milagros... que es lo mismo, pero no es lo mismo... vamos, como si separásemos la Magia de los magos de Warhammer, de las Pregarias de Sigmar).

5) Fase de Mantenimiento. Se resuelven las Competencias (habilidades especiales de algunas minis) y algunos efectos.

6) Tiempo Muerto. No se puede hacer nada, es simplemente "final de turno".

Las Cartas

Aunque hay cartas de todo (cartas de miniatura, cartas de sortilegios o milagros, cartas de objetos mágicos...) hablaremos de las cartas más importantes: las cartas de Criatura (de "unidad").





Como en Warhammer (bueno, como en todos los juegos de miniaturas) cada miniatura (unidad) tiene unas características que la hacen diferente de las demás. Cosas como la HA, F, R y demás atributos. En C3 estos atributos están en la propia carta. En la carta también tenemos una foto de la mini, el coste en puntos, qué equipo y habilidades tiene... Todo depende de la carta. Las cartas son, en cierto modo, el *libro de ejército*.

Tenemos las cartas de un Ballestero Orco (*Arbalétrier Orque*) de los Orcos de Bran-ô-Kor y de un Purificador del Templo de los Templarios de Hod (*Temple Purifier*) del ejército de los Grifos de Akkylannia.

En la parte izquierda vemos unos simbolitos y debajo un número. Esto es la "ficha" de la miniatura (o unidad). En el centro y bien grande, la mini pintada (los muy c... siempre pintan de forma increíble); encima de la foto tenemos el nombre de la unidad, y debajo un

texto con el equipo (Equipement / Equipment), las habilidades (Compétences, Abilities), el Rango (algo así como el "básica - especial - singular" de Warhammer) y la Raza.

En la esquina inferior derecha tenemos una especie de diseño como circular y un numerito. El numerito es el coste en puntos (de cada mini de la unidad) y el círculo, cuanto más lleno esté, más "rara" es la unidad. No hay un mínimo o un máximo de tipo de unidad, así que si queremos tener tres minis de élite y ninguna "regular", allá nosotros. (En realidad hay límite máximo de personajes, máquinas de guerra y personajes, pero es en % de puntos del total).

Podemos encontrar más números alrededor del "rango" de la unidad, pero suele usarse para sortilegios y milagros. Por el momento lo ignoraremos.

TEMPLE PURIFIER

10
3
4-5
4-5
3
4
5

Equipment: Consecrated pistol / STR 6, range 10-15-20. Armour. Long sword.
Abilities: Fanaticism, Bravery, Feint, Pariah.
Rank: Griffin Elite.
Lodge of Hod.

23

CONFRONTATION

Aquí están los atributos de las miniaturas de Rackham (ya sea en C3, Rag'narok o Hybrid) y su "equivalente" a Warhammer.

 **MOVIMIENTO (MOV):** Los centímetros que puede mover esa miniatura. (WH: M). Las miniaturas que pueden volar tienen dos atributos de Movimiento, el segundo es el vuelo.

 **INICIATIVA (INI):** Muy parecida a la Iniciativa de Warhammer, se usa para saber quién pega primero entre otras cosas. (WH: I)

 **ATAQUE - FUERZA (ATA-FUE):** Es la habilidad de golpear ("tocar") al contrario, y la fuerza con que lo haces. (WH: HA - F).

 **DEFENSA - RESISTENCIA (DEF-RES):** Es la habilidad defensiva (de esquivar los golpes) y la Resistencia. (WH: HA -R. En Warhammer Ataque = Defensa, ya que se usa la misma HA. En C3 no es así; hay una HA ofensiva y una HA defensiva).

 **TIRO (TIR):** cuanto mayor sea, mejor apuntará con las armas de proyectiles que tenga (si es que tiene). (WH: HP).

 **CORAJE (COR):** en cierto modo es el "valor" que tiene frente a bichos aterradores. (WH: Algo así como el Liderazgo referente a miedo y terror).

 **MIEDO (MIE):** No causa el mismo miedo un deforme que un demonio ensangrentado. El Miedo es la capacidad de "asustar". (WH: En Warhammer hay Miedo y Terror, y punto. Aquí el miedo es mucho más sutil y se "compara" con el Coraje). Las miniaturas que tienen Miedo no tienen Coraje, y viceversa: en los ejemplos, ni el Purificador ni el Ballestero son lo suficientemente "feos" para causar Miedo.

 **DISCIPLINA (DIS):** Es la voluntad y el sentido estratégico de las miniaturas. Cuanto más alta, más posibilidades hay de que luchen según un plan, si es baja tenderán a huir a las primeras de cambio. (WH: El Liderazgo afectado a pánico y desmoralización)



Los Dados

En Confrontation se usan dados de seis caras (D6). Es muy aconsejable tener dados de diferentes colores (por ejemplo para diferenciar dados de ataque de dados de defensa).

Las tiradas de dados se dividen básicamente en dos tipos: las tiradas contra una dificultad, y las tiradas enfrentadas. (WH: la tirada clásica contra una dificultad es la de impactar con HP; lo más parecido a tirada enfrentada es cuando se intenta lanzar un hechizo y/o dispersarlo luego; o cuando ambos jugadores tiran 1d6 para saber quién empieza a jugar).

Uno de los rasgos importantes de C3 es que en los dados el "1" es malo (pifia) y el "6" es bueno (éxito o crítico). Dependiendo de qué estemos haciendo y de cuántos dados estemos lanzando, los efectos de las pifias y los críticos. (WH: algo así como la Fuerza Irresistible y la Disfunción, pero aplicado a todo y no sólo a la magia).

En las tiradas con una dificultad, si en el dado sale un 1, es una pifia (así que la acción no tiene éxito). Si sale un 6, se puede lanzar otro dado y añadirlo a ese 6, y si vuelve a salir un 6 pues otra vez (¡ojo! que si sale un 1 es pifia igual). (WH: Recuerda un poco a la amerradora-ra Skaven).

En algunos casos, puedes tirar varios 1d6 y quedarte con uno de ellos. Por ejemplo imagina que tienes 3d6 de ataque, pues puedes tirar 3 dados y quedarte con el resultado más alto. Si de estos sale un 6 (o varios dados son un 6) las reglas de seises y pitos siguen válidas.

En las tiradas enfrentadas, si sacas un "1" fallas automáticamente, y si sacas un "6" puedes esperar a ver qué tiene el contrario y si quieres, lanzar un dado adicional.

La Salud

Las miniaturas tienen varios estados de salud. Todas empiezan Sanas, pero si reciben una herida pasan a ese estado. Si desde ese estado reciben una herida que les deja en un estado peor, pasan a estar al estado peor. Si reciben una herida más leve, se agrava en uno. Así, si una miniatura tiene una Herida Grave y recibe una Herida Ligera, "empeora" a Herida Grave. Si tiene una Herida Ligera y recibe una Herida Grave (que es peor) pasa a Grave.

- Sanos. Ningún efecto.
- Herida ligera. -1 a todos los chequeos de INI, ATA, DEF y TIR.
- Herida grave: -2 a todos esos chequeos.
- Herida Crítica: -3 a los chequeos.
- Muertos. Pues eso. No pueden hacer nada. A no ser que sean no-muertos, pero... ya nos entendemos.

Las miniaturas también pueden estar Aturdidas. Tiene los mismos penalizadores que Herida Ligera, a diferencia de que una miniatura Aturdida sólo lo está de forma temporal (a final de turno pasa a estar Sano).

El Movimiento

En principio, en la fase de Activación una miniatura puede Marchar, Correr, disparar, y lanzar sortilegios o milagros.

Si lo prefieres, la miniatura en vez de eso, puede moverse a cubierto para que sea más difícil que el enemigo le dé con armas de disparo, o puede intentar cargar o trabarse con una miniatura adversaria.

En este número nos centraremos en el movimiento y el disparo.

- Marchar: la miniatura (o las miniaturas) se mueve como máximo lo que indica su atributo de Movimiento. Puede pivotar gratis. (WH: "Marchar" en C3 es Mover en Wh). Las miniaturas pueden marchar, tirar y/o lanzar sortilegios y milagros (no puede marchar dos veces) en cualquier orden.

- Correr: la miniatura o miniaturas se mueven como máximo el doble de lo que indica su Movimiento. Puede pivotar gratis. A diferencia de Marchar, si Corre no puede disparar ni lanzar hechizos... (WH: como vemos, aquí tampoco se puede marchar -digoo correr- y disparar)

- Disparar. Sólo las miniaturas que tengan un arma de proyectiles y un atributo de DIS pueden disparar. Si ya ha marchado tiene un penalizador, si quiere marchar después de disparar tiene que decirlo ANTES de disparar.

El Disparo

El Disparo se realiza en dos tiradas: una primera tirada para impactar, y una segunda tirada para herir.

Cuando se activa una miniatura con arma de proyectiles y se decide que

dispare a otra, la miniatura que dispara debe poder ver a la miniatura a la que quiere abatir. Una miniatura "ve" a todas las miniaturas que están delante suyo (es decir, coge la peana cuadrada y traza una línea desde el lado frontal de la peana, todas las miniaturas que tengan una parte de peana en esa línea en adelante son posibles objetivos). (WH: En Warhammer la línea de visión es de 90 grados respecto al frontal; en C3 es de 180 grados; en C3 el concepto de "hostigador" no existe, ya que todas las miniaturas hostigan... así que la miniatura tiene de línea de visión su frontal).

En las propias cartas de las miniaturas armadas con tropas de proyectiles se indica el alcance y la fuerza del arma. En el caso del ballestero orco vemos que la ballesta tiene Fuerza 6 y que su alcance es de 10-20-40; la Pistola Consagrada del Templario también tiene Fuerza 6 y un alcance de 10-15-20. Estos tres números indican la dificultad en tres rangos (WH: tenemos "corto alcance" y "largo alcance", en C3 hay tres rangos). Cuando declares que una miniatura dispara, mide a ver en qué alcance se encuentra y establece la dificultad: 4, 7 y 10 para los tres rangos. Es decir: si el Templario está a 8cm del Orco, el Orco debe superar una tirada de dificultad 4 para impactarle; si está a 12cm de 7, y si está a 39cm de 10. Esta dificultad aumenta en +1 si quien dispara ha marchado (WH: recuerda que "marchar" aquí es "mover") Hay más modificadores a las tiradas (tiro a melée, tamaños de miniaturas, miniaturas a cubierto, etc.) que se explican con detalle en el manual.

La tirada para impactar es tan sencilla como tirar un dado y sumar al TIR; si es igual o superior a la dificultad el objetivo ha sido impactado. Recuerda que esta tirada se ve modificada en un -1 / -2 / -3 si quien dispara está con herida ligera (o aturdido), herida grave o herida crítica. RECUERDA que si obtienes un 1 en el dado, el disparo falla automáticamente y que si obtienes un 6 puedes volver a lanzar el dado y sumar el resultado.

La tirada para herir es algo más complicada y se basa en una tabla que se encuentra en el libro, en la hoja de referencia, y en la página siguiente :) Básicamente se hace mediante 1d6 + FUE - RES; el resultado del 1d6 indica además dónde ha impactado (piernas, brazos, abdomen, tórax o cabeza... pero tranquilo que esto no es un juego de rol y da igual dónde, simplemente que si es en la cabeza tienes más posibilidades de matarlo). IMPORTANTE: ese 1d6 es especial y ni los 1 causan pifia ni los 6 pueden añadir un dado.



• TABLA DE HERIDAS •

1d6 + FUE - RES (+Herida)	PIERNAS	BRAZOS	ABDOMEN	TORAX	CAREZA	1d6 + FUE - RES (+Herida)
< 0	Aucun d'égât					< 0
0/1						0/1
2/3						2/3
4/5						4/5
6/7						6/7
8/9						8/9
10/11						10/11
12/13						12/13
14/15						14/15
16/17						16/17
18 y +						18 y +

Durante una tirada de Heridas, los no implican un fracaso automático y los no pueden ser relanzados.

Aturdido

Herida ligera

Herida grave

Herida Crítica

Muerto

Partida de Ejemplo

NOTA: Esto es una partida-introducción para la gente que sabe jugar a Warhammer. Es recomendable que la juguéis para familiarizaros con el sistema.

Traducción WH->C3

Los Ballesteros Imperiales tienen HP3 y R3, y una ballesta (Mover o Disparar, F4, 75cm). En C3 sería RES 3, TIR 3 y la Ballesta FUE 4 y 25-50-75 de dificultad. Pasaremos del "mover o disparar" para este ejemplo.

El arquero orco tiene R4, HP3 y un arco normal (60cm). Así que en C3 podría ser RES 4, TIR 3 y un arco FUE 3 20-40-60.

Ambos tienen un atributo de MOV 10.

Ejemplo con dos miniaturas

Ojotuerto, Arkeror Orco, se enfrenta a Marius, Balletero de Altdorf. La distancia entre ambos es de 90cm.

Primer Turno. Empieza Ojotuerto, que marcha (movimiento) 20cm hacia Marius. Como Marius piensa que hay suficiente distancia para disparar, tensa la ballesta. La distancia entre ambos es de 70cm, la ballesta tiene un ranto 25-50-75 así que los 70cm están a "larga distancia": dificultad 10. Lanza 1d6 y obtiene un 4; sumando el TIR (3) tenemos 3+4=7, no es suficiente hasta llegar al 10. Se mueve 10cm hacia Ojotuerto (después de disparar).

Segundo Turno. Ojotuerto sabe que está a 60cm, y es una dificultad muy alta, así

que dispara desde donde está y ya se acercará el balletero imperial. La dificultad es de 10. Ojotuerto lanza un dado... ¡un Seis! Esto es un Crítico, así que ahora puede añadir un segundo dado. Lo hace y saca un 3. Sumando el TIR (3) y el dado (6+3) tiene 3+6+3 = 12, superior a la dificultad 10, así que el arkeror impacta en el balletero imperial. Para ver cómo ha sido la herida, Ojotuerto lanza 1d6. Saca un 2, esto significa una herida en los Brazos (no, Marius no deja caer la ballesta). Para saber la gravedad, se suma ese 2 a la FUE del arma (arco) y se resta de la RES del objetivo (Marius). 2+3-3=2, así que según la tabla (columna "Brazos" fila "2/3" tenemos una Herida Ligera.

Marius se saca la flecha del antebrazo maldiciendo a los pielesverdes. Marcha (movimiento) 10cm hacia Ojotuerto, para situarse a 50cm, y apunta al orco. Como el alcance de la ballesta es 25-50-75, Marius ha pasado de la "larga distancia" a la "media", así que la dificultad para impactar ha pasado de 10 a 7. Apunta hacia Ojotuerto y lanza 1d6 sacando un 5. La tirada para impactar da, pues, 3 (TIR) + 5 (1d6) - 1 (por estar en herida ligera) - 1 (por haber movido) = 6. No impacta en el Orco, que le hace signos obscenos con el dedo corazón.

Tercer Turno. Ojotuerto decide avanzar 10cm hasta situarse a 40cm (para tener a Marius a medio alcance) y dispara. La dificultad es 7, lanza 1d6 y... un uno. El 1 es pifia, así que Ojotuerto se queda embobado mirando cómo la flecha cae a un metro delante de sus narices.

Marius carga la ballesta de nuevo y dispara, obteniendo un seis. Decide no lanzarlo de nuevo, ya que con un 6 ya impacta al orco, y lanzando un dado adicional podría provocar pifia. TIR+1d6-2

(por herida grave) = 3+6-2 = 7. Marius sonríe, y lanza 1d6 para ver dónde ha alcanzado al orco... un Cuatro, esto es, ¡el Orco tiene una herida grave!

Cuarto Turno: Ojotuerto se saca dolorosamente la flecha de su pecho izquierdo, cerca del corazón; la sangre mana de la herida, pero todavía no ha dicho la última palabra. Decide disparar y luego marchar. Apunta con la ballesta y saca un 3, con lo que no impacta (3+3-2 por herida grave) y avanza 10cm hasta situarse a 30cm.

Marius decide avanzar y luego disparar; primero marcha y se pone a 25cm (lo suficiente para estar a Corto) y dispara su ballesta: 1d6 = 2. Como resultado tenemos 3 (TIR) + 2 (1d6) - 1 (herida ligera) - 1 (por haberse movido) = 3. No impacta...

Quinto Turno: Ojotuerto avanza 5cm hasta situarse a 20cm para estar a corta distancia, dispara... 1d6=5. 3+5-2-1 = 5, ¡ha impactado! Tira 1d6 para ver la herida y sale... un Tres. Esto es una Herida Ligera, pero como Marius ya tenía una Herida Ligera, pasa a ser Grave.

Marius apunta como puede y saca un 4. 3+4-2 = 5, ¡ha impactado! Tira para ver dónde ha herido a Ojotuerto... un Seis. Ojotuerto se desploma inerte...

Propuesta de partida

Se recomienda enfrentar 2 Ballesteros a 3 Arkeror Orcos de WH... Se puede jugar en una superficie de 90cm x 90cm (la misma que un Skirmish).

Despliegue: el jugador Orco empieza desplegando un arkeror en su borde de tablero, luego el jugador imperial, y así alternativamente. El jugador Orco empieza primero.



Los Grifos de Akkylannia

Arcavois recibió la visión de Merin, el dios único y flamígero. Después de haber abandonado su título, su feudo y sus armas, partió a la aventura y la nueva religión atrajo un número increíble de fieles. Fundaron un imperio de esperanza y de Luz: Akkylannia. Poco después, Arcavius partió de nuevo a través de Aarklash para predicar la palabra del dios único. No volvió jamás.

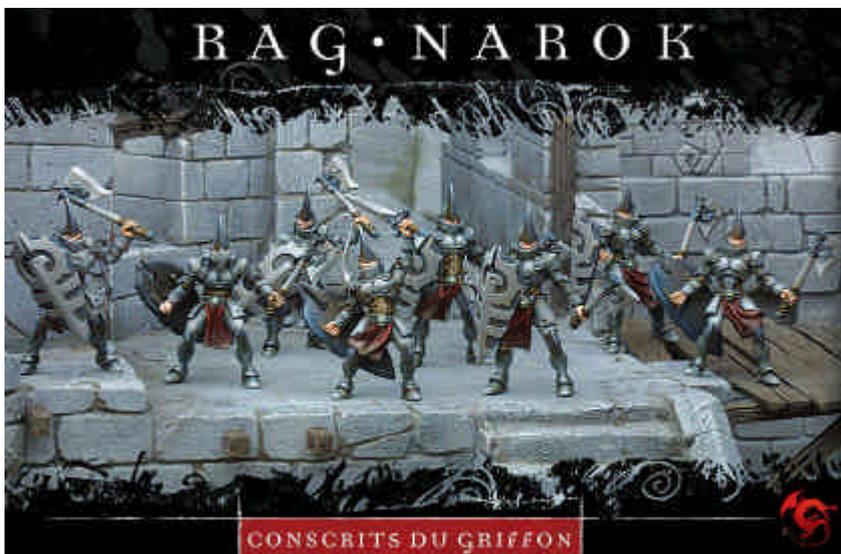
Los discípulos de Merin son múltiples y forman un pueblo unido en la fe. Por desgracia, el sueño de Arcavius está moribundo. La llegada del Rag'narok ha arrojado un velo sombrío sobre Aarklash. Los Grifos han partido en cruzada hacia las lejanas tierras del este para reencontrar la tumba de su profeta y luchar contra los enemigos de la verdad única. Los inquisidores y los cazadores de tinieblas acosan a los traidores y los herejes en una temible caza de brujas.

Ahora, innumerables creyentes embutidos en pesadas armaduras de metal y armados de fusiles recorren los caminos de las peregrinaciones. El ejército de la Redención está en marcha.

Mientras las tinieblas amenazan Aarklash, los Grifos ponen a sus disciplinados ejércitos y sus cañones al servicio de la Luz. El ejército imperial, la Inquisición y el Temple, unen sus fuerzas para aplastar a los herejes y levantar las hogueras de castigo. Los celosos servidores de Merin son severos, pero justos.

Los fanáticos guerreros del Grifo responden perfectamente a las órdenes y hacen de su ejército una máquina de guerra donde cada engranaje es un instrumento mortal. Además de su disciplina de hierro, el ejército del Grifo posee el secreto de la pólvora: pistolas, fusiles, trampas explosivas y cañones abundan en sus filas.

[Texto extraído del manual de Confrontation 3a edición]



Conscrits, una de las tropas regulares de los Grifos. 25€



Sered, un impresionante Sacerdote Guerrero (10€)



Estado Mayor (General, Músico, Portaestandarte y Guardia del Estado Mayor). 25€



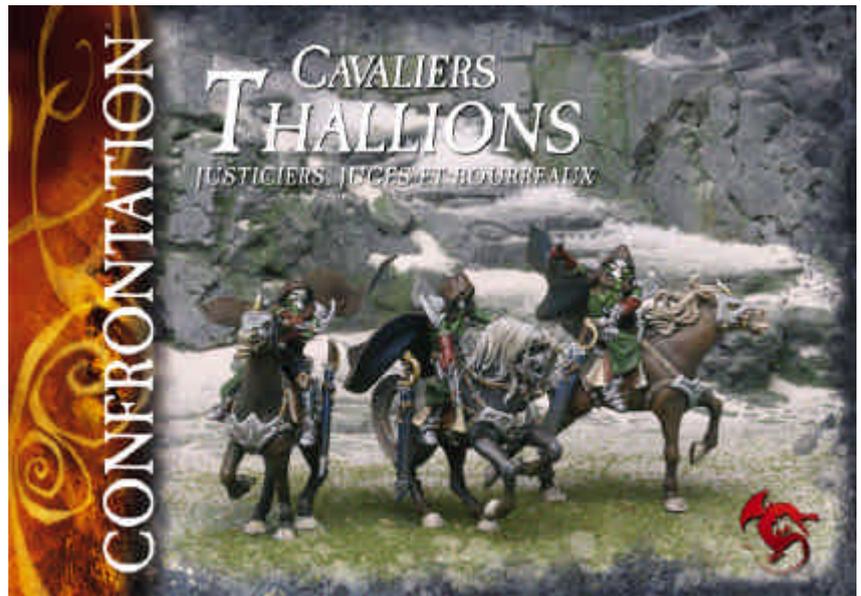
Misericord (que es Mira cabreada), 92 puntos (10€) con un perfil increíble.



CONFRONTATION



Garell (88pts) es un experto tirador (10€)



Caballeros Thallions. Elite del Grifo (42 puntos cada Caballero). 3 minis 30€



Los Fusileros (blíster de 3 miniaturas 10€) tienen un rifle de larga distancia



En la caja de Cañones (37'5€) tenemos tanto un Cañón como una Culebrina



Los Orcos de Bran-ô-Kor

Nacidos del cruce de cepas genéticas humanas y Goblins, los orcos fueron creados durante la edad de Acero por los alquimistas de Dirz. Estos últimos, buscaban entonces guerreros para defender su naciente imperio, no sospechaban que la semilla de la insurrección se había plantado en el sangre de sus criaturas. Los orcos se rebelaron y tomaron el camino de la libertad. Su periplo los llevó a Bran-ô-Kor, la Tierra de los Valientes. El dios Chacal los tomó bajo su protección. Después de haber asegurado su fuerza entregándoles el alma de nobles guerreros, les abrió la puerta del mundo de los espíritus.

Los orcos sobrevivieron así durante décadas, a pesar de la aridez de la tierra ocre, la sed de revancha hacia sus creadores y las múltiples invasiones. Ahora, son lo bastante numerosos para clamar su soberanía. ¿Cuál de los Raïks, señores orcos, será digno de convertirse en el Kal-Raïk y de llevar a su pueblo por el camino de la Gran Guerra?

Los orcos, concebidos para hacer la guerra, se distinguen por su fuerza fuera de lo común. Son capaces de propinar golpes extremadamente violentos. Gozan además de los beneficios de los tótems-espíritu, invocados por los misteriosos magos intuitivos.

[Texto extraído del manual de Confrontation 3a edición]



Jinetes de Brontops (2 minis 30 euros). Enormes, por cierto.



Los Ballesteros Orcos (de 18 puntos cada uno; un blister 3 miniaturas 10 euros) son de las pocas miniaturas con armas de proyectiles de las que disponen los Orcos.



CONFRONTATION



Shaka Morkhai (28 euros), un legendario héroe orco



Dos de las seis miniaturas de la caja de Estado Mayor (25€)



Tueurs Amok (caja de 5 miniaturas 40€), los Orcos más grandes y más fuertes.



Pirates!

Un juego de barcos construibles coleccionables
por Namarie

Imagina por un momento que en un sobre de Magic (ese odioso juego de cartas en que casi todo el mundo lleva el mismo mazo... parece el Caos, por Ulric...) en vez de las ocho cartas inútiles y dos que te habrían salido más baratas compradas en una tienda, te vinieran dos barcos construibles (de cartón plastificado duro), ya sean barcos piratas, barcos ingleses, españoles, o un fuerte. Como si en un sobre te vinieran dos personajes de Warhammer.

Imagina que además, con las propias cartas te vinieran todos los stats del barco (como en Rackham). Imagina ahora que en el dichoso sobrecito te vinieran también las reglas del juego, y hasta un dado minúsculo (que va de muerte para marcar las heridas de enjambres y demás... es otro tema). Y que en el mismo sobre de vez en cuando hubiera monedas, o personajes especiales para los barcos, o un fuerte, o un banco de niebla, o una isla.

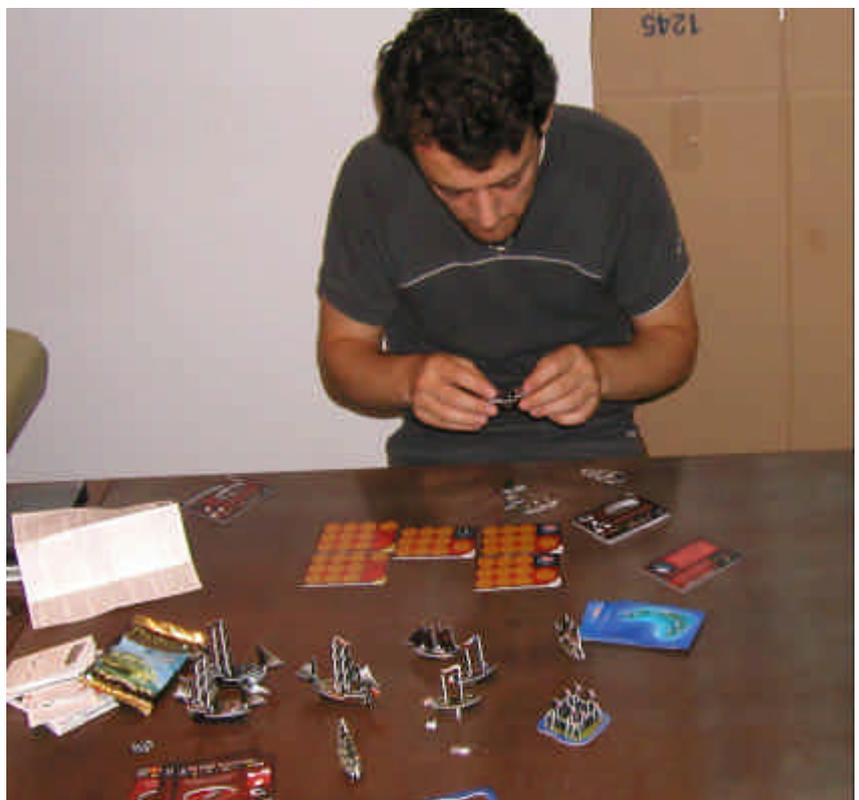
Ahora imagina que ese juego existiera y se llamara... Pirates!

Pues bien, ya van por la ¿tercera? expansión (después de "Pirates of the Spanish Main" y "Pirates of the Crimson Coast" apareció la tercera expansión con los norteamericanos para salvar el mundo como siempre...). Este juego de barcos coleccionables es, si más no, sorprendente. Cuando abres el sobre te encuentras con varias cartulinitas plastificadas (como si fuera una tarjeta de crédito) con barcos troquelados. Parece una chorrada pero es un vicio abrir un sobre para ver qué barco te ha tocado: una veloz fragata pirata, un pesado buque español...

A lo que vamos. Lo primero, después de abrir el sobrecito (eso si no has sido tan bestia como yo y comprar cinco de golpe... claro que a 4 euros el sobre...) es *intentar* montar los barcos. Y digo intentar porque la verdad es que en montar el primer barco tardas tus cinco minutos, se te desmonta cuando estás poniendo la parte de arriba... un desastre... vamos, El Raúl y yo porque estábamos los dos charlando y mirando los barquitos, que si no... Ah, cuidado con los mástiles, si aprietas demasiado los rompes.



Primer sobre de Pirates of the Crimson que cae en mis manos: un barco francés (L'Amazonne), un enorme barco español (La Santa Ana), monedas y un personaje inglés, una isla, reglas básicas y completas, dado... sí, sí, todo dentro del sobrecito...



El Raúl (o Gran Dios Oscuro El Raúl) montando barquitos. Si es que... luego nos llaman frikis por jugar a cosas así...



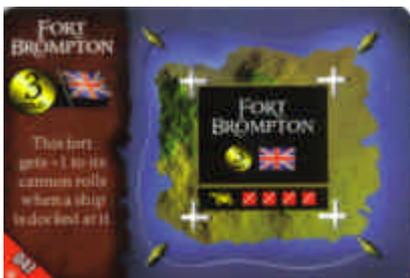
...entre Warhammer y "gastos extraordinarios" como los barquitos estos, no me extraña no llegar a fin de mes...



L'Amazone y el Arabella. Dos barcos diferentes...

L'Amazone es un barco de velocidad media (S+L), con buena carga (4), pero con sólo dos cañones.

La Arabella es un galeón enorme, 4 cañones y 4 mástiles, pero lento (S+S).



La inclusión de un Fuerte te da un buen punto de apoyo para tu flota, ya que incorpora unos cuantos cañones que te pueden ser muy útiles, además de conseguir las monedas que hay en la isla. Se compran durante el juego en islas.

Los Personajes añaden mucho al juego, se podrían equiparar a los "objetos mágicos" de Warhammer... bien usados, pueden ayudar muchísimo...

Mi consejo personal es que, si quieres probarlo, te compres tres sobres, y de la misma expansión (si, como yo, eliges Crimson Coast, pues los tres sobres de Crimson Coast). Aunque parezca tentador, no te pilles (todavía) de varias expansiones. ¿Por qué? Porque frustra bastante tener dos navíos españoles, un fuerte inglés, un barco pirata, uno americano y uno francés. Así no se puede hacer una flota decente...

Si eres tan burrofante como yo, puedes pillar "muchos" sobres, porque tener nueve o diez barcos montados (y los cinco daditos) queda mu chulo. En mi caso, genial, cuatro barcos piratas (¡y una botella de ron! ...a ser posible Captain Morgan... ehummm... estoooo...)

Bueno, en una de las cartas para montar cada uno de los barcos se ven los siguientes atributos:

- Coste en puntos (andaaa, de qué me suena esto...). Cuanto mejor sea un barco, más puntos cuesta. De momento, si tenemos varios barcos ya podemos pensar en si llevaremos muchos barcos pequeños o pocos pero burros...
- Bandera o "nación". Bueno, si te haces un "ejército pirata", pues pon todos los barcos piratas que queda más bajo... aunque cuando empieces a jugar no pasa nada si se mezcla, of course.
- Nombre del barco. En el reverso de la "carta" a veces se da explicación del nombre, a veces se explica alguna anécdota...
- Número de mástiles (2 en L'Amazone, 4 en Arabella). Generalmente, más mástiles implica barco más grande. Los "mástiles" son importantes ya que cada mástil es a la vez un cañón y una herida. Cuando un barco recibe cañonazos, se van retirando los mástiles, si se queda a cero se hunde ^ ^
- Carga. Son las "monedas" que caben en el barco. En ambos casos es 4.
- Movimiento. Se expresa en dos medidas: S y L (Small y Large). En vez de usar un centímetro se mide con la propia carta, así que L'Amazone mueve "un lado corto de carta y luego un lado largo de carta". Puede pivotar gratis entre movimientos. Es decir: S+L puede ser pivoto, nuevo S, pivoto, nuevo L, y vuelvo a pivotar. El pivotar y quedar bien encarado es importante porque cuando disparemos los cañones a los barcos enemigos se tendrá en cuenta el alcance de los cañones, y dónde están...
- Cañones. Tantos mástiles, tantos cañones. Se indica con dados que dan la dificultad para "impactar". Así, L'Amazone tiene dos cañones (porque tiene dos mástiles), si quieres dispararlos, debes medir desde los mástiles: como los



dados son blancos, significa alcance S. Tira 1d6 por cada mástil que esté a alcance de tiro, tienes que sacar 3+ y 4+ para impactar (y cargarte un mástil). Si te cargas un mástil, el oponente debe retirarlo del barco. Al menos eso dicen, pero la verdad es que va mucho mejor simplemente "marcar" qué mástil está roto. Si empiezas a sacar y poner mástiles te los cargarás en nada.

- Reglas especiales. Casi todos (si no todos) los barcos tienen alguna regla especial. Las más simples son que tienen un bono a disparar a barcos de una cierta facción (como L'Amazone). Otros barcos tienen reglas más divertidas, como Arabella (los abordajes no le destruyen mástiles).

- Número. Supongo que para coleccionistas debe tener su "miga". Que sea blanco, rojo, plateado, dorado o negro indica la rareza del barco o "carta".

El juego básico está formado por una isla natal, una isla en medio, unas cuantas monedas en la isla de en medio, y unos barcos por cada jugador (ah, ¿que no habíamos dicho que se puede jugar más de dos a la vez?). En tu turno, cada barco puede mover, o disparar, o pillar monedas (que están boca abajo en la isla central), o añadir mástiles a un barco averiado (si estás en tu isla natal).

La verdad es que cuando acabas la partida te queda un mal sabor de boca... porque te das cuenta de quien empieza, si tiene los barcos más rápidos gana, ya que se posiciona antes. Es decir, si yo empiezo muevo mis barcos, luego mi oponente, luego yo los pongo en plan "receptor", si mi oponente se acerca a la isla (debe hacerlo para coger monedas) le disparo, mientras mi barco gordote se llena de tesoro (mi tessooroooo).

El juego "avanzado" incluye MUCHAS cosas. Para empezar, tienes una isla natal, pero no hay sólo una isla a la que ir. Esto impide el "factor velocidad" de antes, la táctica empieza a aparecer por debajo... Además de islas hay bancos de niebla o "mar de Sargasso" (a mí me parecen algas por el dibujo). Los barcos pueden tener tripulación o "personajes especiales" que potencian y mucho las habilidades de un barco. Los barcos pueden hacer más acciones (por ejemplo, puedes abordar un barco, que sería "atacar en cuerpo a cuerpo" en cierta forma) y tener siete u ocho por jugador hace que una buena partida pueda durar perfectamente casi dos horas.



En la "carta" de monedas a veces aparecen cositas muy interesantes como ¡piratas fantasma! aunque a veces es "simplemente" tripulación...



El típico despliegue del juego básico

Los movimientos o pensar qué debe hacer tal barco y tal otro, sin apenas mirar las cartas, sin consultar ningún libro de reglas ni ninguna tabla (los resultados para "impactar y herir" con cañones están en las propias cartas) hace que el juego sea muy ágil; la suerte (tanto cuando disparas como cuando entras en un banco de niebla) y el hecho de que no se sepa el valor de las monedas que se cogen lo hacen imprevisible; pensar en cuántos barcos, de qué tipo (¿más barcos rápidos o más barcos pesados?), los personajes, o decisiones que se toman le dan su toque de juego de estrategia.

En definitiva, un juego muy curioso y, por lo que cuesta, muy recomendable.

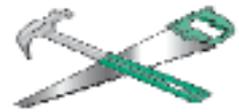
LO BUENO

- Es un juego bastante barato.
- Es divertido.
- No necesitas comprar nada más que lo que te viene en el sobre.
- Es relativamente fácil de encontrar.
- No suele haber dos partidas iguales, si la "escenografía" cambia.
- ¡Te lo pasas teta montando los barquitos!
- ¿Hemos dicho que hay unos daditos muy monos?

LO MALO

- No hay mucha gente que juegue a esto.
- El juego básico es demasiado monótono y (sinceramente) poco entretenido.
- Los mástiles de los barquitos son frágiles. Casi mejor usar contadores.

En principio no deberías tener problemas en conseguir este juego, suele venderse donde se vende Magic... por si acaso visita la web oficial de los distribuidores: www.devir.es



Monstroconsejos #3

por Haliem Monstromo, el Conde Negro

Sigamos adelante en esta tercera entrega de estos consejillos básicos de pintura y modelismo para ejércitos de wargames. En esta entrega (y en las siguientes), una parte la dedico a "definir" técnicas y palabras para los más principiantes.

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

Llamando la atención

Una forma sencilla de destacar a un personaje, incluso dentro de una unidad es detenerse un poco más en su peana. Añadirle algún detalle (o más de uno) acorde con el ejército que se trate puede ser un primer paso. Otra forma de destacarlo más aún sería hacerle una peana elevada. Cualquier material es utilizable, como cartón o poliestireno, aunque lo mejor son las planchas y trozos de corcho. Utiliza dos o tres (a tu gusto) y después decora la peana acorde con las del resto de tu ejército.



Escenografía barata y sencilla

Una forma fácil de tener escenografía de edificios es utilizar el cartón de cereales o similares. Recórtalo de la forma que desees, siempre intenta mantener la escala y que incluso te pueda servir para luchar dentro de él (nunca se sabe; mejor así). Para la base utiliza varios: pega varios cartones para darle firmeza a la base (puedes utilizar cualquier trozo de plástico, más rígido, que tengas). Puedes mejorarla con restos de matrices, una pintura adecuada, etc... Por otro lado, ten en cuenta que puedes hacer algo muy básico (si es que empiezas en esto) y después mejorarlo. Aunque el resto de la imagen inferior es otro, costaría poco hacer algo así teniendo hecho ya el resto algo "cutre" de la derecha: restos de matrices, algo de césped y una mejor pintura.



Más árboles

Ya vimos que el tomillo, un arbusto leñoso, posee un tronco que por tamaño y características (leñoso y retorcido) nos sirve como base para tronco de árboles. Pues bien, otra "especie vegetal" interesante es la esparraguera. En este caso la particularidad de ella son sus hojas, de tipo espinoso y que la hace estupenda para imitar hojas y ramas de coníferas (pinos, abetos, etc).

Para evitar que su color se vuelva marrón y se pudra, es conveniente pintarla. El problema es que a pincel es muy fastidioso, así que al menos imprímela con spray para evitar que se estropee. Si quieres que quede "potita" o utilizarla en un diorama, debes entretenerte en pintarla en verde oscuro, con algunas luces en verde oliva o más claro. Para botón de muestra, la imagen de la derecha.



Usando el algodón

Con el algodón se pueden hacer varias cosas: telarañas, niebla y humo.

Puedes crear **telarañas** una forma fácil con algodón, tiza y un poco de suciedad...

Hombre, queda más real meter las minis en un terrario con arañas y que sean naturales, pero eso sólo se lo he visto a un colega que tenía arañas y no muertos...

Es más fácil coger algodón y pintarlo a spray con imprimación gris. Otra opción es ensuciarlo de alguna forma. Y la mejor (pero más cara) utilizar algún color gris de los pasteles en polvo que venden en tiendas de pintura.

Una vez pintado, haces una bolita con él y le pones una gota de pegamento y lo pegas donde quieres que sea el punto de partida de las telarañas. Una vez pegado y seco, simplemente empieza a tirar del algodón en las direcciones que quieras para crear las telarañas.

Para la **niebla**, el proceso es el mismo, sólo que no necesitas pintar el algodón.

Para el **humo**, aunque puedes dejar el algodón sin pintar, queda más efectivo pintarlo de negro.

En todos los casos lo importante es que al tirar del algodón lo hagas de forma que te queden formas realistas.





Setos

Son uno de los primeros elementos para jugar. Y son fáciles y baratos de hacer. Ya te dije de utilizar estropajo (compra uno barato) y algo que te sirva de base (algo de plástico, cartón o lo que se te ocurra).



El de la fotos son dos tiras de estropajo unidas. Inicialmente, si quieres puedes incluso dejarlo como está. O puedes simplemente pintarlo, con luces y sombras. O, finalmente, le puedes pegar musgo, serrín o lo que sea para darle un aspecto más real. El de la derecha está simplemente pintado

Dependiendo del tipo de estropajo que compres (los hay más gordos, más finos, más largos, más cortos,...) a lo mejor necesitas pegar varios para que te quede el seto con la anchura, altura y longitud que quieres. No importa que pegues los trozos. Siempre puedes, si queda mal, disimularlo después.



Monstrodiccionario

El mundo de la pintura de miniaturas, del modelismo y de la fotografía (que a lo mejor trataremos...) tiene como todos los que son muy específicos sus propias palabras (palabras a veces). Aunque muchos seguro que los conocéis, ya que esta sección va dirigida a gente que se inicia en todo esto, creo que es necesario explicar lo que son algunos de esos términos.

Vamos a empezar por algunos nombres de técnicas de pintura. ¡Ojo!, no pretendo dar definiciones técnicas, completas o 100% precisas, sino sólomente aclaratorias.

Pincel seco

Sencilla técnica para resaltar volúmenes y darle aspecto real a algunos tipos de superficie. Consiste en coger muy poca pintura en un pincel plano, al que se le retira parte del agua y aún más pintura frotándolo en algo absorbente (servilletas de papel o similar) antes de aplicarlo sobre la superficie. Para aplicarlo, el pincel se pasa suavemente, rozando, las partes más externas de la miniatura.

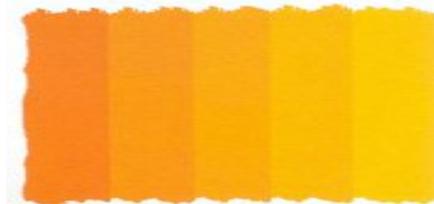
Ten en cuenta que el pincel seco es una técnica que se considera "sucía", recomendable (y a veces ni eso) sólo para metales, maderas, pieles de animales, pelos... Abajo del todo tienes una imagen del pincel seco realizado sobre un vehículo militar de WH40k.

Degradado

Técnica consistente en pintar con una serie de colores de una misma gama, desde uno oscuro a otro claro. Se va pintando aclarando el color y dejando parte del anterior más oscuro sin pintar. Al final, quedan como franjas. El objetivo la gran mayoría de las veces es crear volúmenes. Se puede utilizar en todo tipo de superficie, aunque en telas y carnes son imprescindibles. El número de degradados que hagas determina que el cambio sea más brusco o más suave.

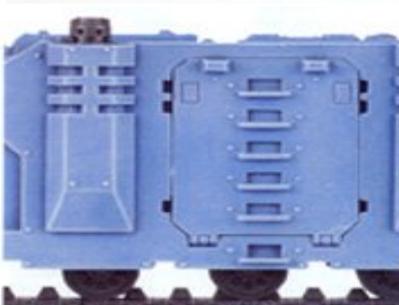
Perfilado

Método para realzar los volúmenes de los distintos elementos (ropa, piel, adornos) dejando (o pintando) una línea oscura de separación entre ellos. Si se imprima en negro, basta con dejar una pequeña zona en dicho color. También se puede hacer a posteriori, pintando la línea en dicho color negro o en otro oscuro acorde con el color de las zonas a separar. En la imagen del fusilero puedes apreciar esa línea de separación entre la mano y el fúsil.



Para el próximo mes seguiremos con el resto de técnicas de pintura y más consejos en estas dos páginas.

Haliem Monstromo, el Conde Negro



♦ F.T. Generada por los Fieles

	Devoto	Zelote	Deán	Avatar
Fiel Puro	2	3	4	7
Monje Guerrero	1	2	3	6

♦ Recuperación de Maná

+1D6	Iniciado	Adepto	Maestro	Virtuoso
0	0	0	0	0
0 Y -	1	2	3	4
1-3	2	3	4	5
4-6	3	4	5	6
7-9	4	5	6	7
10-12	5	6	7	8
13-15	6	7	8	9
16-18	7	8	9	10
19-21	8	9	10	11
22 Y +	9	10	11	12

♦ Turno de Juego ♦

Fase estratégica :

- Chequeos de reagrupamiento
- Constitución de las secuencias de activación
- Trada táctica

Fase de activación :

Jugar las cartas y activación de las miniaturas

Fase de combate :

- Separación de las melés
- Resolución de las melés

Fase mística :

- Cálculo de la F.T. de los fieles
- Tradas de recuperación de los magos

Fase de mantenimiento :

- Aplicación de los efectos perjudiciales
- Aplicación de competencias pasivas
- Aplicación de competencias activas
- Aplicación de efectos diversos
- Resurrecciones y refuerzos

Tiempo Muerto :

No puede efectuarse ninguna tirada de juego.

♦ TABLA DE HERIDAS ♦

Id6 + FOR - RES (+ Herida)	PIERNAS	BRAZOS	ABDOMEN	TÓRAX	CABEZA	Id6 + FOR - RES (+ Herida)
< 0	Sin Resultado					< 0
0/1						0/1
2/3						2/3
4/5						4/5
6/7						6/7
8/9						8/9
10/11						10/11
12/13						12/13
14/15						14/15
16/17						16/17
18 y +						18 y +

Durante una tirada de Heridas, los no implican un fracaso automático y los no pueden ser relanzados.

Sin Resultado
 Aturdido
 Herida ligera
 Herida grave
 Herida crítica
 Muerto

♦ Penalizaciones ♦

	Chequeos de Iniciativa	Chequeos de ataque	Chequeos de Defensa	Chequeos de Tiro	Cheques de Heridas
CARGA	-1	-1	-1	-1	-
ATURDIDO	-1	-1	-1	-1	-1
HERIDA LIGERA	-1	-1	-1	-1	-1
HERIDA GRAVE	-2	-2	-2	-2	-2
HERIDA CRÍTICA	-3	-3	-3	-3	-3

Tamaño del Combatiente Potencia

Tamaño Pequeño y Tamaño Medio	1
Tamaño Grande	2
Tamaño Muy Grande « Enorme »	3
Tamaño Muy Grande « Colosal »	4
Tamaño Muy Grande « Gigantesco »	5

Acción Potencial de Desplazamiento

Marcha	MOV cm
Carrera	MOV x 2 cm
Trabamiento	MOV x 2 cm (MOV cm después de un destrabamiento)
Carga	MOV x 2 cm

♦ Dificultades de los Chequeos de Tiro ♦

Corto Alcance	4
Medio Alcance	7
Largo Alcance	10

♦ Modificadores de las Dificultades de Tiro ♦

Objetivo en desplazamiento a Cubierto	+2
Objetivo en un nivel de altura diferente	+2
Tiro antes o después de un desplazamiento	+1
Objetivo parcialmente visible	+1
Objetivo de tamaño grande	-1
Objetivo de tamaño muy grande	-2