¡Cargad!

Número 7 - Diciembre 2.005

¡Cargad!

Número 7 - Diciembre 2005

Editorial (o no)..... 3

Cartas del Lector..... 4
Noticias y Novedades..... 6

Confrontation: La Caja de Inicio... 9

Introducción..... 10

Reportaje “El Soldat de Plom”..... 14

Thalandor..... 19 L
Enanos: Preguntas y Respuestas. 20 L
Relato: La Súcubo y el Martillo..... 22
Análisis: Bestias del Caos (1)..... 28

Táctica Imperium..... 35
La Guardia Imperial..... 38
Equipando al Cárnifex (1)..... 41
Incursión Anual del Caos..... 47

Introducción..... 49

MODs para el Dawn Of War..... 51

Menoth (II): Tropas..... 54

EBay, subastas por Internnet..... 56

Cómo lo hice, Hirst Arts (1)..... 58

Paso a Paso: Ogro Toro..... 62

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 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 ambos uséis el mismo nivel y sea con un pacto previo.

Editorial (o no)

Número 7
Diciembre 2.005 (bueno, ha salido en Diciembre, ¿no?)

Coordinación
Namarie

El Equipo ¡Cargad!
Harriak, Abhumano
Lord Darkmoon, Absuelto
Namarie, Abril
Pater Zeo, Abrigado

Portada
Tania Bárbara, de Jesús Cano (dsaxtrex@hotmail.com)

Han colaborado...
Capitan Brown (Tactica Imperium)
Crateo (Tutorial e-bay)
EKXW (Paso a Paso del Ogro Toro)
Ignasi Heras (Bestias del Caos)
Miguel Builder (Tutorial HirstArts)
SAX (Articulo Mods DoW)
Tomas Winand (Soldadet de Plom)
Yakface (Articulo Carnifex)

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

Tenemos un nuevo número de Cargad (con algo de retraso)

Este número tiene muchas cosas interesantes (aunque no todas las que nos habría gustado incluir), y alguna curiosidad. Tenemos artículos de todo tipo, de trasfondo, de interés general, etc... Incluso de Juegos de Especialista (en este caso, de Inquisitor).

Sin embargo, todavía hay cosas que se nos quedan en el tintero, como la presentación de Starship Troopers, o un artículo sobre Star Wars Miniatures (o Dungeons & Dragons Minis, que es casi lo mismo) o un artículo sobre muchos otros juegos de miniaturas que hay ahora en el mercado.

Y es que el mundillo de las miniaturas se acelera, se regenera a sí mismo. Si hace unos números (concretamente en el número 5) hablábamos de Flames of War (juego de miniaturas de la Segunda Guerra Mundial) hoy hablamos del Axis & Allies (misma temática, misma escala, diferente filosofía). Yo mismo estoy haciendo un ejército de Americanos y de Panzergrenadier de Flames of War, un juego sorprendente por su sencillez y su variedad. Es un juego en el que, con sólo el libro básico, puedes hacer infinitas combinaciones diferentes de un mismo ejército.

También ha salido al mercado un juego al estilo del Pirates! (del que ya hablaremos), es decir, coleccionable y desmontable al mismo tiempo, pero con una temática de space-opera. Y hablando de space-opera, y fuera del mundo de las miniaturas, las novelas de Honor Harrington (dos publicadas en español hasta ahora) son una space-opera realmente curiosa, interesante y amena de leer.

¡Nos vemos en el próximo número!

=][= Lord Darkmoon

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

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

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

1. Tienes todo el derecho a (sin alterar nada de su contenido) copiar, fotocopiar, imprimir, distribuir, colgar en tu web, ceder, regalar, o incluso compartir para distribuir en redes P2P (emule y demás) CUALQUIER parte de "¡Cargad!", siempre que no se altere el contenido, que NO se obtenga ningún beneficio económico y (en caso de colgarlo en otra web o de otra revista) que se indique que es ¡Cargad! y que se puede obtener gratis en la dirección http://www.cargad.com.
2. Sobre derechos de autor y demás sólo queremos indicar que consideramos necesario poder utilizar fotos del juego "x", o la miniatura"y" para poder hablar de ella o él. De todas formas, si alguna persona, entidad, empresa, entidad metafísica, alienígena o cosa, considera que no podemos poner dicho material grafico de su propiedad intelectual en la pagina 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 quereis utilizarlo para algun particular fuera de imprimirlo y leerlo por favor, poneros en contacto con ellos, no nos gustaría ver que alguien ha sacado de nuestro fanzine material de una persona y lo ha publicado en cualquier otro medio. (Especial mención a aquellos/as que copian cachos y los ponen como "suyos").
4. Por su parte, todas las traducciones (que las hay) tienen dos "copyrights" (indicados), el autor y el traductor. En caso que alguien quiera copiar/reproducir el original deberá pedir permiso al autor, si quiere hacerlo con la traducción deberá pedir permiso a ambos.
5. Si alguien nos envía un material (relato, personaje, fotografías, dibujos, etc.) ese alguien seguirá teniendo todos los derechos sobre dicho material, y ¡Cargad! sólo tendrá el derecho de usarlo en el e-zine. Si alguien ha enviado algo a ¡Cargad! que es tuyo, dínoslo. Y si hay pelea sobre quién es el autor lo quitamos y punto.
6. Las opiniones expresadas por los colaboradores de ¡Cargad! o algún miembro del equipo de ¡Cargad! son de esa persona, no de la revista en sí. Si algo resulta ofensivo o no está permitido, agradeceríamos un correo (cargad@gmail.com) y haremos lo posible por retirar el material ofensivo o no permitido.
7. Envia NEHEK al 5555 y tendrás 1d6 esqueletos a como mucho 45cm de tí. Coste del mensaje: 3+.

Cartas de los Lectores

NOTA IMPORTANTE

Hace poco ha aparecido por Internet (y antes de que saliera a la venta) el nuevo libro de Enanos de Warhammer. Desde aquí nos oponemos (al menos todo el equipo de ¡Cargad!) a la piratería de todo lo que pueda conseguirse "comprándose" de forma legal (y el libro de Enanos puede comprarse dentro de poco). Fotocopiar un libro de Cuarta Edición, conseguir vía emule y demás una white dwarf más que descatalogada o una campaña de hace siete años, así como "abandonware" (juegos de PC que ya no se pueden conseguir en tiendas porque son antiguos), canciones imposibles de encontrar (sin ir más lejos, he buscado en tiendas cosas como Tzaboo sin ningún éxito y gracias al emule los tengo), eso, pues vale. Pero pillar el reglamento de Warhammer, o un libro de ejército, feo feo.

Que, a ver, sinceramente, hay cosas con una relación calidad/precio que dices "donde vaaaan" (como es el caso de muchas miniaturas), pero con los libros, de todo corazón: compráoslo, que vale más de lo que cuesta.

Otra cosa es coger un libro para ojearlo y luego comprártelo (aquí mismo, creo que tanto Zeo como yo mismo, Namarie, hemos tenido bajado el libro de Enanos, y seguro que en menos de siete días desde que salga lo tenemos en nuestras manos). Porque los libros, amigos míos, siempre estarán ahí...

Se nos coló...

- El artículo "Prehistoria del 40k" (¡Cargad! número 2) de Juan Mieza, es en realidad una traducción de otro artículo en inglés (cuyo autor, pues no tenemos a mano...), no es original de Juan Mieza. Gracias a Aser por la información.
- El artículo Mordheim "Buscadores de Fortuna" (¡Cargad! número 6), de Jose Luis, también es una traducción de un original de Nick Kyme. El propio Jose Luis nos lo dijo nada más aparecer el número 6... a veces en la maquetación desaparecen cosas...
- La duda resuelta de Potencia de Unidad de máquinas de guerra (¡Cargad! número 6) está mal resuelta. Cogimos la resolución del foro donde se había preguntado (C-Warhammer) sin darnos cuenta que en el mismo Manuscritos de Altdorf 3 se dice bien claro que toda máquina de guerra tiene una PU igual a la dotación que tenga con vida actualmente. Gracias a Sergio Olmeda por darse cuenta...
- El artículo del Señor de los Anillos "El Cazador Cazado" (¡Cargad! número 6) es original de Sir Galahad.
- En el Pylon Necrón (¡Cargad! número 6 página 38), el alcance del Proyector de Arco de Flujo Gauss está indicado como 30cm en un lugar y 60cm en otro. El radio real es de 60cm.

De: Tomas Winand
Asunto: [WH] Un ogro huyendo

Tienes una unidad de 3Ogros Toros (o 3 Kroxigors), matan a dos en combate cuerpo a cuerpo y el que queda huye. ¿Provoca pánico por estar huyendo?

Responde: Namarie (¡Cargad!)

No. Al ser una miniatura individual con menos de cinco Heridas, no provoca pánico

De: Bonus Boy
Asunto: [Pintar] Despintar miniaturas

Hola, me gustaria quitar la pintura de una miniatura para volverla a pintar mejor, ¿cual es la mejor manera de hacerlo teniendo en cuenta que es de plástico?

Gracias.

Responde: Mikel (C-Warhammer)

Yo he probado de dos maneras, una metiendo la miniatura en cuestión en alcohol unas cuantas horas, y despues frotar con un cepillo de dientes; y la otra meterla con limpiahornos dentro de una bolsa unas cuantas horas, y despues frotar igualmente con un cepillo de dientes.

En ambos casos he tenido que hacerlo varias veces para que el resultado sea aceptable, pero no sale perfecto; me explico, queda algun resto de color revelde que no sale (por lo menos en mi caso), pero si le das una capa de spray de imprimación, no se va a notar nada, y quedará como si fuera nueva sin deformarse la pieza.

De: Enrique Martínez de la Casa
Asunto: [40k] Adeptus Mechanicus

Os quería decir que a lo mejor los bocetos del Adeptus Mechanicus son del proyecto de uno de GW que se construyó un ejército entero, a base de transformaciones, del Adeptus. El ejercito aparece en la WD americana de septiembre, si la memoria no me falla, y aparece cómo lo hizo y las reglas que usa para ello (la lista de Perdidos y Condenados del codex ojo del terror). El tío que lo hizo puede que sea, si no recuerdo mal, el mismo que hizo los Adeptus Custodes. Espero que no os hayais llevado una desilusión :P.

Jo... pues un poco :'(en fin, si lo conseguimos, se intentará publicar aquí en ¡'Cargad! que parece interesante...

De: Jorge Díez Garrido
Asunto: [40k] Profanador

Bueno, veréis, en un número hacíais una seccion de tacticas para los Mil Hijos. Ahí había una parte en la que hablábais del profanador, donde ponía que se le podía equipar con la modificación de vehiculos "habitáculo mutado". Sin embargo en el Codex del Caos no pone que al profanador se le pueda equipar con modificaciones de vehículos, así que, la duda es: ¿se puede poner modificaciones o no se puede?

La otra duda mia era que si al profanador le equipo con fuego indirecto, ¿en cada turno puedo decidir si disparar como arma de artillería ligera o como arma de artilleria pesada normal (sin alcance mínimo)?

Muchas gracias.

Responde: Lord Darkmoon (¡Cargad!)

En el Codex: Caos no aparece. Sin embargo, en las FAQ viene que al Profanador se le pueden poner todos los elementos sujeto a dos limitaciones: sólo se le pueden poner Arma Viviente y el Havoc Launcher (no tengo el Codex a mano, por lo que no se cuál es la traducción) como reemplazo de su Lanzallamas Pesado, y no se le puede poner Posesión Demoníaca porque ya la tiene.
Desgraciadamente para nosotros, estas FAQ son sólo las inglesas (te las puedes descargar de su Web) por lo que no son oficiales en torneos y similares...

Sobre la segunda duda, En principio, y pasa lo mismo con el Basilisk imperial, el Profanador puede elegir cada turno si disparar en Fuego indirecto (como barrera de artillería pesada) o en fuego directo (arma de artillería pesada).

Un saludo.

De: Oscar Alvarez
Asunto: [WH] Personajes a caballo

Hola, me gustaría comentar la siguiente duda respecto al movimiento de personajes. La duda es en lo referente a que los personajes siempre pueden marchar como si fueran hostigadores. La duda surge cuando éste va montado en un caballo o algo similar... ¿puede marchar siempre aunque tenga enemigos a menos de 20 cm? ¿Se aplica la misma regla que los personajes a pie como si fueran hostigadores?

Responde: Namarie (¡Cargad!)

Sí. Según la página 95 del manual, los personajes en solitario pueden marchar aunque estén cerca del enemigo. No dice nada sobre si llevan montura o no, sea caballo, pegaso o carnosaurio

Aprovechando, diremos que una miniatura de infantería (=a pie)de tamaño humanoide se considera que tiene línea de visión de 360 grados, pero no ogros, gigantes, nenes en dragón (o caballo)...

De: Javi Garcés
Asunto: [40k] Plantilla arma de área

En 40k, cuando disparais un arma de area, ¿colocáis el agujero de la plantila en el centro de la mini o ponéis el centro del agujero de forma que cubra cualquier parte de la base de la mini?

Responde: Foro C-Warhammer

Según el reglamento, en las armas de artillería pesada (y creo recordar que también en las otras) se debe colocar el agujero de la plantilla centrado en una miniatura de la escuadra. Así que, normalmente y para evitar discusiones ridículas, se podría poner el agujero sobre la cabeza de una miniatura de la escuadra.

Sin embargo, puede que alguien tenga en una misma peana de artillería tanto la máquina como la dotación, y la cabeza de la miniatura puede no estar ENCIMA del espacio que cubre la peana sino FUERA del espacio que cubre la peana. Asi hay diferencia entre colocar la plantilla sobre la cabeza o la peana. Esto es como lo de medir desde el EXTREMO del arma...

En esos casos (si hay una peana de escenografía o diorama con varios miembros de dotación y una máquina) lo mejor es en el CENTRO de la peana.

De: Roger
Asunto: [WH] Arca de las Almas

¿El ángulo de visión del sacerdote que hay en el Arca de las Almas es de 90º frontal? Es que el Cántico de Venganza es un proyectil mágico y...

Responde: Othu (CaWa)

Según el libro de RFK, el arca sigue todas las reglas de máquina de guerra con las excepciones que ahí indica: que no puede moverse, que los disparos que vayan al arca se ignoran, que si muere el Sacerdote el Arca se va a tomar por Anubis...

Así que, si no dice nada respecto a línea de visión y el sacerdote es dotación, se rige por las reglas estándar de dotación, esto es, tiene 360º de visión.

De: Diego Villate
Asunto: [WH] Kareto de Gorko

Jugando contra una lista de "Los Machotez de Grimgor", mi oponente desplegó el Kareto de Gorko aproximadamente a 15 cm de mi zona de despliegue, en mi mitad de la mesa, y pues miramos en la lista y aparte de especificar que el Kareto es un elemento de esenografia impasable, y en las erratas el tamaño de su peana, no explicaba mas sobre su forma despliegue...

Responde: OrkoBDN (C-Warhammer)

Pues yo creo que la explicación de por qué no se puede desplegar fuera de la zona propia, está en que precisamente no lo dice en ningún sitio. Aunque se considere un elemento de escenografía, debe desplegarse como unidad (pues es unidad Singular), y salvo los exploradores ninguna uinidad puede desplegarse fuera del área de desplieuge....

De: Guillem Roura
Asunto: [Rack] Escala minis

Quería saber si la escala de las miniaturas de Rackham es igual a la de Games Workshop (es decir, 28mm).

Responde: Namarie (¡Cargad!)

Exactamente, no. Rackham usa una escala de 30mm, esto es, ligeramente superior a GW. Sin embargo, casi nunca se nota la diferencia. Mucha gente suele usar miniaturas de Rackham como héroes o campeones de WH, y es normal que sean 2mm más altos (así destacan más, como todo buen héroe). Por otra parte hay miniaturas tales que si haces una unidad entera tampoco se nota (como Zeo que usa Angeles Mórbidos en vez de murciélagos vampiro).

De: Marko
Asunto: [Conf] Erratas artículo Confron

Quería comentarte algunas cosas sobre tu artículo de Confrontation:

- Comentas que las cartas son las mismas para los 3 juegos. Eso no es del todo correcto, para Confrontation y Rag'Narok sí que se usan las mismas, pero para Hybrid se usan otras diferentes (algunas de las cuales vienen en los blister de las minis, otras en el Hybrid o en el Némesis -su expansión- o en la revista Cry Havoc).

- También comentas que en los blister viene el reglamento. Tampoco es del todo correcto, tan solo viene un reglamento de introducción, en el que faltan muchas cosas (magia y milagros, competencias, máquinas de guerra...).

- Comentas que las unidades suelen ser de 3 ó 4 minis. Aunque vale como aproximación, el número de minis por carta (que supongo que es a lo que te refieres) es de 1 a 3.

- Cuando comentas que se pueden tirar varios dados para realizar una misma acción, pones de ejemplo una tirada de ataque. Un ejemplo desafortunado, ya que es una de las pocas tiradas en las que no se pueden tirar varios dados (al menos no juntando varios dados de ataque).

- Cuando comentas los penalizadores por heridas te falta decir que también se aplican a Fuerza.

- Comentas que cuando ya se ha marchado y se quiere disparar se tiene un penalizador de -1, y que si se quiere mover después de disparar hay que anunciarlo antes de mover. Pero te falta decir que también tienes ese -1 en ese caso (es decir, tienes el -1 si mueves, sea antes o después de disparar).

- La tirada para herir dices que se hace con 1D6 y se mira con ese tanto la localización como la fuerza del impacto (1D6 + Fue - Res). Eso es incorrecto, se tiran 2D6, y el resultado menor es el que determina la localización, y el mayor el que se suma la Fue, se resta la Res, y se mira en la fila correspondiente.

A pesar de todo eso, un artículo bastante currado, que puede incitar a la gente a empezar a jugar, y corrigiendo esos pequeños fallos, también les puede enseñar a jugar. Felicidades de mi parte ;-)

Responde: Namarie (¡Cargad!)

...err..eso pasa por hacer el artículo a las tantas de la madrugada ^_^ (¿cuela?)

Rumores y Noticias

WARHAMMER

Orcos y Goblins

El primer libro de Séptima Edición ya está preparándose. No se sabe mucho pero... en cuanto a personajes todo apunta a algo viejo, algo nuevo, algo prestado y algo azul. Las interpretaciones son infinitas... aunque parece que Azhag podría ser uno de los afortunados.

En cuanto a miniaturas, muchas de las minis están siendo esculpidas de nuevo. A destacar los Goblins Jinetes de Araña (puede que sean Salvajes y puede que sean Nocturnos) y los Trolls de piedra... todo ello en plástico.

La nueva Serpiente Alada será más dinámica, como si usara las alas para caminar (si habéis visto El Imperio del Fuego, pues así).

Acerca de los cambios en la lista de ejército aquí van algunos rumores:
- Los karros de lobos y lanzapinchoz serán 2x1 sólo si el general es un Goblin.
- Sólo podrás tener máquinas de guerra y karros de lobos si hay goblins comunes en tu ejército.
- Las reglas de los Fanáticos cambiarán un poquito para que no ralenticen tanto el juego (quizá no se "sueltan" en cuanto llega a 20cm sino que los sueltan los goblins voluntariamente?)
- La magia será más peligrosa... para los magos.
- Los Orcos comunes serán más atractivos.
- Los Orcos Negros podrán cambiar (como los Matadores) de arma de mano adicional a arma a dos manos durante el combate.

Warhammer Séptima Edición

Como ya sabéis, es más una revisión que un cambio drástico. Algunos de los cambios rumoreados:
- Se dice que posiblemente las unidades con mayor "ancho" (con miniaturas en la fila frontal que no puedan cargar pese a ser carga frontal) ganen un +1 al combate. Esto hace que la cuña bretoniana tenga automáticamente un -1 al combate, pero beneficia las unidades de seis orcos... o las de siete caballeros elegidos en una sola fila. Se ha oído que esta regla sería sólo para infantería. Ya veremos.
- Otra regla que se comenta que podría extenderse es que la infantería podría cambiar de arma entre turnos aún estando trabada. Es decir, enanos del clan aguantando una carga con armadura pesada, arma de mano y escudo, y pegando luego con arma a dos manos...
- Sobre la magia, parece ya confirmado que las disfunciones van a ser más sencillas de obtener pero que lanzar hechizos también va a ser más fácil (intentando potenciar los ejércitos con uso medio de la magia). Sobre las disfunciones, parece que un simple "1" ya provoca que el hechizo no funcione; dos "1" hace que además se termine la fase de magia, etc.

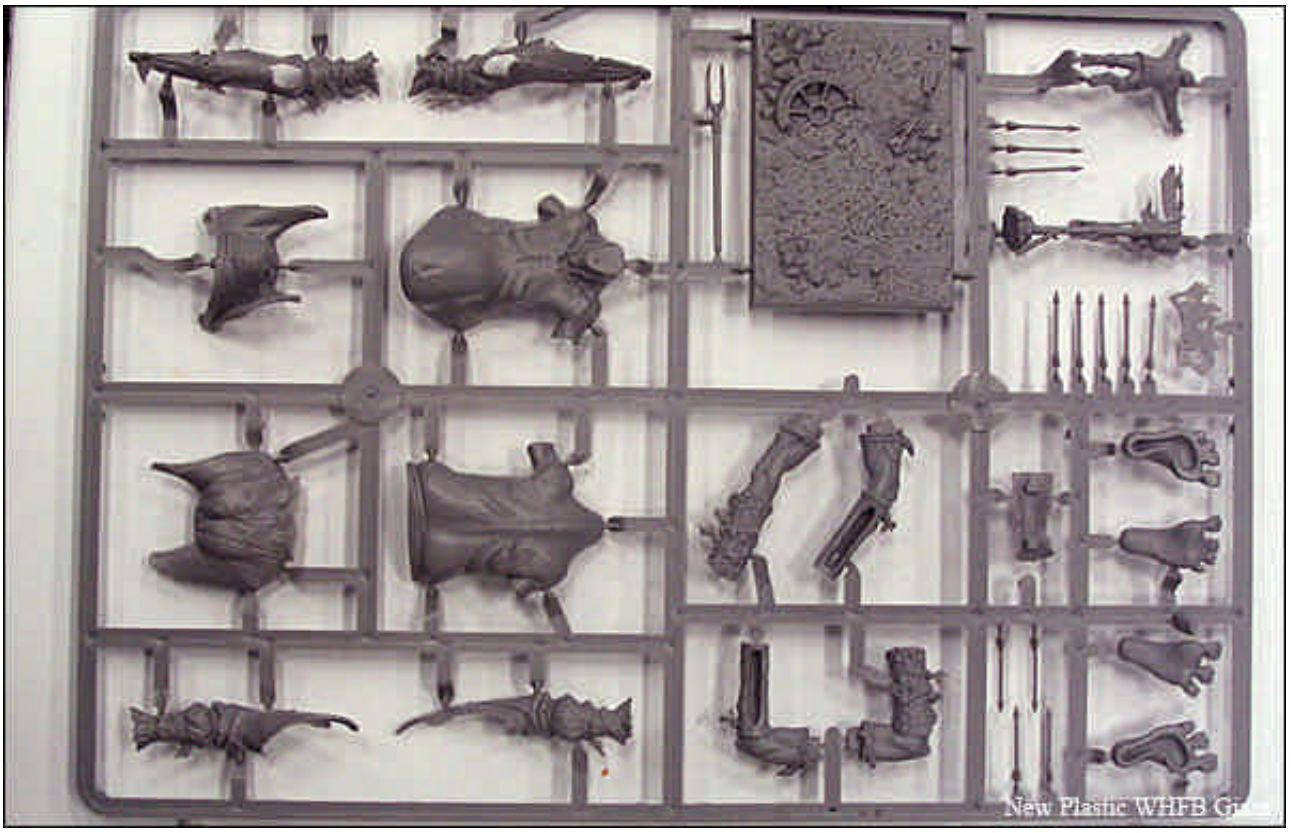
Tierra de Gigantes

Ya es casi seguro. Dentro de unos pocos meses sale el nuevo Gigante de Plástico (puedes ver imágenes de las matrices en la página siguiente) y probablemente muy poco después aparezca el nuevo libro: Tierra de Gigantes. Hay dos rumores respecto a qué será esto:
1) Algo estilo Lustria. Es decir, trasfondo, algunas listas especiales (basadas en personajes especiales), y posiblemente diferentes tipos de gigante.
2) "Monstruos". Un compendio de Monstruos (¿veremos por fin diferentes tipos de Dragón?)

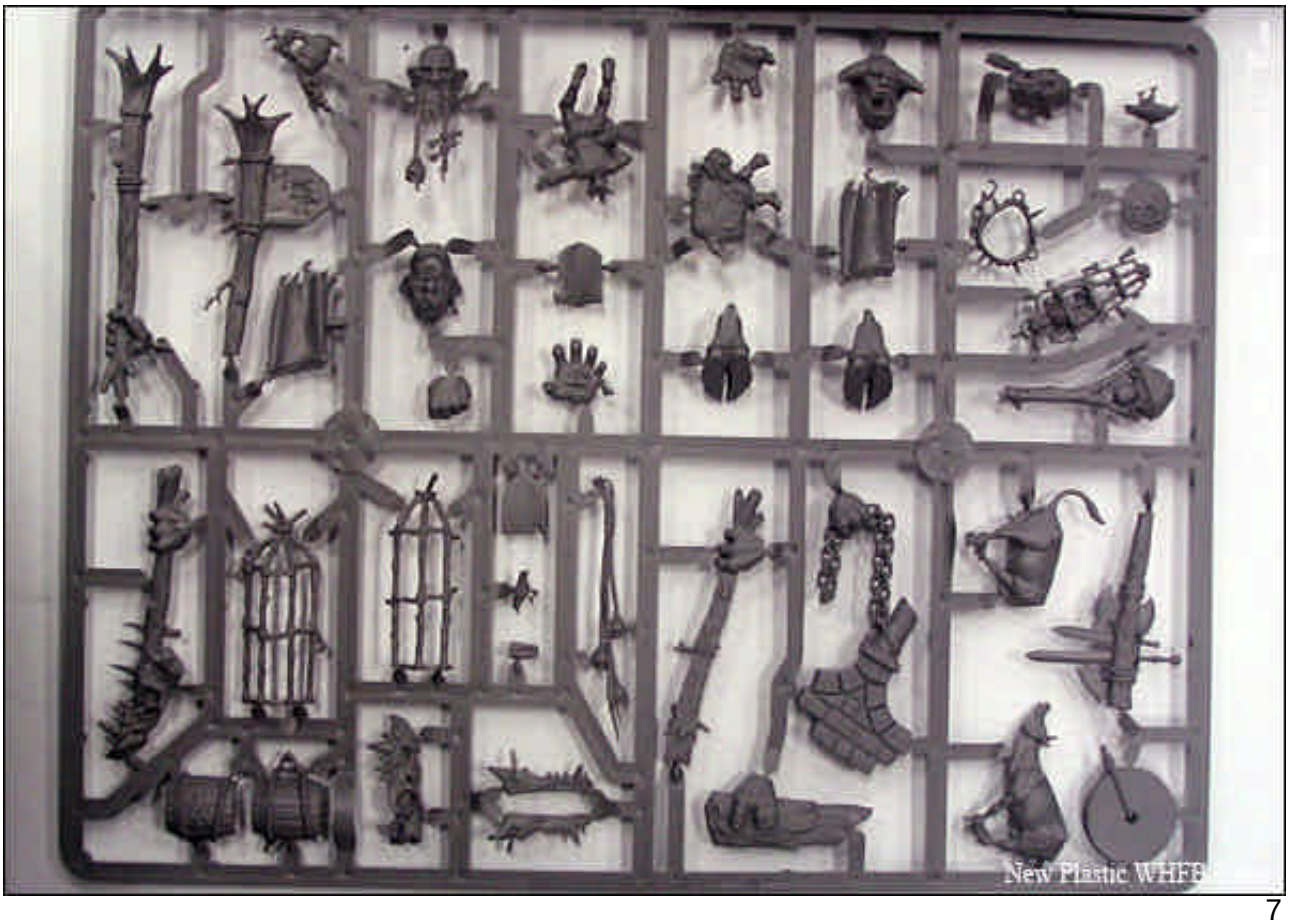
I CONCURSO "MASCOTA ¡CARGAD!"

Pues eso. Se abre el primer Concurso de Mascotas de ¡Cargad!. La idea es que hagáis una mascota polivalente. Es decir, que si hacéis por ejemplo un dado con ojos y boca y manos :) pues varias ilustraciones de ese dado: sobre Warhammer, sobre 40k, sobre Confrontation, sobre IKWM, sobre pintura... Por ejemplo, podria ser el dado con una espada (WH), el dado con un bolter (40k), el dado montado en un Warjack (IKWM), el dado con un espadón enorme y lleno de espirales (C3), el dado con un pincel (pintura), el dado con una sierra (escenografía)... Cuantas más categorías tenga, mejor :) porque menos tendrás que hacer luego si ganas... pero si quieres una lista de lo que sería "adecuado", estas son las secciones aproximadas que nos gustaría ver:
- Noticias
- Warhammer / Mordheim
- Blood Bowl
- Warmaster
- Señor de los Anillos
- Warhammer 40.000 / Necromunda
- Battlefleet Gothic
- Inquisitor
- Epic Armageddon
- Confrontation / Rag'narok / Hybrid
- Star Wars Miniatures
- Axis & Allies CMG / Flames of War (o sea, tanques y segunda guerra mundial)
- Pirates!
- Pintura
- Escenografía
- …

¿Qué se llevará el Ganador? Bueno, aparte de la gloria eterna y el agradecimiento más eterno aún de todo el equipo (y los lectores), si algún día ganamos dinero con su mascota recibirá un porcentaje :P léase camisetas y cosas parecidas...
Ah, el concurso finaliza el 31 de Enero y el ganador saldrá en el ¡Cargad! de Marzo, así como probablemente una selección de las mejores mascotas que hemos recibido.
Si quieres enviarlo, ya sabes: cargad@gmail.com
Y por el simple hecho de enviarlo estás de acuerdo con estas bases, cedes cualquier derecho de usar la mascota en la revista ¡Cargad! de forma gratuita (mientras ésta sea gratuita), claro está...
El jurado seremos (en principio) los cuatro irresponsables de siempre: Harriak, Lord Darkmoon, Namarie y Zeo.



Y por cortesía de Dakka Dakka (una de las webs de rumores más visitadas) tenemos imágenes de las dos matrices de plástico que hay en la caja del gigante de plástico. Entre pezuñas, cabezas y accesorios... bueno, vosotros mismos.



CONFRONTATION

Las Valkirias de Alahan. Preciosas.

Mercenarios (Dogs of War), de momento sólo en inglés y francés. 160 páginas con trasfondo y reglas para crear tus propios Regimientos de Renombre en C3...

Hijos de Ogmios para los Sessairs

Pillards Drunes (keltois malos). Vaya bárbaros más bárbaros.

Por fin; Ogro mercenario (15€)

Confrontation: La caja de inicio

por Namarie

Desde hace poco está en el mercado lo que se podría considerar la "caja de iniciación al juego" de Confrontation Tercera Edición. Como ha caído en mis manos, voy a destriparla ^_^

Esta caja (que vale 25€), de tamaño "caja estándar de Confrontation" tiene tres miniaturas de Wolfen (Onyx el Rondador y dos Grandes Colmillos Wolfen) y cuatro de Dirz (Ysis la Víbora del Desierto y tres Centinelas de Danakil), seis dados (ligeramente grandes), el inevitable mini-manual de juego, marcadores de heridas y un manual de "starter set".

Lo primero, decir que para mí (que llevo Wolfen) la caja es una buena compra (sólo Onyx ya vale más de la mitad de la caja). Para alguien que lleve escorpiones de Dirz no sé si saldrá tan a cuenta, pero... en fin. Todo el contenido está en español (vigilad que ponga "spanish" en la caja, claro), desde las cartas (lógico) al manual (lógico) pasando por el "starter set".

El manual de juego es la edición "blíster" (creo que es la misma que aparece en muchos blíster de miniaturas). Es decir, unas 50 páginas con las reglas, de forma clara y concisa. Pero (evidentemente) no es el mismo manual que venden en "formato libro": hay menos ejemplos, muchas menos fotos, falta el (escaso) trasfondo del libro... Tampoco está explicado lo que es el Miedo y el Mando, ni las competencias (y se echa de menos, pero que mucho...). Que no aparezca ni Encantación ni Divinización, bueno, pero que no aparezca una lista de las competencias... En definitiva: sale un 25% de lo que hay en el "manual libro".

Sobre el librito de "starter set"... quizá es que GW al sacar el "Maccrage" para Warhammer 40.000 y el "Moria" para Señor de los Anillos nos ha acostumbrado muy mal. Se echa (mucho) de menos una mini campaña en la que se aprenda poco a poco a manejar la activación, el combate o las tablas. En el librito de starter viene cómo montar las miniaturas (algo que no es tan necesario), la explicación del miedo, desbandada, huida y reagrupamiento, y tres escenarios que ya dan por supuestas casi todas las regals (se introducen las competencias de los nenes que vienen en la caja... pero...), y dos páginas más con publicidad del libro. La contraportada (que tiene un resúmen con tabla de heridas y demás) es lo mejor del libreto. Creo (aunque sea mi simple opinión) que no era tan difícil añadir cuatro páginas, quitar las cuatro de publicidad y montaje de minis, y exponer unos escenarios algo más "de introducción" que lo que han dado. En fin.

La primera misión de las 3 que hay implica a Onyx con los tres Centinelas. Aunque es un buen "primer escenario", se echan de menos dos o tres escenarios previos (quizá uno que fuera movimiento, encaramiento y atrapar al enemigo; un segundo donde directamente fuera combate cuerpo a cuerpo de dos Wolfen uno contra otro, y un tercero que pusiera la secuencia de activación como principal "objetivo", antes de entrar en competencias y miedo...

El segundo escenario, con ya más miniaturas implicadas, hace hincapié en Mutágeno e Implacable, además de obligar a pensar en la secuencia de activación un poquito más. Lo de desplegar oculto al Mensajero tiene su gracia como "motivación extra" (que no es la típica "acaba con todo lo que se mueva").

El tercer escenario, *Robo del Artefacto*, es muy parecido al anterior, si bien se introducen el resto de competencias que no se han usado hasta ahora.

Un buen pack si te vas a hacer Wolfen o Dirz, pero poco más. Podrían haber mejorado las misiones para enseñar a jugar (más que enseñar las competencias) y el pack habría valido la pena para todo el mundo....

Axis & Allies CMG: Introducción

por Namarie

Antes de la aparición de los wargames de fantasía o de ciencia ficción, los juegos de estrategia intentaban representar situaciones entonces reales (empezando por el ajedrez). Aunque la gran cuota de mercado de los juegos de miniaturas la tienen los juegos fantásticos (estilo Warhammer 40.000, Battletech, Star Wars) o fantástico-medievales (Warhammer, Confrontation, Señor de los Anillos). Sin embargo de vez en cuando aparece algún juego "realista" de miniaturas que vale la pena ver "de cerca".

Después del auge de Magic, empezaron a aparecer los primeros juegos de miniaturas coleccionables (en inglés Collectable Miniatures Game, o CMG para abreviar) de entre los cuales destacan la familia de "clix" (HeroClix por ejemplo) con miniaturas ya pintadas y que son "abrir la caja y jugar".

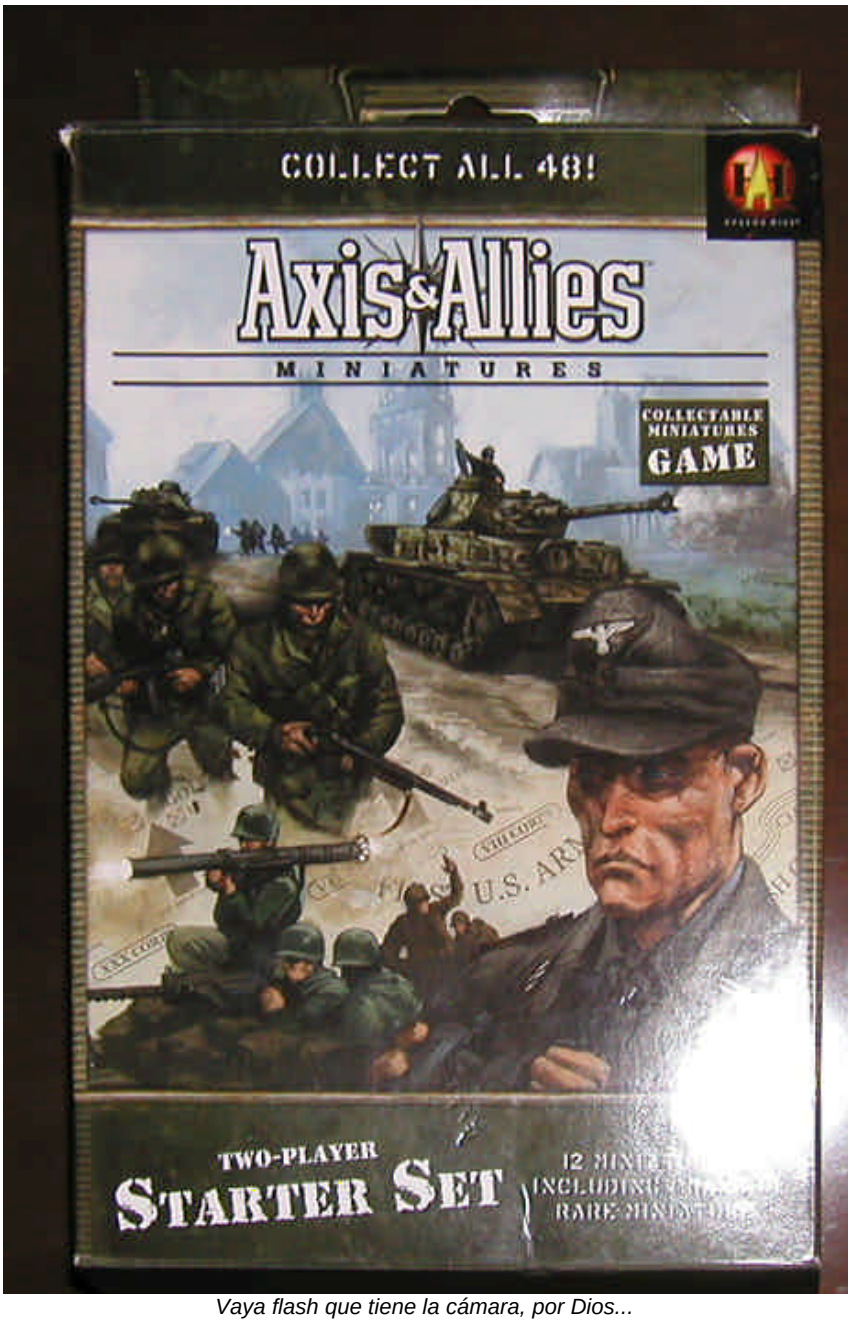
Avalon Hill, una de las primeras empresas que hizo juegos de guerra (en tablero originalmente) sacó hace tiempo un juego ambientado en la segunda guerra mundial llamado Axis &Allies (para quien no lo sepa: en la Segunda Guerra Mundial se enfrentó el "eje", o sea, Alemania, Japón e Italia, contra los "aliados", que eran básicamente Rusia, Estados Unidos e Inglaterra... a grandísimos rasgos, claro). Axis & Allies se hizo un hueco y pronto fue considerado como un excelente wargame por su simplicidad y por su realismo. Incluso se han visto ampliaciones o "variaciones" a dicho juego.

Una de estas variaciones (quizá la última) ha sido sacar una versión del Axis & Allies en formato "miniaturas coleccionables". O sea, que al estilo Magic, te compras una caja y te salen unas cuantas cartas... y unas cuantas miniaturas ^_^

Con una primera ampliación a punto de salir ya (eso me dijeron en Gigamesh), A&A merece un pequeño artículo.

Caja de iniciación

Lo lógico cuando te quieres iniciar en un juego es buscar si hay alguna "caja de iniciación". En A&A hay una. Por menos de 22€ puedes coger el "Starter Set", una cajita muy mona que te indica que tiene manuales (lógico), dados (vale) y doce minis.



Vaya flash que tiene la cámara, por Dios...

Y, bueno... al abrir la caja nos encontramos con una grata sorpresa. Para empezar, hay dos manuales: el "manual de iniciación, léelo primero" y el manual de reglas de tan sólo 32 páginas. Hay ocho dados enormes (que no son los típicos, y podrían haberlo sido, leches...) y cuatro especie de mapas de dos caras de color verde y llenos de hexágonos, con carreteras, ciudades y bosques. Una pequeña cartulina troquelada con marcadores de "damaged" y demás que suponemos que serán para las miniaturas. También están doce cartas, una por cada miniatura (las características de cada nene van en una carta). Y, por supuesto, doce bolsitas de plástico, cada una con una miniatura.

Las miniaturas son de un tamaño adecuado (escala 15mm, o sea la mitad que warhammer y compañía, y más grandes que las de Epic y Warmaster). Son de plástico-goma, es

La verdad es que viéndolo así se ven un montón de cosas para una caja tan pequeña...

decir, que es muy probable que te encuentres un cañón antitanque que "la tiene torcida". Es el mismo material que el resto de miniaturas coleccionables (léase Clix), así que suponemos que es por practicidad. El nivel de pintado es bastante malo, pero... un par de lavados de tinta y todo arreglado :)

En todas las cajas de iniciación vienen las mismas 11 miniaturas, más una miniatura rara al azar (a mí me tocó un tanque ruso, ¡bien!)

Nota para los que no hayan conocido ningún juego de cartas (o miniaturas) coleccionable: parte de la gracia es que en cada caja de ampliación vienen una cantidad de miniaturas al azar. Sin embargo, no hay la misma probabilidad de encontrar cada una de las 48 miniaturas. Posiblemente, de esas 48, haya 28 miniaturas "comunes", que quiere decir que es muy probable que se encuentren en una caja de ampliación; 12 miniaturas "especiales" que son menos probables, y 8 miniaturas "raras" que son dificiles de encontrar.

¿Qué son esos tapetes verdes?

En la propia caja de iniciación te viene el tablero de juego. Mejor dicho, vienen cuatro tableros de plástico (bueno, como tela o papel plastificado) dobladitos, con sus hexágonos, sus pueblos... Automáticamente te das cuenta de varias cosas. Una, que con ocho mini tableros (cuatro a dos caras) diferentes tienes una variedad de tableros de juego de la hostia. Otra, que parece que el juego va en casillas hexagonales. Otra, que al haber carreteras, montañas, pantanos, lagos, pueblos, ríos y bosques, es posible que haya reglas para escenografía. Y la última, que no hay manera de ponerlos planos, que se doblan por donde estaban doblados en la propia caja... *sigh*

En fin. Nos recreamos un poquito más en las miniaturas. Debajo de la base de cada una aparece el nombre (cosa que es muy de agradecer, no es tan sencillo diferenciar un Red Devil Captain de un M1 Garand Rifle a simple vista...), y un simbolito que indica si es común, especial o rara. Bueno...

Desde luego, quien ideó este camino no pensó que en línea recta llegaría mejor...

Axis&Allies

¿Has dicho "cartas"?

Al mismo estilo de Confrontation (y família) cada miniatura tiene su carta. En la carta podemos ver un dibujo de la mini (o de lo que representa más bien) en una cara; en la otra tenemos muuuuucha información (todas las características de dicha miniatura).

Con cada miniatura te viene una carta. La carta es del mismo tamaño que la de Magic (y C3), por lo que si tienes fundas de cartas irán muy bien. Las cartas son visibles por ambos jugadores (es algo así como el "libro de ejército").

Ya con un primer vistazo a las cartas te das cuenta de que muy muy complicado no debe ser. Como puedes ver abajo, lo primero que se indica es si es de eje (color gris) o aliados (color verde). El escudo (alemán o inglés en el caso del Panzer y los Vickers) y el nombre de la miniatura se indican de forma clara. Debajo del nombre tenemos un texto que suele ser o "vehicle" o "soldier". (ya hablaremos de esto), y en grande también el coste en puntos de esa mini (30 y 8 en los casos que tenemos). Después vienen dos secciones, una con la velocidad (speed) y la defensa (defense), y otra con los Ataques. Como veremos dentro de poco, esto es prácticamente todo lo que se necesita para jugar. La tercera sección (la más grande) tiene una imágen (otra vez) de la mini, las reglas especiales (muchas miniaturas tienen reglas especiales, pero tranqui, que son reglas muy muy sencillas), y un "texto de trasfondo" (puede parecer una chorrada, pero que te hablen de tanques y soldados que realmente existieron es mucho más atractivo que el trasfondo de un gran mago...). Ah, abajo de todo vemos el número de carta que es (de las 48 que tiene la serie) y si es común, infrecuente o rara.

Manual de Iniciación

Decepcionantemente, la guía rápida (Quick Start Guide) es demasiado corta. Podrían haber puesto también las reglas de movimiento :P Aún así, te das cuenta en seguida de cómo funciona el juego (o mejor dicho el disparo, que es lo único que explican). Supongamos que el tanque Panzer dispara a los Vickers. Pues miramos cuantos hexágonos hay entre uno y otro (0 = están en el mismo, 1 = están adyacentes, etc.). Supongamos que el Panzer está a 3 hexágonos del Vickers. Según vemos en el recuadro de "ataques", el Panzer atacando a un "soldado" (el Vickers es un Soldier, como podemos ver en su carta)

situado a medio rango (entre 2 y 4 hexágonos) tiene un ataque de 7. Esto significa que coges siete dados y los tiras; cada resultado 4+ es un "hit" y según los hits que hagas (y comparando con la Defensa de los Vickers) puede que te los cargues y puede que no. Lo más probable es que la primera (o las primeras) vez que lances los dados maldigas al que creyó bueno poner esos megadados. Porque lanzar quince dados así (sí, un Panzer disparando a un tanque que tiene en la casilla adyacente tira 15 dados) es, aparte de incómodo, destructivo (las primeras tiradas harán que los dados caigan al suelo, o muevan minis).

Obviando el tema de los dados, algo muy curioso es que los disparos son simultáneos. Es decir: si el Panzer dispara a los Vickers y (por ejemplo) sale que los destruye, los Vickers pueden disparar en ese turno, porque son simultáneos. Esto te lo explican de forma clara con lo de tener la fase de "casualties" (bajas).

Cuando juegas una "partida" de iniciación (generalmente de tanque vs tanque, que para eso los tienes) te das cuenta de que es muy sencillo, pero que también falta mucha cosa. Y decides abrir el manual de instrucciones completo...

¿Reglas avanzadas?

Más que ser "reglas avanzadas" diríamos que son reglas "normales" y que las de iniciación son "retrasadas". Es que tras leerlo todo por primera vez te quedan algunas dudas (lógicamente), pero acostumbrado a mega manuales de cien páginas te preguntas por qué demonios no han dicho que las de introducción tengan dos minis por bando y con movimiento.

En las reglas avanzadas te das cuenta de lo complejo que puede llegar a ser el juego, pese a no ser difícil. Las reglas están hechas muy a consciencia: se refleja desde la cobertura hasta el fuego defensivo, pasando por puentes y toda la escenografía (que es muy simple de interpretar). En seguida ves que sí, que son pocas reglas y claras, pero que pueden dar mucho de sí. Y esta es precisamente la mejor baza del juego: es muy fácil aprender a jugar (con tres partidas ya te sabes todas las reglas), pero cada partida es un reto diferente.

Tampoco hay tantas cosas detrás, ¿verdad?

¿A que entran ganas de pintar camuflaje en el Sherman? Pues así con todas las minis.

En cuanto a las reglas, son tan simples como dividir "infantería" de "vehículos". Esto hace por un lado que sea muy fácil aprender a jugar, y por el otro que es necesario hacer un ejército equilibrado. Los tanques suelen ser más buenos contra vehículos que contra soldados; hay soldados especialistas contra soldados (la ametralladora Vickers que hemos visto antes tira 8 dados a medio alcance contra infantería), soldados artillería (o sea, antitanque)... Las reglas especiales de cada carta suelen ser muy claras y puntuales: por ejemplo el Bazooka (USA) puede lanzar 10 dados contra un vehículo en su propio hexágono y además este ataque ignora cobertura (vamos, que le abre un boquete en el tanque de tamaño considerable), o el Panzer que puede disparar a 10 hexágonos de distancia en vez de los 8 normales.

¿Vale la pena?

Mi recomendación es que lo probéis (como siempre). 22€ no es tanto para probar un juego.

A mí personalmente me ha encantado; es un juego con reglas muy sencillas, y una vez en el tablero no hay discusiones y sí mucha táctica. Creo que más de un experto en tácticas militares considerará que el juego es muy bueno. Y, sinceramente, por lo poco que cuesta, puede dar muuuchos ratos agradables.

Lo malo es que a mí me gustaría llevar un ejército ruso o japonés puro :P y parece un poco complicado... ya veremos con el tiempo...

Dónde encontrarlo: en jugueterías o (mejor) en tiendas especializadas en Wargames (si venden algo de Avalon Hill es probable que también vendan las minis de Axis & Allies).

LO BUENO

- Tener un juego "histórico" tiene su gracia.
- Es un juego tremendamente barato (el Starter Set vale unos 22€, cada caja de ampliación cerca de 14€).
- Con un Starter ya tienes para horas y horas. Si le sumas una o dos cajas de ampliación, te aseguras una variedad brutal. Y con sólo comprar eso ya juegan dos personas, de forma rápida.
- Abrir la caja y ¡listo!
- Muy sencillo de aprender a jugar. Las reglas son lógicas, coherentes y sin agujeros. Esto hace que las discusiones sobre las reglas (que todos conocemos) sean casi inexistentes.
- MUY adictivo. Pero que mucho. De lo mejorcito que he probado en tiempo.
- Muchas posibilidades de partidas diferentes (gracias a los tableros).
- El resultado de la partida no está claro hasta el último turno.
- Es un juego tremendamente táctico. Las acciones que pueden hacer las miniaturas son muy limitadas, pero según se va desarrollando la partida te comes el coco.
- No hay tácticas arrolladoras. No hay miniaturas invencibles, ni personajes superespeciales. Si pones muchos tanques te arriesgas a la poca mobilidad o a ser débil frente a diversos soldados de infantería. Es necesario hacer un ejército equilibrado para tener posibilidades...

LO MALO

- El nivel de pintura de las minis es muy bajo. Pero mucho.
- Si en vez de poner ocho megadados hubieran puesto dieciséis más pequeños, hubiera sido mejor.
- El tablero (bueno, las cuatro hojas de tablero) tiene demasiada tendencia a combarse. Hay que dejarlo "plano" con peso encima un tiempo para poder jugar cómodamente.
- Las reglas de iniciación son demasiado simplonas.
- Se echa de menos tener más escenarios, a ser posible históricos.
- Al ser de miniaturas coleccionables, es algo difícil conseguir las 48.
- Aunque se cubre un gran espectro de guerra, se obvian cosas tan importantes como las tropas que no son de tierra (¡quiero aviones!).
- Hay muchas posibilidades, pero (al menos de momento) no he visto barricadas, ni minas, ni francotiradores, ni comunicaciones (ni siquiera al nivel de Warmaster con el "mando"). No sé si lo han hecho para agilizar el juego o porque lo reservan para ampliaciones...

Si es que puestos así en fila quedan majos...

Concurso “Soldat de Plom”

por Tomàs Winand

El fin de semana del 28-29 de octubre tuvo lugar el concurso de pintura de miniaturas de "El Soldat de Plom" (El Soldado de Plomo) en Girona. Para los que no lo conozcáis es uno de los concursos más importantes de España (yo diría que es el segundo). Durante las fiestas de Sant Narcis, patrón de Girona, se congregan algunos de los mejores pintores de soldados de miniatura del mundo.

Este año disfrutamos con miniaturas de artistas tan laureados como: Julio Cabos, Louis D'Orio, Albert Gros, Gianfranco Speranza, Mauro Bellato, el "Gran" Bill Holan o el seguramente conocido por todos Iago Pineda.

Para los profanos en los concursos de pintura, las categorías en que se divide son (en general): Fantasía, Estándar, Promoción, Master y Transformación. Estándar, Promoción y Master son, en este orden, tercera, segunda y primera división. Es decir, si una miniatura no es suficientemente buena como para competir en Master, lo hará en promoción, si tampoco lo es, en Estándar.

Fuera de esta clasificación queda la categoría de transformación que tiene dos subdivisiones: Estándar y Master.

Y Aunque, la mayoría de los lectores de Cargad consideraran que la categoría mas interesante es Fantasía, en este tipo de concursos está muy devaluada y las miniaturas que allí se presentan no gozan de demasiada atención. Si me permitís una opinión personal, las miniaturas presentadas en la categoría de Fantasía no estaban a la altura de ni si quiera las peores miniaturas de estándar como espero que veáis a continuación.

Veamos algunas de las miniaturas presentadas.

Medalla de plata de Lucas Libielle. Una miniatura que aún y ser bastante austera nos demuestra el dominio de la técnica de los degradados del autor.

Medalla de plata para Jean Noël Courtis con una de las transformaciones más originales que he visto en mucho tiempo. Además, el pintado es realmente excelente, sobretodo destaca la combinación de azules y verdes de las pieles de estas miniaturas de Rackham. Lástima que la manzana no estuviera pintada con el mismo detalle.

Nota del maquetador (Namarie): por desgracia, al pasar de fotografía (JPG) a PDF, se pierde calidad en las imágenes. Aunque normalmente no es muy importante, en este caso sí que lo es, pues la mayoría de fotografías muestran muchísimo mejor el nivel de las miniaturas. Es por ello que la calidad de las miniaturas es mucho mayor del que podéis apreciar en vuestra pantalla (o en papel). Sentimos (por los ganadores) que no se pueda apreciar bien su trabajo en estas fotos.
Por ello hemos aumentado al máximo el tamaño de las fotografías, para perder el mínimo detalle...

A la izquierda, una medalla de oro para Vicent Mir. La he escogido como ejemplo de la tan en boga pintura sin usar metalizados. Como veremos más adelante esta técnica sólo es usada en la categoría Fantasía ya que las otras categorías buscan conseguir un mayor realismo.

Medalla de oro para un clásico, Iago Pineda (abajo). Sinceramente os diré que para mí, la calidad de las miniaturas están fuera de duda, creo que era una de las miniaturas mejor moldeadas de todo el concurso. Así como el pintado, aunque muy bueno, no estaba a la altura, el moldeado era categoría master.

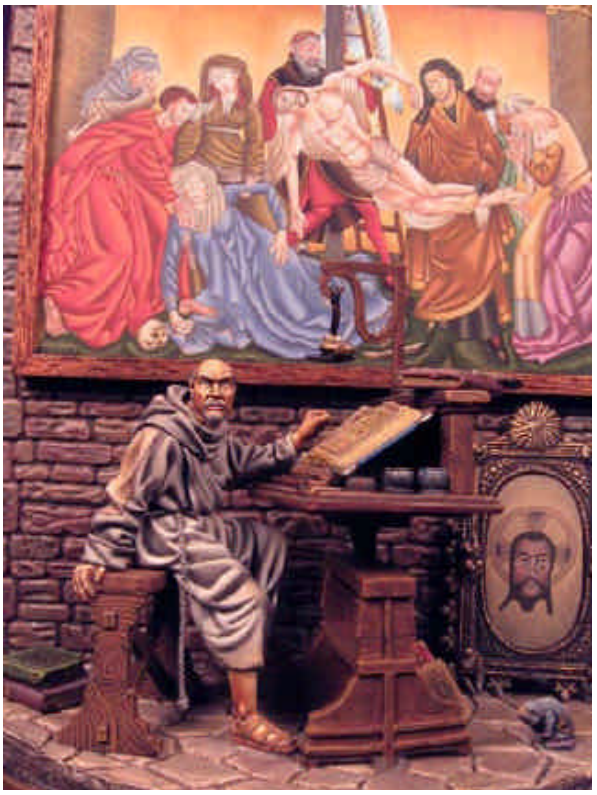
Para finalizar con la categoría Fantasía, un magnífico busto de Blas Cueva, perfecto merecedor de la medalla de oro que ganó. Un diez para el color de la cara y el brillo de los ojos igual que para los bordados de la chaqueta, sólo me atrevo a criticar el color rojo que en ciertas zonas degrada demasiado deprisa.

Aunque sin medalla, una figura de David Paulis (ganador de una medalla de plata en la categoría Estándar que no muestro), que nos comento que la piel tenia mas de 15 capas de color para darle el efecto deseado.

Dos de mis preferidas, ambas platas de la categoría Promoción. A la derecha un romano de Phillipe Ramain y a la izquierda un caballero de José Luis Muñoz. Para mí, son remarcables dos detalles: los metalizados y los degradados de los colores.

Los metalizados, mucho más realistas, se consiguen a base de pintar con metalizados claros y después hacer varias capas de tintas (con tintas tipográficas) y mucha paciencia, colapsando la tinta donde nos interese, técnica demasiado complicada para principiantes :(

Los colores, esplendorosos, limpios, extremadamente realistas, satinados y huyendo de las luces estridentes que están tan de moda en las miniaturas de fantasía



Dos bronces de la categoría Master, de Cristian Maffet y Roberto Berbegal respectivamente. Dos tecnicas distintas con la misma intención, pintar como si de un cuadro se tratase. Tanto el cuadro de la bajada de Jesucristo de la cruz como los dibujos de las telas de esta Geisha son espectaculares. ¡Y yo que soy incapaz de dibujar una bandera pirata en mis estandartes orcos!

Dos platas más de la categoría Master, un caballero de David Rodríguez y el caballo cayendo de Marco Campomagnani y Ludovico Carrano. He escogido estas dos como muestra del estilo que se busca en las miniaturas históricas. Ambas tienen colores muy apagados y juegan con luces tan sutiles que hasta el flash de la cámara les hace perder parte de su encanto (lo siento). Aún así, creo que demuestran claramente que el nivel al que se están pintando las miniaturas históricas supera con creces a las que estamos acostumbrados. El caballero de Campomagnani me parece una de las miniaturas más realistas que he visto en la vida. No enseñare ninguna miniatura con medalla de oro en la categoría Master porqué las fotos que tengo no son demasiado buenas. Dejadme deciros que la diferencia entre las platas y los oros de esta categoría son infinitesimales.

Finalmente, quisiera enseñaros dos de los dioramas que se presentaron (ambos oros de la categoría Master transformación). La primera de Christian Petit, quizás la foto no le hace toda la justicia que se merece pero yo, si no la hubiera visto en persona y me dicen que es la foto de un indio, me lo creo. Increíbles los árboles y sobretodo, el pintado del caballo que en esta imagen parece de pega.

Para terminar, lo mejor del concurso con diferencia, como no, una miniatura de Bill Holan, y no una cualquiera, sino una miniatura esculpida y pintada para este concurso en particular. Y es que este diorama eleva el nivel del concurso muchísimo. Con miniaturas como estas pasa siempre lo mismo, las luces son tan sutiles que resulta imposible reflejarlas bien en una imagen. Yo, que tuve la suerte de verla en directo, os puedo asegurar que el efecto de luz de luna era abrumador. La profundidad del diorama, que no tiene más de 15 centímetros de ancho, se consigue a base de oscurecer los tonos en las miniaturas más lejanas al tiempo que iluminando las más cercanas y todo, manteniendo unos colores naturales y apagados por la falta de luz de la noche. Pensad en como cuesta pintar una miniatura y que te queden unas luces realistas, que se pueda localizar el foco de luz que ilumina la miniatura. Imaginaros ahora que, pretendéis conseguir un efecto de luz que además, permita adivinar a que hora del día se esta representando la miniatura. Pues esta es la clase magistral que nos brinda Bill, esculpe un diorama entero que representa una emboscada en plena noche y todos los colores resultan tan creíbles que podemos identificar la hora de la emboscada.

Me despido invitándoos a venir el año que viene a ver el espectáculo que representa este concurso.

Thalandor

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

Las reglas para este personaje son Legales. Están completamente equilibradas (se puede conseguir un personaje igual cambiando el nombre a algunos objetos mágicos legales).

Thalandor es conocido como "Cometa de Muerte" porque recorre el bosque de noche, cazando a los Goblins que intentan penetrar en Athel Loren al amparo de la oscuridad. Si detecta algo sospechoso desde las alturas, se lanza en picado entre los pinos para atacar sin compasión. Thalandor monta en Gwandor, su fiel Águila Gigante.

Gwandor la negra es quizás la más famosa de las Aguilas Gigantes. Esta poderosa ave era la montura de Thalandor en la batalla contra las hordas No Muertas de los Condes Vampiro de Sylvania, donde la valentía y la fuerza de Gwandor salvó la vida de Thalandor en ese aciago día.

Un contingente de Elfos Silvanos, que había acudido a ayudar a las tropas Imperiales para detectar la presencia del ejército del Conde en los tétricos bosques de pinos de Sylvania, fue sorprendido por una numerosa horda de esqueletos. Los Elfos habían conseguido localizar al enemigo, pero el coste fue muy elevado, muriendo en la batalla la casi totalidad del contingente élfico. Después de la muerte de su general, los Elfos iniciaron una retirada organizada: la mayoría de los supervivientes consiguieron escapar. Heroicamente, Thalandor detuvo con su magia a las hordas No Muertas hasta que los Murciélagos Vampiro le rodearon, hiriéndole gravemente. Los Elfos escaparon pensando que Thalandor había muerto. Mientras tanto, Gwandor luchó ferozmente para rescatar a su Señor y escapar con el herido hacia la seguridad de Loren, donde la magia de Ariel logró sanarlo.

Thalandor ocupa una opción de Comandante. Cuesta 375 puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Thalandor	12	4	4	3	3	3	5	1	9
Gwandor	5	5	0	4	4	3	4	2	8

Armas y Armadura: arma de mano, arco largo.

Montura: Thalandor monta en su águila gigante Gwandor.

Objetos Mágicos: Thalandor regaló a Gwandor el Talismán de Qwarr, y además lleva siempre la Lanza de Daith.

Reglas Especiales: Thalandor tiene *Fe en sus Posibilidades*.

Talismán de Qwarr: *Qwarr fue la más poderosa de todas las Águilas Gigantes que nunca han existido, y un antepasado de Gwandor. Fue Qwarr quien mató al voraz dragón Grathgol cuando éste intentaba robarle los huevos. Aunque el Dragón fue abatido por las garras de Qwarr, Qwarr también murió en el combate. Los Elfos observaron el terrible combate que tenía lugar en el aire, y conservaron las garras y el pico de Qwarr como un talismán de gran poder. Si este Talismán se cuelga del cuello de un jinete de Águila Gigante, ambos quedarán protegidos por el espíritu de Qwarr, rechazando los ataques del enemigo*. Thalandor lleva este talismán. Por ello, tanto Thalandor como Gwandor disponen de una tirada de salvación especial de 3+. Cuando el Talismán falle en su tirada de salvación especial, probablemente sea porque su energía ya se ha agotado, así que cuando se falle la tirada de salvación especial, ambos dejarán de tenerla.

Lanza de Daith: *Esta lanza fue construida por Daith, un legendario maestro artesano de Loren. Daith grabó sobre el arma unas espirales místicas que proporcionan voluntad propia al arma. Sobre la punta de cobre endurecido, Daith grabó unos ojos que permiten a la Lanza ver los ataques del enemigo para interceptarlos con su indestructible mango de madera. Actualmente de la Lanza sólo queda un bastón retorcido por los usos, pero el propio Thalandor sigue usándolo con la misma maestría.* En un desafío, Thalandor usa la Lanza de Daith para esquivar los golpes enemigos, así que cualquier enemigo sólo le impactará con un resultado de 6 en el dado.

Fe en sus Posibilidades: *Thalandor ha luchado en innumerables ocasiones contra los No Muertos, por lo que está acostumbrado a acercarse a seres tenebrosos que causarían temor en el corazón de los demás Elfos. Generalmente ha acabado luchando solo, y es por ello que normalmente no se inmutará si sus compañeros de armas lo dejan solo.* Por ello, Thalandor puede repetir siempre cualquier chequeo de psicología (esto incluye también chequeos de pánico) fallado.

Preguntas y Respuestas (Enanos)

NOTA IMPORTANTE: Estas P&R son según las reglas del **nuevo** libro de Enanos

Con el nuevo libro de Enanos ya circulando, es hora de actualizar las preguntas y respuestas que más quebraderos de cabeza dan a los hijos de Valaya. Estas P&R substituyen a las que hay en Manuscritos de Nuth: Enanos.

P: *¿Un Enano puede llevar más de 3 runas?*
R: Sí. El máximo es de 3 runas por objeto, no por personaje. Recuerda que mientras te queden puntos puedes llevar un objeto rúnico de cada categoría.

P: *¿Un martillo (arma a dos manos) con la Runa Magistral de la Rapidez, ¿ataca primero aunque tenga arma a dos manos?*
Ataca primero. Pero recuerda que un arma a dos manos, cuando le inscribes una runa, deja de proporcionar +2 a la Fuerza (a no ser que le inscribas la Runa Magistral de Kragg, pero en ese caso no podrías grabar la Runa Magistral de la Rapidez) y deja de tener la regla de "ataca último".

P: *Un arma a dos manos con dos Runas de la Fuerza y una Runa Magistral de la Kragg, ¿suma +4 a la Fuerza del personaje?*
R: Así es, ya que la Runa Magistral de Kragg permite al arma a dos manos conservar su +2F, añadiendo +2F por las Runas de la Fuerza...

P: *Un héroe enano equipado con arma con la runa del poder (esa que duplica la fuerza contra oponentes de R5), ¿mataría de un solo golpe a aquellas criaturas de R5 o menor? ¿Se cargaría un carro?*
R: Sobre lo primero, no se matan de golpe miniaturas de R5 o menor, eso pasa sólo en Warhammer 40.000...
Acerca del carro, si el héroe hiere a un carro con R5+ (como el de Gélidos o el de Jabalíez) sí, ya que dobla su fuerza, pasa a tener más de F7 y por lo tanto se lo carga automáticamente. En cambio, carros más ligeros como pueden ser el Karro de Lobos (R4), no, ya que al no llegar a R5, la runa no dobla la fuerza, y debería usarse la fuerza del Enano sin doblar.
Recuerda que debe tirarse para herir (un 1 siempre es un fallo).

P: *Los Campeones de las unidades de Atronadores y Ballesteros, ¿tienen 2A en vez de HP4?*
R: Sí.

P: *Si un ejército Enano es aliado de otro ejército, ¿cómo se reparten los dados de magia y energía?*

R: En la fase de Magia, el aliado de los Enanos tiene 2 dados básicos más uno por cada Nivel de todos los Magos que tenga. Esos dados sólo pueden usarse para que el jugador aliado lance sus hechizos. Si el jugador Enano ha incluido alguna fuente de magia (como puede ser un Arúspice de Albión) recibe los dados de magia de forma habitual.
En la fase de magia del oponente, el aliado tiene sus dados de Dispersión y el jugador Enano los suyos (que serán 4 más uno por cada Herrero Rúnico o dos por cada Señor de las Runas).
Es decir, como cualquier otra "alianza": cada ejército tiene sus propios dados de magia y dados de dispersión.

P: *Si un ejército dispone de una unidad mercenaria de Enanos, tiene dos dados más de dispersión por los Enanos?*
R: No, las reglas de dados extra las tienen los Enanos por ser Enanos, y no cualquier ejército que incluya enanos mercenarios.

P: *Si equipo a unos guerreros del Clan con arma a 2 manos, ¿también puedo elegir escudos? ¿Los escudos se pueden llevar con armas a dos manos? ¿Los escudos dan salvación sólo en cuerpo a cuerpo, o también a los proyectiles?*
R: Puedes usar armadura pesada y escudo. Cuando te enfrentes en cuerpo a cuerpo puedes decidir hacerlo con arma a dos manos, o con arma de mano y escudo, y hasta que finalice el combate usarán el mismo equipo.

P: *Supongamos que tengo unos Matadores luchando con arma de mano adicional y son cargados por otra unidad. ¿Pueden cambiar entonces a armas a dos manos?*
R: No. Si unos Matadores empiezan un combate con armas a dos manos (o armas de mano adicionales), seguirán luchando de esa forma hasta que el combate finalice, aunque sean cargados por nuevas unidades mientras estén trabados.

P: *Si un enano con la Runa de la destrucción impacta al Rey Brujo, que tiene 2 armas magicas ¿se rompen las dos? ¿Se rompe sólo una?¿Quién escoge? ¿Y si hace varios impactos?*
R: Se rompe una por cada impacto que haga, elige el jugador Elfo Oscuro.

P: *Si ese mismo enano ataca a una unidad de tumularios ¿siguen teniendo golpe letal?*
R: Sí. El golpe letal es del tumulario, no del arma.

P: *Sobre la runa magistral de del vuelo ¿se puede marchar y utilizarla?*
R: No, porque especifica que se trata como un arma arrojadiza, y en el manual deja claro que las armas arrojadizas no se pueden arrojar cuando se marcha.

P: *Y un Señor del Clan con arma que lleva la Runa del Vuelo, ¿lanza el hacha una vez o 3 (sus A) por turno?*
R: Como cualquier arma arrojadiza, una vez por turno.

P: *¿Se puede lanzar un arma con la Runa Magistral del Vuelo a, por ejemplo, un personaje montado en un dragón?*
R: No. Debe lanzarse hacia una miniatura (no trabada en cuerpo a cuerpo y que esté en línea de visión), y la miniatura es el personaje montado en dragón. Habrá que repartir como cualquier otra arma de proyectiles.

P: *El cañón lanzallamas enano hace 1D3 heridas x herida. Si sólo impacto a 5 miniaturas pero hago un total de, digamos, 8 heridas; ¿pueden morir 8 miniaturas o como máximo el número de miniaturas impactadas?*
R: En el libro se especifica que "cada miniatura herida por las llamas recibe 1d3 heridas". Si impactas (y hieres) a 5

miniaturas, cada una de esas miniaturas recibe 1d3 heridas. No es muy útil contra infantería, pero sí para Króxigors, Gigantes, personajes, ¡o trolls! (a los que anulas su Regeneración).

P: *Se puede dispersar un hechizo en el turno propio, usando dados de energía como dispersión. Pero, ¿tienen los Enanos dados de energía?*
R: Sí, siempre recibes 2 dados de energía.

P: *¿En la Espada de la Muerte Resplandeciente (objeto mágico sacado de Albión) se pueden grabar runas?*
R: No. No es un objeto rúnico, es un objeto mágico que existe tal como es. El arma está encantada, y tiene esos "efectos", pero nada más.

P: *¿Cómo se resuelven los disparos al Yunque? ¿Todos los impactos se reparten entre el herrero y los guardianes? ¿Algunos al Yunque?*
R: Todos los impactos se reparten entre el herrero y los guardianes, luego aplica las tiradas de salvación por armadura, y por último recuerda que el Yunque proporciona una tirada de salvación especial de 4+.

P: *¿Los Enanos pueden coger los objetos mágicos "estándar" como el Estandarte de Guerra, el Escudo Hechizado, etc?*
R: No. En la descripción de los personajes (libro de Enanos págs. 50-51) dice para todos ellos que "pueden elegir objetos rúnicos", pero en ningún caso habla de objetos mágicos. El único objeto mágico que pueden usar como tal es el descubierto en Albión: la Espada de la Muerte Resplandeciente.

P: *Respeto a la runa de la suerte y el Maestro Ingeniero, ¿Un Ingeniero de dotación en una maquina, y con esta runa, puede repetir por ejemplo una tirada del dado de artillería (por ejemplo en un cañón órgano)?*
R: No. La runa dice que permite a su portador repetir una tirada para impactar, para herir, de armadura o de salvación especial. Ninguna más.

P: *El girocóptero, ¿tiene -1 al impactar por ser unidad voladora?*
R: El girocóptero no es Unidad Voladora. Es una unidad que tiene regla especial "Volar". No es lo mismo.

P: *¿Puede un Señor de las Runas con un Yunque Rúnico llevar armadura mágica? ¿Y escudo?*
R: Puede llevar arma, armadura o talismanes rúnicos.

P: *¿Es cierto que si me matan el Señor de las Runas y los Guardianes, el oponente gana todos los puntos y además 100 extra?*
R: En esta edición, no. Si el enemigo acaba con el Señor de las Runas obtiene sus puntos de victoria, y si además (ADEMAS) de esto acaba con los Guardianes, obtiene los puntos de victoria del Yunque. Si te cargas los Guardianes y no el Señor, no obtienes ningún punto de victoria.

P: *¿Qué potencia de unidad tiene el Girocóptero?*
R: Su potencia de unidad es 3, como indica el libro de Enanos (pg. 42).

Dudas Tormenta del Caos - Matadores de Karak-Kadrin

P: *Si gracias a la regla Mira Snorri, ¡trolls! entro en contacto con alguna mini enemiga, ¿se considera carga?*
R: Sí. Además, la única reacción posible es mantener la posición.

P: *En la Hermandad de Grimnir no pone que sean inmunes a desmoralización…*
R: Pero pone que son Matadores, y todos los Matadores lo son.

P: *¿Puedo dar alguna habilidad de matador a un Matademonios de un ejército Enano normal?*
R: No.

P: *Los Tatuajes de Grimnir ¿pueden dar el dado de dispersión extra de RM si afecta a una zona del tablero a esa distancia? Por ejemplo un Nehek…*
R: Sí.

P: *Si el cercenagoblins actúa en cierto modo como un Lanzavirotes, ¿se le puede poner alguna runa?*
R: No, no se le pueden poner runas al cercenagoblins.

P: *¿Puede el Cercenagoblins aguantar y disparar?*
R: Sí, pero sólo aguanta y dispara Malakai. El Cercenagoblins en sí no aguanta y dispara (igual que ocurre con la mayoría de máquinas de guerra).

P: *Cuando un Buscamuertes se topa con una unidad enemiga e inflinge los impactos, ¿sale por detrás de dicha unidad luego?*
R: No, eso sólo ocurre con los fanáticos goblin nocturnos.

P: *¿Los Buscamuertes van en unidades de tres?*
R: No. Son miniaturas individuales, sólo que puedes incluir 3 por una sola opción.

P: *Los matadores de la lista de Matadores, ¿llevan las armas de Matadores descritas en el libro de Enanos?*
R: Oficialmente, no. Llevan el equipo que llevan inicialmente.

La súcubo y el martillo

por Pater Zeo

Antes de comenzar he de decir que no me tengo por un fanático religioso, como se podría pensar. No me considero un seguidor ciego de la fe de Signar, puesto que no considero que ensalzación de la gloria de Sigmar y de su Iglesia justifique métodos que estén fuera del mensaje de hermandad y de unidad del Imperio que reza su fe. Es más, muchos de mis conocidos tanto dentro como fuera de los círculos religiosos me consideran un hombre más bien sensato y que no se deja llevar por las emociones más de lo necesario.

Una vez dicho esto, pues me parecía necesario, he de decir que me encuentro en un estado de extrema preocupación.
Cómo muchos de aquellos que lean estas palabras ya sabrán, ha surgido un nuevo movimiento de opinión tanto dentro como fuera de la Iglesia de Sigmar que predica la absurdidad de la figura del sacerdote guerrero de Sigmar.

Tal aberrante afirmación se basa en la ineficacia de la mezcla de roles que tiene el sacerdote guerrero, puesto que no llega ni al nivel de eficiencia de un guerrero en el campo de batalla ni asume la espiritualidad y el compromiso con los creyentes que alcanza el sacerdote de Sigmar. Ya de por sí dicha afirmación es discutible y encuentra muchos detractores, aunque me apena decir que la gran mayoría de estos detractores son precisamente los propios sacerdotes de mi orden.

Pero me gustaría explicar que la figura del sacerdote guerrero no existe cómo un rol definido por sí mismo, sino como representación armada de la Iglesia de Sigmar. A todos aquellos advenedizos que hablan de la paz y la hermandad que debería dominar la Iglesia del Imperio, me gustaría recordarles que Sigmar es una deidad guerrera. Sigmar no predica la paz y el amor, como algunas sectas heréticas vienen predicando por las calles de Nuln y de Altdorf, sino una firme resolución de que el bien luche contra el mal. Es una diferencia sutil que sin duda todos aquellos intelectuales que intentan acabar con la rama armada de la Iglesia de Sigmar para sus propios fines podrán entender.
Pero que nadie me interprete mal, por favor. Aunque soy un Sacerdote Guerrero y por tanto un sirviente de Sigmar en el campo de batalla, no busco la guerra eterna para ensalzar la encarnación guerrera del Dios del Imperio. Todo lo contrario, ansío con esperanza el día en que la voluntad de Sigmar pueda descansar de la batalla como a todo guerrero le corresponde en tiempos de paz.

Por desgracia los enemigos del Imperio son legión. Y no sólo estoy hablando de rebeliones campesinas o de estados enemigos. Ni siquiera de otras razas como los orcos o los Ogros. Deben ustedes saber, señores, que existen otros poderes más oscuros que acechan más allá de la frágil barrera llamada civilización que el hombre ha puesto entre su forma de vida y el mundo frío e inhóspito del exterior. Si uno se interna ni siquiera un poco dentro de las sombras del mundo podrá ver monstruosidades y aberraciones que ningún hombre debería ver y llorar la pérdida de la inocencia de su ignorancia.

Habrá muchos que no creerán estas palabras. Aún hoy hay muchos hombres llamados sabios que niegan la existencia de la raza Skaven. También se ha llegado a afirmar que la cruzada del Caos que rechazó El Piadoso no fue tal, sino una excusa para llenar de tropas Kislev y forzar una alianza. Hay quien niega el poder mismo de la magia, llamando a los integrantes de los ocho colegios de Altdorf presdigitadores llenos de trucos y recursos.

Santa ignorancia que lleva al hombre a su propia perdición.

Esos poderes oscuros, esas fuerzas ocultas, esos monstruos sombríos existen, mis señores. Yo mismo he luchado contra ellos una y otra vez en nombre de Sigmar y del Imperio. Y es contra esos poderes, contra esas fuerzas, contra esos monstruos, cuando la figura del Sacerdote Guerrero de Sigmar toma verdadera razón de ser. Es contra los demonios del caos que no pueden ser derrotados por un guerrero ordinario, contra los Señores de los No Muertos contra quien los sacerdotes no tienen nada que hacer, que el Sacerdote Guerrero se alza victorioso.

Déjenme que les cuente una pequeña historia personal que les sirva de ejemplo y pueda explicar estas palabras. Aunque son muchas las batallas que he librado durante mi vida y numerosos los combates contra los seres antinaturales que pueblan el viejo mundo, no contaré una batalla, como muchos de ustedes podrían temer.

Sucedió hace muchos años, cuando la sangre de mis venas era joven y mi fe ingenua. Tras un noviciado de cinco años

acompañando a mi mentor de batalla en batalla y ganarme el título de Sacerdote Guerrero en el campo de batalla luchando contra orcos, fui destinado a Altdorf mientras la tediosa burocracia de la Iglesia hacía constar la llegada de un nuevo sacerdote guerrero que alimentar.
Los sacerdotes de Altdorf son muy cuidadosos con sus arcas y en ocasiones cuidan más el oro que las almas de los creyentes. Quizás haya una razón de ser para esto, ya que son muchas las bocas de sacerdotes que alimentar y es aquí en Altdorf donde la Iglesia cuida de los tesoros que ha acumulado. Sea como sea, la jerarquía de Altdorf se cuidó bien de que cada moneda invertida en mi manutención no fuera en balde.

Desde la limpieza y bendición de los altares de la iglesia de Sigmar en la que estaba a la negociación del diezmo con otras iglesias. Todos los trabajos desagradables que nadie más quiere hacer fueron a parar a mis manos. Pero lejos de desmoralizarme en cada ocasión tomaba aire y me llenaba de paciencia y estoicismo, puesto que a diferencia de todos aquellos sacerdotes, monaguillos y sacristanes mi estancia allí iba a ser temporal. Y que sepan sus señorías que la vista en el horizonte de un futuro mejor siempre ha sido acicate para la mejor de las voluntades incluso en el más pesado y tediosos de los propósitos.

De esta guisa me encontraba yo en Altdorf preguntándome por que no llegaba ya el certificado correspondiente por parte de los escribas de la Iglesia (y limpiando los martillos sagrados de la

Ilustración de Vardek Crom (vardek_crom@hotmail.com)

sacristía dedicada a San Grenn-Del) cuando me interrumpió mi superior asignado, el Padre Krelmmer.

El Padre era, si mal no recuerdo, un hombre más bien escuálido y taciturno. Aunque en Altdorf vi a muchos hombres de edad avanzada como él, no vi ninguno tan delgado ni mucho menos. Tenía los huesos de la cara sumamente marcados, dándole el aspecto de un hombre moribundo. Contrariamente a este aspecto, era uno de los hombres con más energía y más vitales que he conocido nunca. No parecía conocer el descanso ni el sueño.

Y jamás lo vi sonreír.

Venía hacia a mi acompañado de un individuo de porte marcial. Se trataba del inquisidor Grutter. Era éste un hombre realmente intimidador. No era por su porte, puesto que no tenía el porte de un guerrero. Yo mismo le aventajaba en físico, tanto en altura como en hechura. Tampoco se trataba de los ropajes, que sin ser ostentosos sí eran de buena calidad, y aunque tenía varios adornos dedicados al dios imperial, no eran tan intimidantes como los lucidos por otros inquisidores.

Lo que realmente intimidaba era la fuerza de su mirada.

Dicen que los ojos son el espejo del alma. Si esto es cierto el inquisidor Kart Grutter tenía un alma de acero templado. Y con filo.

Tras un par de miradas extrañadas, tanto por mi parte como por parte del inquisidor, y tras las presentaciones parcas y sin simpatía del Padre Krelmmer, me explicaron el motivo de su presencia y el por que de la necesidad de mis servicios.

Hacía dos noches la orden de inquisidores de Sigmar había realizado una redada en una de las mansiones nobles de las afueras de Altdorf. Allí se encontraron con numerosos cultistas de los poderes ruinosos en una celebración orgiástica de proporciones realmente increíbles. Por el relato del inquisidor pude llegar a conocer los niveles de denigración a los cuales era capaz de llegar el ser humano corrompido por el caos.

Al parecer habían recibido un chivatazo de uno de los múltiples agentes infiltrados que tiene la inquisición y habían ido con dos contingentes armados al a mansión del Duque Víctor Ruppert. El Duque era uno de los pocos nobles de Altdorf que se había "ensuciado" las manos con el comercio y ahora era considerado uno de los hombres más ricos de la ciudad. Aunque el Duque era tristemente famoso por los excesos de su conducta nunca habría imaginado la bajeza de su alma.

Una vez en la mansión entraron en los jardines para deshacerse hábilmente y en silencio de la guardia personal del Duque. Estos eran mercenarios ordinarios los cuales eran tan devotos a Sigmar como a cualquier otro siempre y cuando pagara el jornal. No ofrecieron resistencia al ver que quien se acercaba era una fuerza clerical y no un ejército privado del alguno de los enemigos del Duque. Se pueden decir muchas cosas de los que viven de la espada, pero nadie podrá decir nunca que son cortos de entendederas.

Tras esto el asalto a la mansión fue sencillo, puesto que los asistentes estaban demasiado ocupados en sus quehaceres como para ofrecer resistencia y los soldados eclesiásticos se limitaron a peinar la mansión en busca de todos sus ocupantes. Los únicos daños que se hicieron fueron a sus almas, puesto que allí algunos de los más jóvenes e inexpertos vieron muestras de depravación que no estaban preparados para ver y hubo más de un estomago sensible que expulsó la cena de aquel día.

Tras esto, todo un éxito en opinión del inquisidor, en aquellos momentos las mazmorras del edificio inquisitorial estaban llenos a rebosar de sirvientes, comerciantes, nobles y mujeres de placer, así como algún que otro traficante de sustancias intoxicantes que fue localizado y prendido al día siguiente.

Esta era una situación preocupante, puesto que todos y cada uno de los reunidos eran sumamente peligrosos debido a su adoración a los poderes oscuros. Quizás habría alguno que fuera un mutante aún no manifestado, o un hechicero que ocultara su poder. El problema

era que no tenían suficiente personal preparado para afrontar la situación y que conforme el tiempo se alargaba ésta se hacía cada vez más insostenible.

Por un lado los gastos de manutención eran increíbles, y por otro las guardias se habían doblado. Se había pedido ayuda a otras organizaciones eclesiásticas así como a Palacio, pero todas y cada una de las peticiones se habían perdido en la burocracia imperial y quizás en un par de años conseguirían la ayuda requerida.

Ante esta situación el inquisidor Grutter había decidido pedir ayuda al único estamento eclesiástico que tenía la suficiente libertad de acción y autonomía como para saltarse toda burocracia y jerarquía: los Sacerdotes Guerreros de Sigmar. Eran la última esperanza para el inquisidor, o se vería obligado a degradar a la Iglesia pidiendo ayuda a los seguidores de Mirmiddia o peor aún, de Ulric. Hasta ese punto llega la rivalidad entre adoradores de Sigmar y adoradores de Ulric.

Tras mostrarme los documentos firmados por el patriarca de la orden del martillo sagrado, nombre oficial de los sacerdotes guerreros, no pude más que mostrar mi más genuino entusiasmo por ayudar al inquisidor. Cabe decir en mi contra que no me animaba el espíritu de purificación que podría caber en el pecho de todo sacerdote de Sigmar, sino el alejarme lo más posible de las tediosas y pesadas tareas que el padre Krelmmer tenía reservadas para mí. Desde luego mi cordura no podría aguantar otra reunión de sacristanes para discutir el reparto de los diezmos.

Así pues cogí mis pertrechos de sacerdote guerrero a instancias del inquisidor Gutter, pues me indicó que así lo hiciera puesto que debía mostrar mi apariencia de sacerdote guerrero en todo mi marcial esplendor. Por el camino me aleccionó con las nociones básicas para el interrogatorio. Según me contó la gran mayoría eran miembros de poca monta dentro del culto, algo así como una asociación de ricos mercaderes que se dedicaban a lapidar sus ganancias en excesos para los sentidos. Lo que se requería de mí no era, precisamente, el interrogatorio en profundidad que un inquisidor experimentado podría aplicar, sino la primera ronda intimidatoria de preguntas. No debía obtener respuestas sino intimidar y aterrorizar con el castigo divino a los reos. Esto, en sí mismo podría haberlo hecho cualquiera, me puntualizó el inquisidor, con las maneras adecuadas y un buen disfraz. Pero no todos tenían la protección de mi fe. Si llegaba a enfrentarme a un hechicero o un mutante sólo mi fe podría guarecerme. Y tras los interrogatorios me revelaría un inquisidor para una segunda ronda.

Aunque no lo creyera necesario me aleccionó sobre los adoradores oscuros y su ralea. Fueron unos minutos realmente instructivos puesto que Kart Gutter era un inquisidor avezado que no buscaba las florituras y peroratas religiosas que había visto en otros inquisidores, sino que era un hombre práctico que me hizo un resumen rápido y eficaz de las características y costumbres de los adoradores del placer. Fue una lección sobre el mal que no olvidaría nunca, sobretodo teniendo en cuenta hechos posteriores, y que me serían de gran ayuda por el resto de mis días.

Así fue como llegamos finalmente al edificio inquisitorial. Era este un edificio más bien antiguo, hecho de piedra gris y áspera, adornado con gárgolas inquietantes que amenazaban a quien las mirara con sus lenguas viperinas. Se trataba de un edificio laico, de eso no había duda, pero la construcción parecía haber sido hecha por un arquitecto de catedrales, puesto que tenía todo el arte barroco y el aire religioso de las grandes iglesias de Altdorf. Muy adecuado si uno se para a pensarlo.

Ya en el interior el inquisidor me presentó a varios de sus colegas, que harían el resto de interrogatorios posteriores a los míos. Todos nos saludamos como buenos colegas y dándonos fuerzas para lo que estaba por venir. Cabe decir que en mi ingenuidad yo veía aquel quehacer como una batalla en toda regla contra las fuerzas del mal. Que poco podía yo imaginar la dura tarea que me esperaba.

Tras estas presentaciones el inquisidor me llevó hacia las catacumbas, donde estaban los presos. Mientras bajábamos las escaleras acompañados de dos guardias me aleccionó una vez más y con gran seriedad. Sus palabras se me quedaron grabadas en la memoria, sabe Sigmar por que. "Padre Uther" me comentó llamándome por mi nombre de pila, pues hasta ese punto habíamos congeniado "no se deje engañar. No está usted aquí para juzgar. Los presos, todos los presos, jurarán y perjurarán su inocencia y su virtud. Algunos le amenazarán con castigos administrativos mientras que otros se tirarán al suelo y llorarán pidiendo clemencia. Algunos, no lo dudo, serán completamente sinceros. Pero no puede estar seguro. Su dureza en el interrogatorio, su intimidación, no es parte de un proceso condenatorio, sino de una purga. Los sinceros se salvarán y los adoradores del placer, los mutantes, y las brujas arderán en la hoguera. Que Su fuerza esté contigo." Y con esta bendición final con la que pretendía darme ánimos, me dejó con un fajo de pergaminos ante la puerta de la celda vacía que me serviría de sala de interrogatorios.

Y durante varias horas me dediqué con ahínco a mi nueva tarea. Sentado en un pequeño escritorio y a la luz de las antorchas, fui interrogando a los presos uno tras otro. Durante horas estudiaba un pergamino donde estaban el nombre, edad y profesión del preso o la presa. Llamaba al guardia para que hiciera entrar al preso en cuestión y durante una hora lo interrogaba sin piedad, dando más énfasis a los imaginarios castigos que iba a recibir por su aberrante conducta y su impura alma que a las respuestas de las preguntas en sí. Era lo que se requería de mí y no dudé en aprovechar la oportunidad de liberar la rabia contenida que varias semanas de tareas tediosas y sin sentido habían acumulado en mí.

Finalmente le llegó el turno al más atípico de los de los reos. Se llamaba Krieg Tord y era un comerciante de especias y de alguna que otra hierba medicinal extraña que hacía poco había cosechado cierta fortuna. Se trataba de un individuo de cierta apostura, con sus rubios cabellos y los ojos claros. Su hechura no se había echado a perder debido a los excesos de

la gula, como ocurre en la mayoría de las ocasiones, sino que mantenía un físico digno sin llegar a demostrar la fortaleza del guerrero.

Fue este preso el que finalmente llegó a

desarmarme por completo. Lejos de la actitud del resto de prisioneros, los cuales negaron su culpabilidad hasta el final, Krieg se abalanzó sobre mí desde el principio pidiendo ser quemado en la hoguera para expiar sus actos. Con el gesto desencajado por algún atisbo de locura o bien por algún tipo de sustancia alucinógena cuyo efecto aún perdurara comenzó a relatar su vivencia del aquelarre del culto al caos.

Entre balbuceos realmente extraños me explicó que desde hacía un corto tiempo disponía de cierta fortuna y que por tanto había decidido disfrutarla. Por ello incurrió en un corto periodo de ciertos excesos caros con sólo los que son pobres llegan a soñar. Desde manjares prohibitivos a prostitutas de lujo. La verdad es que Krieg no fue demasiado original al respecto. Esta serie de abusos le había acercado a ciertas personas que dedicaban gran parte de su fortuna a la experimentación de sensaciones placenteras o simplemente novedosas.

Empujado por sus nuevas amistades Krieg había ido avanzando en este camino de perdición y corrupción, conociendo a más gente que se movía en estos círculos. Hasta finalmente ser invitado a la fiesta del Duque Ruppert. En esa fiesta se lanzó a un frenesí extático hasta el punto de la completa enajenación. En el punto álgido de la fiesta, mientras yacía con otros miembros de la orgía, le dieron a beber un extraño brebaje. Al tomarlo, explotó en su mente, casi literalmente. No podría explicarlo de otra forma: un fogonazo de pensamiento blanco que cegaba todo.

Y entonces tuvo una visión. La visión de un loco, sin duda. La visión de un enajenado por los excesos y las extrañas hiervas consumidas. Pero una visión que, como demostraron los acontecimientos, fueron completamente reales.

Según Krieg, cuando el pensamiento blanco le abandonó vio la estancia de nuevo, pero bajo otra luz. No era ni blanca, ni era oscuridad, pero no parecía tener color ni sustancia nada que lo rodeara. Krieg balbuceó algo sobre el tercer ojo o el ojo del alma, la verdad es que por desgracia no le presté demasiada atención, pues pensaba que era un chiflado más. Aquella estancia era la misma en la que se encontraba, pero no lo era. Podía ver seres que antes no estaban allí. Una mujer de belleza animal y magnetismo irresistible que con movimientos felinos acariciaba el cuerpo de uno de los invitados. Había ser completamente amorfo que disfrutaba extasiado del festín de su propia carne, la cual a cada bocado se volvía a regenerar. En un rincón, una mujer era poseída por seres que según su descripción no podían ser otra cosa que elfos. Y Por las ventanas ya no podía ver los bosques que rodeaban la antaño mansión de los Ruppert, sino una extraña ciudad de edificios ciclópeos. Una ciudad blanca como el hueso cuyos edificios se alzaban imposiblemente hacia la luz muerta de las estrellas con formas redondeadas y estilizadas que desafiaban las leyes del mundo de los hombres.

Y en el centro de la sala estaba aquello. Una presencia cegadora cuya visión era imposible de contemplar, puesto que la mente humana era incapaz de interpretar. Simplemente una presencia borrosa olvidada al instante de apartar la vista. Olvidada por completo excepto la sensación. La sensación de anhelo, de hambre, de belleza maldita y oscura. Era imposible de explicar, y sin embargo tan sencillo de entender…

Krieg pasó entonces unos minutos balbuceando algo de forma casi ritual. Incluso pensé que estaba intentando convocar la ayuda de los dioses oscuros, puesto que los balbuceos de vez en cuando parecían ladridos y en otras ocasiones palabras extrañas y musicales. Así el mango de mi martillo de guerra por si acaso, puesto que estaba completamente confundido. Pero continuó hablando.

Me explicó que aquello duró un instante y duró siglos, puesto que el tiempo no tenía sentido en aquella corte de extática maldad, hasta que una criatura de excepcional belleza surgió de la presencia central, o más bien fue vomitada, o también creada. Se trataba de una mujer, de cabellos rojos como el fuego y ojos azules, fríos y cristalinos. En aquel momento me asqueé, pues aquel inmundo comerciante por completo corrompido me habló del deseo que le inflamó su alma aquella criatura fantasmal. Me habló de su pasión al yacer con ella y del deseo imperecedero que sembró en su alma.

Llegados a ese punto me harté de la bajeza de la descripción de su orgía alucinógena, harto de sus enajenaciones y sus dementes fantasías. Me levanté dispuesto a avisar a los guardias para que le escoltaran de nuevo a la celda de la que había salido y tomé nota mental de apoyar sin duda la quema en la hoguera de aquel desgraciado.

Pero me fue imposible.

En un acceso total de locura, el reo empezó a gritar. "¡Ella ha entrado en mí y nuestros cuerpos se mezclaron!", gritó aún ensalzando su cópula enfermiza y las visiones. Y entonces empezaron los problemas, puesto que comenzó a golpearse a sí mismo cómo intentando hacerse el mayor daño posible. Tras muchos años en los que los sucesos de aquel día quedaron por completo grabados en mi memoria he llegado a la conclusión de que aquel pobre desgraciado aún era mínimamente consciente de sus actos. En lo más hondo de mi corazón creo que aún entonces intentaba destruir el mal que llevaba dentro.

Como llevado por un impulso, intenté detenerle. No se por que lo hice, y la verdad es que aún me lo pregunto. Quizás sea algún tipo de comportamiento instintivo protector, como el de las madres que evitan que los niños se hagan daño. Pero fue fatal. De un tremendo golpe que ningún ser humano podría jamás asestar, me lanzó contra una de las paredes con tal fuerza que abolló la armadura. Conmigo dentro.

Sin duda quedé malherido, puesto que apenas podía moverme. Pero aún y así seguía consciente y con el martillo sagrado aferrado en mi puño de forma instintiva. Pude ver como Krieg se retorcía entre alaridos de dolor. No se por que me fijé en ello, pero una parte de mi tomó nota de que se oían gritos procedentes del as celdas, como si algo hubiera enloquecido a la totalidad de los prisioneros. Aunque no pude fijarme demasiado en ello, puesto que el espectáculo que tenía delante absorbía por completo mi atención.

Aquel condenado estaba siendo poseído, no podía haber otra explicación.

Su cuerpo comenzó a crecer y a hincharse, como si intentara contener algo para lo cual no podía tener fuerzas suficiente para contener e intentara desesperadamente mantenerlo dentro de sí. Las comisuras de su boca se ensancharon en una sonrisa monstruosa y sus dientes se afilaron horriblemente. Sus brazos también se hincharon y movió las manos como si de pinzas se tratara, abriéndolas y cerrándolas espasmódicamente.

Este fue el monstruo que se encaró hacia a mí, con la muerte escrita en el rostro.

Ni el más terrible de los orcos, ni el más monstruoso de los trolls, ni siquiera los terroríficos gigantes de las colinas me habían preparado para aquel horror crudo. No por lo que era, puesto que la visión de un gigante era mil veces más aterradora por sí misma, sino por sus implicaciones. Aquel hombre estaba poseído y de repente todas las historias y susurros de demonios y de los dioses oscuros dejaron de ser cuentos de viejas

e historias acaecidas a otros para ser horriblemente tangibles.

Ilustración de Vardek Crom (vardek_crom@hotmail.com)

Debo decir que los sucesos y los actos de aquel día aún me confunden. No puedo decir que recuerde con total exactitud lo que ocurrió ni que la trampa de la memoria de los hombres no halla hecho mella en mis recuerdos. Muchos son los que han apuntado este hecho y no puedo otra cosa que pedirles que tengan fe, al igual que yo la tengo.

Por que lo que ocurrió fue un milagro. De la misma forma que sólo la posesión podía explicar los fenómenos ante los que me encontraba, no hay otra explicación para lo que ocurrió después.

Aquel monstruo del caos se abalanzó sobre mí, dispuesto a destrozarme. Yo me encontraba tumbado de lado con la espalda contra la pared, mirando como hipnotizado la bestia repugnantemente hinchada que se abalanzaba sobre mi dispuesta a devorarme con la boca bestial que había desarrollado. Y entonces vino a mi mente la primera plegaria de Sigmar que aprendí cuando era apenas un crío. Es una oración propia de los campesinos de mi tierra que rezan los niños para no temer a las sombras de la noche: "Sigmar, tú me proteges. Sigmar tú me das fuerza. Si tu mano me guía, no tendré miedo."

Y Sigmar me guió.

Cuando quise darme cuenta, estaba de pie, blandiendo el martillo en dirección a la cabeza fofa de aquel engendro. No se cómo había ignorado el dolor, ni de donde había sacado la fuerza. No se cómo había desterrado el miedo. Lo único que se es que un segundo antes estaba casi muerto en el suelo y al siguiente estampé mi martillo sagrado con todas mis fuerzas en la cabeza de aquel monstruo.

He de decir que murió en el acto. Por desgracia el impulso de fuerza demoníaca con la que me arremetió no disminuyó lo suficiente, por lo que por segunda vez me vi estampado contra el muro de la celda, pero esta vez casi acabé aplastado bajo el peso de aquella mole.

Entonces sólo se sintió el silencio. Dejaron de oírse los gritos de los presos. Sólo podía oír el sonido de los jadeos de mi propia respiración, y las pulsaciones agudas y silenciosas del dolor de mis heridas.

Me encontré dándole gracias a Sigmar por protegerme, darme su fuerza y guiar mi mano.

Pero por desgracia, aún no había acabado.

El cuerpo de había sido Krieg, siguió hinchándose. Fuera lo que fuera lo que había iniciado la transformación, no había acabado. El cuerpo del comerciante mutado estaba muerto, pero el demonio que tenía dentro aún tenía fuerza. Comencé a sentir un extraño chirrido, como el sonido que se siente en el silencio extremo, y también pude oír como las carnes que me aprisionaban cedían ante algo.

Se oyó un sonido desgarrador tras que provenía tras el cuerpo que tapaba mi visión. Pude oír unos pasos, suaves y gráciles, y una risilla cruel que me puso los pelos de punta.

Y entonces, el cuerpo de Krieg se alzó en el aire liberándome de su peso. Lo alzaba ella, la mujer de la visión del prisionero. Una mujer de belleza increíble que despertaba el deseo con sólo posar la vista sobre ella. El pelo azabache caía en cascada sobre sus ojos, enmarcando un rostro casi perfecto. Unos labios carno-

sos que invitaban al beso y unos ojos oscuros de mirada provocadora y cruel. Y su cuerpo. Una explosión de curvas sensuales y de movimientos sugerentes. Aún con el dolor de mis heridas y el cansancio de la lucha y el horror vivido no pude evitar, que Sigmar me perdone, una suprema sensación de deseo.

Pero encontrándome medio postrado ante aquella mujer que había levantado el peso muerto de Krieg con la facilidad que un hombre levanta un guijarro, me invadió otra sensación. Una sensación de rechazo. El deseo puro que emanaba de ella enmascaraba una sensación subyacente: no debería existir. Aquella mujer no era lo que pretendía. Era un disfraz bajo el cual, otra cosa, otro ser, se escondía apenas contenido. Parecía como si su sola presencia gritara que no debería estar allí, ante mí, sonriendo. Aquel conocimiento, aquella sensación, me golpeó en la mente con tal brutalidad que despertó en mí un odio y un rechazo que creía imposibles en mi personalidad.
Desterrado ya el sentimiento de deseo por el desprecio hacia la aberración que aquel despertaba, se deshizo la magia que acompañaba a aquel demonio del inframundo. Como si de un velo caído se tratara se mostró ante mí con la verdadera cara que tenía para los mortales. Seguía siendo una mujer, y de una belleza indiscutible, pero los rasgos propios de las monstruosidades del averno se hicieron patentes. De su sonrisa evocadora surgían los colmillos del demonio, y de su frente enmarcada por el pelo azabache nacían dos cuernos óseos y puntiagudos que apuntaban hacia el techo. De su espalda surgían dos grandes alas negras como la noche.
Entonces, cómo si me leyera el pensamiento, me dijo. "Así pues, puedes verme tal cual soy, guerrero". Y su voz era como un dulce y musical, pero con un eco subyacente de la maldad y la crueldad que encerraban su negra alma.
Puso una mano contra mi rostro. Su contacto era puro fuego en mi piel, despertando la lujuria y la ira a partes iguales.
"Me deseas, guerrero. No lo admites ni lo admitirás, pero me deseas. Ya sea para tomarme o para destruirme, eso no importa. Importa el deseo.". Su caricia se tornó una garra apresando mi rostro, obligándome a fijar mi mirada sobre ella. "Podría matarte aquí mismo, mortal. Pero he matado a muchos hombres, y no es divertido. Tu deseo me divierte, guerrero. Mientras vivas me buscarás, y desearás. Desearás destruirme, desearás tomarme y dominarme, desearás venganza. Estaré en tu mundo, guerrero. Estaré esperándote y si me buscas, tarde o temprano me encontrarás."
Y entonces sonrió, y me besó.

Ilustración de Vardek Crom (vardek_crom@hotmail.com)

Y con ese beso me sumí en las tinieblas. Desperté días más tarde en un camastro en los aposentos del edificio inquisitorial, con un sacerdote de Shaylla velando mi reposo. Me dolía todo el cuerpo y sentía magullado hasta el más ínfimo de mis músculos.
Más tarde vino a verme el inquisidor Gutter y me explicó que los guardias habían oído el estruendo del mutante y me habían encontrado medio muerto bajo su cuerpo. Alabó mi entereza y mi destreza por destruir a aquel monstruo del caos y me aseguró que aquel episodio no pasaría desapercibido en la jerarquía de la iglesia.
No le conté nada del demonio. Aquello iba a ser algo personal y tampoco quería ser objeto de burla. Parecía que todo aquel episodio lo había soñado, y así lo habría creído de no haber visto mi rostro reflejado en un espejo con cinco marcas en mi rostro, como si una garra lo hubiera aprisionado con fuerza.
Tras aquel episodio ya no volví a la iglesia del padre Krelmmer, puesto que yací en aquel camastro durante semanas, recuperándome. Y tras mi estancia fui enviado aquí, en Nuln, donde al parecer había ciertos problemas con los orcos.
Sólo decir que no fue la última vez que vi a Ev, pues ese es su nombre como descubriría más adelante, y que fue una búsqueda y una lucha largas y agotadoras tanto para mi cuerpo como para mi alma.
Espero que esta historia ayude a ver la necesidad de los sacerdotes guerreros, y que más de uno halla podido aprender la lección que pretendo dar. Ningún sacerdote habría vencido al poseído y ningún guerrero corriente habría resistido ante Ev.
Pensad bien, vosotros que os llamáis intelectuales, si realmente estáis en lo cierto y quien de los dos es más fanático de sus creencias y ciego ante la verdad.

Que Sigmar esté con vosotros.

Uther Gasmir.
Patriarca de los Hermano del Martillo de Nuln.

Análisis: Bestias del Caos (I)

por Ignasi Heras

Unidades Básicas

Manadas de Gors/Ungors I: Como unidad de apoyo

Las manadas de Gors y Ungors son probablemente la tropa básica mas correcta a nivel de trasfondo de la raza, por lo que todo ejército de Hombres Béstia debería incluir alguna manada como infantería básica. Además, son una tropa muy flexible, y que pueden cumplir diferentes funciones en nuestras listas.

Bajo mi particular punto de vista, son de las mejores infantería de apoyo del juego.

El hecho de que sean hostigadores y mover 12 es una gran virtud, los puedes mover donde más los necesites rápidamente y su visión de 360º es ideal para evitar los flanqueos enemigos y las unidades rápidas de apoyo del enemigo que tanto nos pueden perjudicar.

Que puedan aportar un +2 por filas y estandarte, a pesar de ser hostigadores es genial pues nos permite tener superioridad contra cualquier unidad de hostigadores, unidades voladoras y hasta caballerías ligeras enemigas, por un coste de puntos normalmente inferior.

Composición

El tema de su composición, dependerá en gran medida de cada general y el uso particular que les vaya a dar en su partida, pero podríamos considerar determinadas generalidades al respecto, siempre que las mantengamos como unidades de apoyo su número total, no debería ser jamás inferior a las 12 minis y es poco aconsejable que sea superior a las 16 miniaturas.

Hacerlas más pequeñas, es partir con la potencia en contra, contra cualquier caballería ligera enemiga, que normalmente tendrá 5 ó 6 minis. A parte de renunciar inicialmente al bonificador de +2 por filas.

Hacerlas más grandes, penalizaría enormemente las ventajas que nos otorga su condición de hostigadores, y así poder aprovechar su movilidad tanto

por terreno abierto como por terreno difícil, su visión de 360º y la necesidad de que ¼ parte de la manada debe tener visión y alcance con el enemigo para cargar.

Además, deberemos considerar en su composición un máximo de 6 Gors y que el resto para copar número, lo deberíamos ocupar con Ungors, para no encarecer una unidad de apoyo versátil y prescindible.

Y no debemos olvidar las ventajas de éstos, no sólo en coste, si no que protegen ante los proyectiles a sus hermanos mayores, y que en CaC son menos poderosos que los Gors, pero en segunda fila con sus lanzas también podrán intervenir en posteriores turnos de combate, o sea que alguna torta más, aunque sea de F3 tendremos en combate.

Equipación

En cuanto a la equipación… mi própia experiéncia me demuestra que salvar a 6+ no vale la pena, puesto que casi todos los enemigos nos dejarán igualmente sin esta tirada de salvación. Así que ahorrarnos el punto adicional que costarían los escudos para los Ungors, es lo más aconsejable. Y dotar a los Gors de dos ataques en lugar de uno, me parece la opción más interesante, puesto que el mayor número de ataques, puede suplir la poca F de pegada, y más teniendo en cuenta que en esta función de apoyo, lo normal será que combatan contra otras unidades ligeras de apoyo.

Reglas especiales y tácticas

Hasta este momento, hemos analizado todos los puntos de las manadas como unidades de apoyo puro y duro… así en este aspecto, las manadas pueden cumplir múltiples funciones.

1.- Cazar, unidades hostigadoras, pequeñas unidades voladoras y hasta caballerías ligeras pequeñas y sin armadura … es una de sus grandes ventajas, puesto que su coste permite perfectamente que sean unidades sacrificables. Y aunque no ganemos el combate, el hecho de trabar estas unidades igualmente será aconsejable … igualmente para esta función, nunca está de más que la manada pudiera ir equipada con Desgarrador, que a parte de los 3 ataques adicionales, nos otorgaría un punto de liderazgo, así como es interesante el músico. El Estandarte, no es tan interesante, por su coste y la indisciplina de la manada, regla que puede hacer que no siempre nos salga la jugada como tenemos previsto y tengamos que cargar contra una unidad no deseada, y perdamos 100p adicionales, por el estandarte capturado.

2.- Hacer de protectores de los chamanes, es otra función bastante común. La manada no priva al chaman de su visión de 360º y sin embargo le protege contra proyectiles y le da bonificadores en combate. Además, el chaman, a lo mejor

Por cierto, que Ignasi nos comenta que el próximo **18 de Diciembre** (ya, no hemos podido avisar con más tiempo) se celebra el 5º Torneo de Wf de El Descanso del Guerrero. Para más información, visitad: http://www.eldescanso.org/torneo5.php

aporta algo de ataque a distancia tan necesario en nuestro ejército y más contra unidades de apoyo enemigas.

3.- Proteger los flancos y retaguardia en el avance de nuestras unidades fundamentales, así situadas algo más atrasadas que éstas, las protegerán de verse envueltas por los apoyos enemigos.

4.- La emboscada… Regla especial muy interesante a explotar, sobretodo contra ejércitos con maquinas de guerra, fastidiar la movilidad enemiga, así como hacer la puñeta tácticamente al enemigo, obligándolo a mover o proteger sus máquinas de guerra, regimientos pequeños de disparo, personajes que pudieran estar sueltos por la linea de batalla, etc … Para efectuar emboscadas, será imprescindible el Desgarrador, puesto que como ya hemos visto, obtenemos tanto ataques adicionales, como sobretodo el liderazgo para que la manada aparezca por donde debe. Para asumir, el coste adicional de este, los gors podrían dejarse en 5 como máximo, puesto que en la mayoría de casos la formación una vez trabados en combate, jamás sobrepasará este número puesto que los regimientos de disparo muchas veces despliegan en dos filas y las dotaciones de maquinas de guerra, son de menor número, además que contamos con la peana más grande del caos. Aunque el número de ungors, podría ampliarse algo, puesto que en el turno que aparece la manada, no podrá cargar y por lo tanto, estará expuesta a un turno de magia y disparo por parte del enemigo … y su número aquí será importante para que no nos desmoralicen la misma, sólo aparezca en el campo de batalla. Casi con salvaguardar a los 5 Gors, estos ya podrán acabar con las maquinas de guerra del enemigo, y posteriormente encargarse de anular marchas al enemigo.

Aunque pueda ser muy tentador, entrar en la manada en combate múltiple con alguna unidad más fundamental del ejército, analizar muy bien esta posible aportación, puesto que como hostigadores, no anularán los bonificadores enemigos… aunque a lo mejor pueden aportar alguno (dependiendo de la potencia que nos quede en ella) pero que también facilmente los podemos perder, puesto que no tenemos tirada de salvación y el enemigo desviará todos los ataques posibles a la manada para obtener mejor resultado de combate.

Manadas de Gors/Ungors II: como unidad Semi-Fundamental

En este uso, aún me queda mucho Cola-Cao que tomar y probarlos muchísimo más !!! Puesto que el resultado de las manadas en funciones de apoyo puro y duro, es tan efectivo, que siempre me asalta la duda razonable de si vale la pena hacerlas semi-fundamentales ...

Composición

Si en funciones de apoyo, la composición de 12 minis en total, con 6 Gors y 6 Ungors, es la más adecuada, dado el coste de 66p que tienen y las múltiples funciones que pueden ejecutar... aquí deberemos pagar el coste de su mayor número.

Convertir una manada de apoyo en semi-fundamental, se puede conseguir de muchas formas ... la más económica, será añadir de 4 a 6 minis de más, en forma de Desgarrador y músico (40p) , y 2 ó 4 (8 ó 16p) ungors adicionales.

Pasaremos a disponer de la conocida formación 4x4 o de 6x3 dependiendo del frente enemigo. En ambas formaciones obtenemos los bonificadores máximos que nos permiten las manadas y ganamos en aguante de la misma, que es el factor que la convertirá en semi-fundamental, por un aumento de coste aceptable, pero considerable, así que el tema se deberá estudiar cuidadosamente.

Equipación

Por ahora, sigo creyendo que la equipación debería ser exactamente la misma ... dejando a los gors con armas adicionales y los ungors sin escudos.

Reglas especiales y tácticas

Vamos a ver para que funciones adicionales nos pueden servir, este tipo de manadas ...

1.- Entretener unidades fundamentales enemigas ... Sí ... aunque no causemos bajas, si conseguimos la carga con una de estas manadas, hasta a unidades chapadas de caballería, conseguiremos entretenerla con relativa facilidad ... teniendo la potencia y el +2 por filas, y la HA4 y R4 de nuestra primera fila de combatientes, es relativamente fácil superar el combate ... a parte de la inestimable ayuda del L7 del desgarrador.

2.- La emboscada … Es la guinda a esta composición de la manada ... ésta no sólo podrá encargarse de los regimientos y máquinas de guerra como ya comentabamos en su composición básica de apoyo, si no que además facilitará la función número 1 que hemos comentado, en sobremanera puesto que la manada pillará con muchísima más facilidad la retaguardia enemiga o el flanco ... con lo que ganamos mayor bonificador al combate.

Además, será un inestimable apoyo, para las cargas frontales de nuestros regimientos fundamentales, aportando bonificadores, hasta contra regimientos de infantería enemiga, dado el problema de disponer de caballerías ligeras de apoyo en nuestro ejército de béstias, y que estas cargas no se producirán hasta el tercer turno, el mismo en que podremos combinar la carga con éstas.

Carros de Tuskgors

Junto con las manadas es la otra joya escondida del ejército de HB… y en mi humilde opinión, la otra unidad básica e indispensable de nuestro ejército.

Podríamos considerarlos carros pesados del juego, pero están a un coste

de puntos asequible, su R, TSA y armados con cuchillas, más la inestimable ayuda de la F5 a la carga de los tuskgors, mas la HA4 y F6 del bestigor, hace que casi pueda asegurar la efectividad del carro de los mortales, y el ahorro de puntos es muy importante.

A parte, la marca del caos absoluto, que nos permite repetir los chequeos de L7, ayudan mucho a superar determinados problemas psicológicos que otros regimientos del ejército tienen.

Composición

En este caso de la lista … pues aquí nos encontraremos con un dilema "moral" a la hora de efectuar las listas, pues es sencillo caer en la tentación de acumular un montón de carros en las mismas, por el hecho de ser básicos.
Por mi experiencia personal, tres seria el máximo en listas de 1.500p, y todo y así ya hemos de renunciar a algunas cosillas para incluirlos.

Reglas especiales y tácticas

1.- Como con todos los carros del juego, estamos hablando que en una composición de 2, son el complemento perfecto y apoyo de los regimientos de infantería.

2.- Pueden perfectamente, un par de ellos, hacer tareas de regimiento bisagra, para muchas de las tácticas descritas y estudiadas, puesto que amenazarán y por lo tanto apoyarán tanto nuestro centro de infanteria como al grupo de ruptura, siendo de éstos últimos el punch en segunda oleada.

3.- Pueden formar un grupo de ruptura, en combinación con una manada en emboscada. Es muy sencillo, combinar la carga de una manada semi-fundamental y hasta de apoyo con nuestro grupo de carros, puesto que dicha carga combinada es posible en el tercer turno del ejército, convirtiendo dos unidades semis y básicas del ejército en un grupo de ruptura potente.

4.- Son una unidad de ruptura por si sola, si no la queremos combinar como hemos expuesto en el punto anterior, puesto que la carga de dos o tres de nuestros carros, pueden perfectamente romper, muchos regimientos. Aunque para basarnos en ellos, habría que preveer la posible pérdida de uno de ellos, por lo que la lista debería incluir un carro adicional a los previstos para dicha tarea.

5.- En partidas a 2.000p mínimo, pueden ser la montura de un Caudillo de la manada, opción muy interesante, aunque el

hecho de no poder marcar el carro, hace que éste personaje esté obligado a ser también del Caos absoluto, así que tenemos ciertas limitaciones al respecto.

Bestigors

Llegamos a la segunda infantería de carácter básico del ejército, aunque de menor uso por su condición de regimiento clásico de infantería cerrada, y además por el hecho de ser la infantería de élite del ejercito … a no ser que usemos "aliados" mortales o demoníacos … aunque estos serán siempre en opción de especial.

Tratándose de una infanteria básica, el hecho de que sea de élite, y por tanto tengamos unos atributos muy aceptables, M12, HA4, R4 y F4, combinado con el hecho de disponer de armadura pesada y armas a dos manos, hacen que sea una tropa, muy muy fuerte en comparación a otras muchas básicas del resto de razas del mundo Wf, y más por un coste de 12p la mini.

El único pero, que le encuentro al regimiento, en todo caso es el genérico a todos los regimientos cerrados de infantería de todo el juego, pero en este caso un poco agravado por el hecho de las armas a dos manos, lo cual nos obliga a intentar ser ofensivos con él … y sobretodo a protegerlo o apoyarlo de forma y manera que podamos asegurar en la medida de lo posible la carga del mismo. Cuando la mejor baza táctica de este tipo de regimientos es más bien defensivo o de aguante.

Este hecho, hace que en muchos casos nos acabemos inclinando por otro tipo de regimientos tanto para cumplir funciones defensivas, que nos serán mas económicos y con más versatilidad táctica, y para funciones ofensivas, regimientos con mayor velocidad y maniobrabilidad …

Composición

En este regimiento, si decidimos incluirlo, vale la pena incluir o un personaje en él o como mínimo el campeón … de esta forma, si es inevitable recibir una carga, como mínimo podremos garantizar alguna respuesta al ataque, a parte que con estos atributos será relativamente sencillo obtener algún resultado positivo que ayude al regimiento aguantar el ataque inicial. El estandarte, también será muy recomendable, para acabar de incluir todos los bonificadores posibles al combate. Y porque no es un regimiento sencillo de desmoralizar. Y puede que el músico, sea el más prescindible de todos, aunque al ser el de menor coste, siempre es interesante para un regimiento que difícilmente nos convendrá que huya o si lo hace, necesitaremos reagrupar. La composición del regimiento, dependerá en gran medida de los puntos disponibles para la partida, pues no olvidemos que un regimiento de 16 minis de bestigors, pasará tranquilamente de los 200p. Aunque pequeños regimientos de 12 minis, pueden ser muy aceptables, dependiendo de lo que queramos hacer con él.

Reglas especiales y tácticas

1.- Regimiento roca, excelente, capaz de soportar bastante bien el castigo inicial enemigo y bastante duro de roer, sobretodo si reforzamos el L de la manada con algún heroe, como ya he expuesto. A parte de muy interesante, poder incluir un

Portaestandarte de Batalla, que nos asegurará todavía más el resultado positivo de nuestro regimiento roca.

2.- Pequeñas manadas de bestigors de unas 12 minis, serían las ideales para configurar la táctica de carga múltiple entre una manada en emboscada y ella, puesto que dominaríamos ampliamente los bonificadores del combate … el problema, es que probablemente estaremos pagando algo mas de puntos … aunque también tenemos mejores atributos de combate. Además, el M12 también nos permite garantizar el posible cierre de la trampa en el tercer turno de la batalla.

Las Marcas de los Dioses

Las distintas marcas de los Dioses del caos, pueden además modelar la unidad como mejor nos convenga o simplemente como mas nos guste trasfondísticamente hablando… a parte de permitir la inclusión en ellas de personajes marcados también.

La marca de Slaanesh o la de Nurgle, puede hacer que nuestra unidad sea un hueso mas duro de roer para casi cualquier enemigo, sobretodo si potenciamos el L , o añadimos un Portaestandarte de Batalla en la misma, en el caso de Slaanesh. Muy recomendables en unidades tipo roca.

En cuanto a la de Tzeench, pues sólo si queremos disponer de una mas potente fase de magia en nuestra lista, pues a nivel táctico poco puede aportarnos. Todo y así es conveniente estudiar el coste del dado adicional que nos proporciona… como en cualquier otra unidad.

La marca de Khorne, puede ser la menos adecuada para ellas, aunque tengamos previsto que sea una unidad de ruptura fundamental, puesto que o nos obligará a apantallar la unidad para controlar su furia, lo cual penalizará sus posibilidades de conseguir cargar y no ser cargada, o el enemigo siempre podrá redirigirla e inutilizar la carga cuando la desapantallemos para darle visión. Puede que en una lista completa de Khorne, tenga mayores posibilidades de triunfo al desbordar al enemigo con muchas unidades con furia asesina, pero tengamos en cuenta que en nuestras queridas bestias no son mayoría las unidades que disponen de marca, así que estas jamás serán tan numerosas como podemos conseguir con la combinación mortales/demonios.

Unidades Especiales

Centigors

Estamos ante una de las miniaturas mas bonitas de nuestro ejército (opinión personal, evidentemente), aunque algo caras de adquisición, es muy muy recomendable a nivel de coleccionismo tener un regimiento de ellos, pues la miniatura merece la pena a todas luces… vaya, fueron de las que me acabaron decidiendo a hacer este ejército, junto con el Shaggoth.

Además, estamos ante una caballería fantástica trasfondísticamente hablando, con muchas reglas especiales y con una gran representatividad del espíritu de nuestro ejército.

Composición

Puesto que no podremos en ningún momento fiarnos tácticamente de ellos, es recomendable no gastarse muchos puntos en ellos.

La mejor composición, probablemente, será la de 5, máximo 6 minis. Y el único extra, que le añadiría a la unidad es el Pezuñasangrienta, puesto que si llegan al combate pegan fuerte, mejor potenciarlo con su presencia.

Aunque sería mas fiable a nivel de resultado del combate, añadir el Portaestandarte, al igual que hemos comentado con las manadas de gors y ungors, es poco recomendable, por su poca fiabilidad táctica, y que ataquen por libre sin que nos convenga el combate, o se nieguen a mover y por tanto sean pillados, y estaríamos regalando 100p adicionales al enemigo.

Equipación

Como mínimo, para ser fieles a la miniatura, les equiparía con escudos, aunque he de reconocer que es tirar los puntos, puesto que al no tener el punto de salvación adicional de cualquier otra caballería, esta tirada será anulada hasta por el más patán de los rivales.

Reglas especiales y tácticas

Llega el momento de sacarlos de la estantería y meterlos en un campo de batalla… y resulta que nos encontramos con un regimiento que ocupa una opción de especial en nuestra lista, y que no es ni caballería ligera … ni pesada … o sea algo como el vino de Asunción que no es blanco, ni negro ni tiene color … así que no sé muy bien por donde empezar, puesto que no tengo nada clara su inclusión en una lista para una batalla … por algunos motivos:

1.- Tanto para un regimiento fundamental como para uno de apoyo, en el grupo fundamental o de ruptura, necesitamos una fiabilidad táctica que los Centigors no nos otorgan.

2.- Además, como tal, los Centigors, no están chapados, pero tampoco son caballería ligera, todo y la regla especial de ignorar bosques. Y siendo especial, ocupan un opción, que en nuestras listas pueden ocupar los Jinetes Bárbaros, que sí son tanto caballería ligera pura y dura, como fiables tácticamente.

Además, para concluir el cúmulo de disparates que el Sr. Thorpe ha hecho con esta unidad, resulta que la opción de incluir Jinetes, aún siendo mas irreal en cuanto a pureza trasfondística, está premiado, puesto que salen más económicos, que los Centigors.

3.- Tampoco son ni mucho menos, un regimiento de caballería chapada y junto con su poca fiabilidad táctica, también hace que no podamos fiarnos de ellos ni como regimiento fundamental, ni semifundamental.

Así, pues, nos encontramos con un regimiento de unas miniaturas fantásticas, pero que fuera de sacarlo al campo de batalla como entretenimiento, y por lo tanto tener claro y asumido que harán lo que les dé la gana, la unica función que podrían cumplir, sería apoyar o simplemente ocupar el flanco debil.

Si asumimos la parte lúdica de su uso, al ser un regimiento que pegar pega bien y a la carga es peligroso, y que por lo tanto, es posible que cumplan su cometido hasta contra enemigos fuertes, su sóla presencia es posible que psicologicamente amedrente a nuestro enemigo y que no se fie de la posibilidad que por una vez funcionen tácticamente como es debido.

Ogros, Minotauros y Trolls del Caos

Entramos en las criaturas "monstruosas" de nuestras opciones especiales. Y las he unificado como bloque, puesto que prácticamente con matices tácticos dadas sus características especiales, este análisis inicial, puede perfectamente ser algo globalizado.

Veamos inicialmente sus perfiles, que nos empezarán marcando un poco las distintas ventajas o inconvenientes de cada tipo de regimiento. Nuestras tres unidades monstruosas tienen el mismo perfil en tres apartados, M15, R4 y H3, y como monstruos los tres, generan (y por tanto son inmunes) miedo, aunque tienen pequeñas diferencias en otros, los Minotauros tienen una HA4, siendo un punto inferior en los Ogros y Trolls. Y en Ataques y Fuerza, los Trolls con F5 y A4, superan en un punto a sus "hermanos", pero tienen un punto menos de I, siendo esta la mínima de 1.

En la Iniciativa y Liderazgo de estas tropas, es donde encontramos la mayor diferencia entre ellas donde llegan a duplicarse entre el mas bajo y el mas alto, siendo el mas bajo el L4 de los Trolls, el normal L7 de todo nuestro ejército en el caso de los Ogros, y el más alto de todo el ejército lo tenemos en los Minotauros con su L8. En cuanto a la iniciativa tenemos el top en la 4 de los Minotauros, mientras que los Ogros se quedan con I2 y los Trolls con la mínima de 1.

Composición

Pues evidentemente, ésta variará dependiendo de las funciones tácticas que pensemos otorgar al regimiento, aunque podemos generalizar lo siguiente:

Composición como regimiento de apoyo: 3 minis, con armas a dos manos ... sería la composición ideal, puesto que tendremos una unidad bastante aceptable y potente, en la que tendremos con una HA muy similar a la del enemigo y de 9 a 12 ataques de F4 ó 5 aumentada por el arma a dos manos, y con PU de 9. Esta composición, como apoyo de una infantería que nos aporte bonificadores, es más que suficiente, para aportar resistencia, aguante y pegada a la misma.

Aunque tampoco voy a obviar, que lo ideal sería incluir 4 miniaturas por regimiento, siempre que nos sea posible, donde tendremos, una PU igual o superior a casi todos los regimientos fundamentales de caballería que nos encontremos, con más ataques y una buena fuerza y resistencia. Aunque dado su inferior movimiento, no estaremos en igualdad de condiciones con éstas, igualmente, contar con este 4 miembro en la unidad, nos garantizará más llegar con la unidad mínima que hemos definido inicialmente al combate.

En regimientos, cuya función sea de bisagra ofensiva, o de regimiento semi-fundamental, se torna imprescindible la inclusión de la 4a mini, y de algo de chapa, para proteger al regimiento de disparo. Además, particularmente abogo por la inclusión del estandarte en los regimientos que así sea posible, para aumentar los bonificadores en combate.

Equipación

Dado el inferior movimiento que las caballerías del juego, deberemos todo y la R4 y el alto número de heridas, hay que procurar "chapar" en la medida de lo posible a estos monstruos, así dotándolos de escudos o armaduras ligeras, como mínimo obtendremos algo de salvación contra los proyectiles más comunes de las tropas básicas enemigas.

Aunque es un tema a estudiar seriamente, dependiendo del enemigo, puesto que el coste de dicha equipación es elevado para estos tipejos.

Reglas especiales y tácticas

En este apartado, sí que separaremos a nuestros "monstruos" para personalizar más sus distintas posibilidades.

Ogros: Empezamos por nuestros monstruos especiales más económicos de coste, a los que además tenemos la ventaja de poder dotar de grupo de mando completo y chapa, aunque no tenemos disponible poder asignarlos ninguna marca del caos. Y el miedo es su única regla especial de la que disponemos.

Podrían perfectamente, ser una buena unidad intermedia o semi-fundamental, si la equipamos y componemos correctamente. Aunque debo confesar, que por lo que indicaré con los Minotauros, no los he probado todavía en el campo de batalla, tengo pendiente de hacerlo en su función, sobre el papel, natural ... que sería la de ocupar el flanco debil en una especie de bisagra con el centro o núcleo de infantería.

Su menos coste en puntos, la chapa completa que nos facilitará su supervivencia al disparo. Su F y R, que pueden intimidar perfectamente al rival ... lo suficiente, para que aunque no nos garantizen la eficacia de combate de sus hermanos minotauros, puedan aguantar correctamente... sobretodo si reforzamos su L con la presencia del general cerca de ellos, creo que hacen de ello una excelente opción defensiva.

Minotauros: Por cinco puntos más que sus hermanos Ogros, tenemos un regimiento, con la posibilidad de tener igualmente Portaestandarte y Sangriento (campeón) aunque no músico, y algo de chapa, pues tienen disponible la armadura ligera. Una iniciativa, doble que los ogros y un punto más de liderazgo y de HA, así como el hecho de poderlos marcar, hace que tengamos un regimiento en global más completo para el combate y como comentaba al inicio, por un coste de sólo 5p respecto a los ogros.

Además, por encima de sus hermanos tienen la gran ventaja, que en listas a partir de 2.000 puntos, y si el General del ejército es un Minotauro de la Condenación, éste regimiento pasa a considerarse básico, dejando libre las opciones de especiales de la lista.

Todo lo comentado hasta el momento, hace que bajo mi particular punto de vista, para regimientos semi-fundamentales (o sea ofensivos) , sean mucho más convenientes que los ogros, puesto que las ventajas superan los costes. Y personalmente, me gustan muchísimo más las minis … así que este también es un aspecto muy importante para mi (además que te puedes llegar a pintar 3 miniaturas en un tiempo irrisorio) .

Trolls: Estos son los monstruitos más caros, a la vez que los más singulares de los tres regimientos, puesto que combinan a la vez registros muy altos y muy bajos en su perfil, así como 4 reglas especiales. No pueden disponer ni de grupo de mando, ni chapa, que combinado con su estupidez, hace que de entrada, sean descartados automáticamente para las funciones básicas de regimiento semi-fundamental de sus hermanos de sección. Siendo además los más caros en coste del pack.

Y su mayor F, la regeneración y sobretodo el vómito, hacen que se decanten claramente hacía funciones defensivas y de apoyo potente de un regimiento fundamental más importante, o de flanco debil. Aunque para estas funciones, tanto la estupidez, como el bajísimo L hacen que sean una unidad un tanto cara para la fiabilidad que pueden ofrecer.

Sinceramente, creo que dependerá muchísimo de la personal decisión de cada uno incluirlos en una lista o no… además, personalmente, la mini me produce cierto debate interno contradictório… aún no tengo claro si me acaban de gustar o no… tendré que pintar uno y decidir.

Unidades Singulares

Ogros Dragon

Entramos en las unidades singulares del ejército, y empezaremos con probablemente la gran joya de la corona del ejército, los Ogros dragón, son sin duda en el ejército de béstias, la unidad fundamental de ruptura del ejército, como mínimo si dicha función la hacemos recaer en un regimiento de "caballería".

Composición

Puesto que estamos hablando de una unidad fundamental, y dado que no disponemos de muchas opciones de equipación, el mínimo imprescindible para esta unidad son 3 miembros. Aunque, la experiéncia me está demostrando que lo ideal, sería poder siempre partir de una unidad de 4 minis, si los puntos nos lo permiten.

Esta composición, nos garantiza contra ejércitos con máquinas de guerra o muchos proyectiles, llegar al CaC en condiciones aceptables.

Equipación

Aunque son miniaturas con cierta salvación inicial por su piel escamosa, es imprescindible adquirir la armadura, que nos proporcionará una TSA total de 4+, que no es para tirar cohetes, pero que

entre la R4 y sobretodo las H4, harán que resistan con dignidad los combates.

Respecto a la equipación de armas, estamos en la misma disyuntiva, que ocurre con los minotauros … la eterna duda, de añadirles un ataque más de F5 (nada despreciable) con una arma adicional o dotarlos de la F7 con las armas a dos manos.

Aunque esto acabará siendo una opción muy personal, yo siempre me decanto por el arma a 2 manos, puesto que con 9 ó 12 ataques, creo que ya es suficiente casi contra cualquier cosa y la F7 es mortífera, contra cualquier enemigo, por lo tanto es una combinación más versátil, estemos ante el enemigo que estemos.

Reglas especiales y tácticas

1.- Pues evidentemente, su función táctica natural e indiscutible, es ser la punta de lanza de nuestro ataque rápido. Ser nuestra unidad fundamental. Cualquier otro uso táctico, probablemente es desaprovechar su potencial y lo que estamos pagando al adquirirlos... a parte que en lo que a las bestias se refiere... no tenemos ninguna otra unidad tan indicada para ello.

2.- A parte, quiero mencionar, dos grandes ventajas de esta unidad
2.1.- El miedo que provocan, lo que unido a una composición de 4, que nos dota de PU 12, puede poner la guinda al pastel en mas de un combate, sobretodo contra caballerías pesadas enemigas (a los que probablemente alguna baja habrán causado). Y con el L de nuestro ejército, el hecho que como mínimo contra ejércitos no-muertos, etc… no tengamos que sufrir por este efecto psicológico en nuestra unidad fundamental.
2.2.- ¡¡¡La protección que tenemos contra los tan comunes rayos mágicos!!! No os olvideís nunca de dejar que el enemigo se los lance… luego, le comentaís que los tipejos son inmunes a ellos, y observaís atentamente como va cambiando su cara … habiendo desaprovechado dados de energia o un turno de disparo.

3.- El único pero… las miniaturas de Citadel … que personalmente hay algunos modelos que no me acaban de convencer … y las pocas disponibles en la competencia. Pero bueno, no creo que esto sea un inconveniente insalvable para ningún jugador.

Ogro Dragón Shaggoth y Gigante

Llegó el turno, para las dos miniaturas monstruosas por excelencia del ejército de las Bestias… y los analizo conjuntamente, puesto que personalmente pienso, que siempre deberemos considerar tanto uno como el otro, como un apoyo a nuestra lista, jamás como una unidad fundamental del mismo. Aunque cualquiera de los dos, son perfectamente capaces de decantar la partida a nuestro favor … mejor papel en mano, no contar con ello, por si acaso.

Así, pues, estamos ante dos de los verdaderos “amigos de los niños” del juego, con unas características similares en muchos aspectos, pero distintos.

Equipación

En el Shaggoth, encuentro imprescindible dotarlo de arma a dos manos (para que esté 100% de acuerdo con la miniatura, también) y la armadura ligera y así protegerlo de los disparos comunes, obligando al enemigo a usar los disparos especiales o de maquinas de guerra.

Reglas especiales y tácticas

1.- Los dos son portadores de terror, lo cual a 1500p sobretodo, puede decantar una partida a nuestro favor, no os olvidéis nunca de dicha ventaja.

2.- Los dos (bajo mi particular visión, conjuntamente con la Hidra de los EO) son unas de las mejores unidades bisagra del juego …

Para el Gigante, reservaría la opción de una bisagra defensiva (osea, para apoyo directo de núcleos de infantería, flancos debiles, etc) sobretodo por el ahorro en puntos que supone, no porque esté mejor capacitado para ello que el Shaggoth… que con una chapa mundana superior y algo de protección mágica, y su inmunidad psicológica sería ideal también para esta función.

El Shaggoth, si los puntos nos lo permitieran, sería siempre quien debería aparecer en nuestra lista si queremos una bisagra ofensiva, puesto que además de lo comentado anteriormente, debemos tener en cuenta su mayor capacidad de movimiento y carga y que nos asegura el ataque mas fielmente que el gigante, que no deja de ser algo aleatorio.

3.- Si queremos ahorrarnos algunos puntos necesarios en otra parte, si dicha bisagra será más una distracción (atraer proyectiles) que una bisagra o para ocupar un flanco debil o simplemente queremos asegurarnos unas risas … el gigante, debería ser nuestra opción.

A parte que siempre nos permitirá un buen ejercicio de modelismo, transformándonos alguna mini para dicha función.

(Continuará)

Táctica Imperium

Capitán Brown (www.warseer.com). Traducido por Lord Darkmoon

El "Tactica Imperuim" es un vasto tomo de conocimiento táctico que cada comandante del Imperio estudia, aunque sea sólo una parte de él, en algún punto de su carrera. Es un documento masivo, dinámico, compilado de diez milenios de sabiduría táctica, algunas contradictorias y otras completamente equivocadas. El "Tactica Imperium" ocupa tantas librerías que le tomaría a un hombre toda una vida en leer una décima parte. De todas formas, un buen comandante sabe cuándo aplicar las enseñanzas del "Tactica Imperium" y cuando desecharlas.

Lo que sigue es una colección de extractos de este enorme tomo, quizás puedas encontrar la sabiduría para dirigir las fuerzas de Nuestro Emperador Inmortal a la victoria independientemente de que te enfrentes al Incrédulo, al Xenos o al Traidor.

Extractos del "Táctica Imperium"

En cualquier ejército el equilibrio es la clave del éxito. Un comandante que pone su fe únicamente en el armamento pesado se verá sobrepasado por la velocidad enemiga. Un comandante que se base en el combate cuerpo a cuerpo sin apoyo perderá su fuerza ante el fuego enemigo. Cada elemento debe trabajar en completa armonía, de forma que la efectividad del ejército sea mayor que la suma de sus partes. - Anon

En batalla debes manejar tus recursos cuidadosamente, sacrificando tan poco como sea posible para conseguir la mayor ganancia. La victoria es importante, pero ganar una batalla es de poco valor si al hacerlo pierdes la guerra. - Anon

Si el enemigo viene en una gran horda, como suelen hacer los Orkos, intenta dirigirlos a un desfiladero estrecho o un espacio cerrado, de forma que su número trabaje contra ellos. Al apiñarse, aquellos del frente dificultará a aquellos detrás, mientras que el empuje desde la retaguardia impedirá a los del frente el retirarse o encontrar otra ruta. - Anon

Un campo de batalla despejado no es sino una trampa mortal. En cmbate, un objetivo visible es una baja independientemente de lo bien protegido que esté. - Anon

Un comandante denbe tener el coraje de ver su plan en avance, para bien o para mal. Las guerras se pierden o ganan cuando las líneas de batalla se dibujan. - Anon

Identifica tu objetivo. Concentra tu fuego en él excluyendo todo lo demás. Cuando esté destruido, elige otro objetivo. Este es el camino para asegurar la victoria. - Anon

No golpees hasta que estés listo para destrozar el enemigo completamente, entonces ataca sin piedad, arrasando todo vestigio de resistencia, sin dejar a nadie que pueda trabajar en tu contra. - Anon

Intenta siempre combatir al enemigo en tus términos. Si eres fuerte en distancias cortas, entonces enfréntate en terreno denso, donde tu ventaja se ve maximizada. Si eres superior a largo alcance entonces combate en la distancia. Si tienes superioridad numérica, ataca en un frente extendido, utiliza reservas para romper a través cuando las líneas enemigas demasiado extendidas se colapsen. Si te ves superado en número, concentra tus fuerzas para que el enemigo sólo pueda combatir a tus mejores tropas. Nadie jamás ganó una batalla sin aprovechar las debilidades del enemigo. - Anon

Si eres fuerte finje debilidad. Si eres débil simula fuerza. Cualquiera que sea tu posición, escóndela del enemigo, y él perderá sus ejércitos combatiendo a sus propios fantasmas. - Anon

El único riesgo justificable es aquél que hace más daño al enemigo que el que te puede hacer a tí. Todos los riesgos deben ser calculados a tu favor. De otra manera, estás favoreciendo al enemigo. - Anon

Un buen comandante no necesita arriesgarse, simplemente espera que su enemigo lo haga. - Anon

El coraje de un soldado se ve incrementado por el conocimiento de su profesión, y sólo quiere una oportunidad de practicar aquello de lo que está convencido se le ha sido perfectamente enseñado. Un puñado de hombres, veteranos de guerra, proceden a una victoria cierta, mientras que, por el contrario, un ejército numerosos de tropas básicas e indisciplinadas no son sino una multitud de hombres llevados al matadero. - Anon

Ataca al enemigo cuando esté más débil. Cuando sea fuerte, atráelo hasta una trampa. Cuando esté inseguro, golpea rápido y dispersa sus tropas. - Anon

El significado de la victoria no es la derrota del enemigo sino su destrucción, la erradicación de la memoria de los vivos, eliminando toda presencia de sus logros, aplastando inmisericorde cada uno de sus hazañas y borrando de todo registro cualquier traza de su existencia. ¡Ese es el auténtico significado de la victoria! - Anon

La agresión violenta no es suficiente para ganar una guerra. La violencia debe estar acompañada por la inteligencia ya que la agresión debe estar templada por el propósito. No hay golpe final tan destructivo como el que es considerado hasta el final. - Anon

El súmmun de la estrategia es atacar la estrategia de tu oponente. - Sun Tzu

Un general debe decirse a si mismo varias veces al día: si el ejército hostil apareciera de repente por mi frente, o mi

derecha, o mi izquierda, ¿que podría hacer? Y si se siente avergonzado, su despliegue y planificación es mala; hay algo equivocado; debe rectificar su error. - Napoleón

Un general común ocupando una posición mala, si es sorprendido por una fuerza superior, busca la seguridad en la retirada; pero un gran capitán despliega la mayor determinación y avanza para encontrarse con el enemigo. Con este movimiento desconcierta a su adversario, y si el avance del último evidencia falta de resolución, un general capaz, aprovechando este momento de indecisión, puede esperar la victoria, o al menos aprovechar el día maniobrando; y por la noche puede atrincherarse o retroceder hasta una posición mejor. Con su conducta temeraria, mantiene el honor de sus tropas, lo que forma una parte esencial de la fuerza de su ejército. - Napoleón

Cuando ocupas una posición que el enemigo amenaza con rodear, debes recoger todas tus fuerzas rápidamente y amenazar con un movimiento ofensivo. Con esta maniobra evitas que envíe parte de sus tropas para molestar tus flancos, en caso de que veas una retirada indispensable. - Napoleón

Las baterías deben situarse en la posición más ventajosa y tan adelante de las líneas de infantería y blindaje como sea posible sin ponerlas en peligro. No deben estar enmascaradas a la izquierda o la derecha, sino tener la libertad de dirigir su fuego hacia cualquier punto. - Napoleón

El primer principio de un general al cargo es calcular que debe hacer, para ver si tiene todos los medios para sobrepasar los obstáculos con que el enemigo se le opondrá y, cuando haya tomado su decisión, hacer todo lo necesario para superar al enemigo. - Napoleón

Un general irresoluto que actúa sin principios y sin plan, incluso cuando lidera un ejército numéricamente superior al del enemigo, casi siempre se encuentra inferior al otro en el campo de batalla. La indecisión lo pierde todo en la guerra. - Napoleón

En una batalla como en un asedio, la habilidad consiste en agrupar una masa de fuego en un punto único: una vez se inicia el combate, el comandante precavido abrirá repentina e inesperadamente fuego con una sorprendente masa de artillería en uno de esos puntos, y es seguro que lo tomará. - Napoleón

Un general que retiene tropas frescas para el día después de la batalla es prácticamente siempre derrotado. Debe lanzar hasta el último hombre, porque el día después de un completo éxito no hay más obstáculos delante de él; el prestigio solo le dará nuevos triunfos al conquistador. -Napoleón

Traer, mediante medidas estratégicas, la mayor parte de las fuerzas del ejército sucesivamente para mantener las áreas decisivas del teatro de guerra y tan a fondo como sea posible sobre las comunicaciones enemigas, sin comprometer las propias. - Jomini

Maniobrar de tal manera que enfrentemos la fuerza primaria únicamente contra partes de la fuerza enemiga. - Jomini

En batalla, mediante maniobras tácticas, lleva tus fuerzas principales sobre las áreas decisivas de la batalla o en la parte de las líneas enemigas que son importantes superar. - Jomini

Prepara las cosas de tal manera que esas masas de hombres no sólo lleguen a los lugares decisivos, pero de tal manera que lleguen a la acción rápidamente y juntos, de forma que realicen esfuerzos simultáneos. - Jomini

Hay dos cosas que un comandante militar nunca debe perder de vista. Siempre engaña, dificulta y sorprende al enemigo, si es posible; y cuando golpees y lo superes, nunca dejes de perseguirle tanto tiempo como fuerzas tengan tus hombres; ya que un ejército derrotado, si es perseguido duramente, es golpeado por el pánico, y puede ser destruido por la mitad de su número. La otra regla es, nunca combatas contra fuerzas muy superiores, si es posible maniobra de forma que puedas lanzar tus propias fuerzas contra una parte (la más débil) del enemigo y machacarla. Estas tácticas vencerán cada vez, y un ejército menor puede destruir así a uno mayor. - General Jackson

Teniendo en cuenta su naturaleza intangencial, el Liderazgo es a menudo el elemento decisivo para conseguir el éxito en el campo de batalla. Otros factores, incluyendo armamento, tecnología, logística y capacidad industrial, ayudan de forma significativa a superar al adversario. Es más, estas necesidades de entorno son objetivos estratégicos que una nación desarrolla para apoyar a sus fuerzas armadas, y se encuentran habitualmente fuera del control inmediato del comandante. El Liderazgo, por otro lado, es el mecanismo tras los factores estructurales que una nación otorga a sus comandante, y es él solo lo que permite ganar batallas. - General Patton

La fuerza de la Guardia Imperial no viene por sus tanques, armas pesadas ni sus numerosos rifles lásers, sino por un equilibrio entre todos. Un tanque de batalla solitario no es bueno, puesto que las armas pesadas enemigas sólo tienen un objetivo del que preocuparse. Los tanques necesitan apoyo tanto de otros tanques como de la infantería. - Capitán Shira, 12º Infantería Ligera de Bergen

Contra los Xenos de poca fuerza pero grandes números, utiliza tus exploradores Sentinels para impedir su movimiento y enfrentarte en combate cerrado. Esto permite a tu infantería el centrarse en otras formaciones enemigas y objetivos grandes Xenos, mienstras se protegen de ser superados. - Capitán Brown del 8º de Necromunda

La fuerza de la Guardia no está en sus tanques ni armas pesadas. Su fuerza reside en el comandante, y sus guardias armados con rifles láser. - Coronel Rhiannon del 525º Praetorianos

Ona de las razones por la que me gusta la combinación de Infantería Ligera y Sargentos Veteranos es que así despliego sobre la mayor parte del campo. Esto significa que no hay grupos concentrados para que el enemigo lance la fuerza principal contra ellos. Requiere que el enemigo termine persiguiendo pequeños grupos de guardias por todo el tablero. Si hay suficiente cobertura, mis tropas pueden incluso alejarse a través de terreno difícil. - Coronel Rhiannon del 525º Praetorianos

Las escuadras de Mando deben tener morteros para que cuando se escondan tras el terreno puedan apoyar a la línea. Las armas pesadas de los pelotones, en lugar de ser simétricas, he decidido intentar intercambiarlas un poco. De esta manera, puedo adaptarme a cualqueir situación que ocurra o vaya a ourrir. Si vienen Exterminadores Traidores por un flanco, las armas de plasma pueden interceptarlos. Si viene una horda de Gantes, los detengo con Lanzallamas. Incluso si viene un tanque, tengo rifles de fusión para ocuparme de él. Una de las claves para la victoria en cualquier campo de batalla es ser capaz de adaptarte a la situación a mano. Con la gran cantidad de armas que tengo en mis escuadras, puedo adaptarme fácilmente a lo que venga. - Coronel Havoc del 361º de los Dragoones de Borallian

La Guardia Imperial es sobre el caos de la guerra, los comandantes son incompetentes e incapaces de adaptarse a la situación de la batalla. Los buenos Oficiales Subalternos y NCO son los que hacen que un ejército como la guardia permanezca unido, teniendo buenos y viejos sargentos que son tan duros como viejas botas gritando a sus tropas. Nuestro ejército sufre generalmente de un liderazgo incompetente. - Teniente del 1º de los Fusileros de Norwich

Usa tanques para atraer el fuego, usa masas de tropas para fatigar a tu oponente, despliega un gran número de pelotones de armas pesadas. - Coronel Cloud

Si quieres mover tus armas pesadas reduces su poder de fuego, loque supone un problema importante. La forma de evitarlo es utilizar los tanques que pueden mover y disparar armamento de fuego de apoyo. Esto hace al Chimera una unidad de asalto muy efectiva. Añade las variantes de Leman Russ con las armas principales más ligeras que te permiten disparar todos los Bolters Pesados, Ametralladoras Pesadas y un arma principal al mismo tiempo y seguir moviéndote. Esto es potencia de fuego móvil y no unos tipos arrastrando un arma detrás de ellos. - Capitán Predator

He encontrado que los Lanzallamas Pesados en los Sentinels son muy ineficaces, prefiero utilizar en su lugar Multiláseres o Cañones Automáticos. Algunas personas adoran añadir Misiles Cazadores-Asesinos a sus Sentinels; yo no soy uno de ellos, aunque la pegada anti-tanque añadida es algo de lo que no hay que burlarse. - Hauptman Sigur

La potencia anti-tanque viene principalmente de la infantería, no de los tanques. Los cañones Exterminadores pueden destruir blindaje medio bastante bien, pero con todos esos Bolters Pesados que pueden disparar, están más indicados contra infantería. Contra tanques, los Cañones Automáticos suelen ser suficientes, aunque fallan contra el blindaje realmente pesado. Escuadras de Lanzamisiles suenan banstante bien, pero también considera poner armamento antitanque en las escuadras de infantería si no necesitas su movilidad. Si puedes infiltrarte, las armas de Fusión son una buena idea en algunas escuadras, o incluso desplegar Tropas de Asalto con Fusión. - Hauptman Sigur

Una daga en la oscuridad vale mil espadas al alba. - Anon

El combatiente superior no tiene un enlace emocional con ningún rango de combate. - Anon

Si sólo te enfrentas a un oponente, y dudas de ti mismo, estás siendo superado en número. - Anon

Fallar en planificar es como planificar el fallar. - Anon

No hagas tu movimiento favorito, sino el peor movimiento para tu oponente. - Anon

Un buen soldado obedece sin preguntar. Un buen oficial ordena sin dudar. - Anon

La fe de un guerrero en su comandante es su mejor defensa y su arma más poderosa. - Anon

En la guerra la victoria es una parte de planificación y nueve partes de fe. - Anon

It's not who's right, it's who's left. – Anon

La Guardia Imperial

Games Workshop. Tradcido por Lord Darkmoon

La Guardia Imperial no es un único ejército, sino muchos ejércitos de incontables millones de hombres y máquinas de combate. En un momento dado la Guardia Imperial combate en cientos de zonas de guerras y miles de planetas. Sus fuerzas pueden estar frescas y esperanzadoras de una rápida victoria, o estar combatiendo en guerras que duran siglos y se han llevado billones de vidas. Cada ejército y cada guerra es única en al menos algún aspecto.

La Estructura de la Guardia Imperial

Los ejércitos de la Guardia Imperial son creados para tomar parte en guerras o campañas específicas, y se reclutan normalmente tan cerca de la lucha como sea posible. Por ejemplo, durante la breve pero sangrienta guerra contra los invasores Orkos en el mundo de Ryza, se alzó un ejército de mundos como Catachan, Ulani, Barac y Dulma'lin, todos ellos a menos de diez mil años-luz de Ryza.

Diez mil años-luz pueden atravesarse en 10 a 40 días por una nave con capacidad de viajar por la Disformidad. En el tiempo que tardan las naves en colocarse en posición, recogerse las municiones y equipar a las tropas, el tiempo de respuesta en esta distancia se encuentra entre 30 y 120 días, normalmente sobre 75 días. Este es el tiempo de respuesta estándar para la creación de ejércitos de la Guardia Imperial, aunque para conflictos prolongados las tropas pueden traerse de mucho más lejos.

Es la velocidad del viaje espacial lo que ha dado forma a la manera en que la Guardia Imperial opera. La distribución de la flota y los mundos habitados por los humanos es tal que los ejércitos sólo pueden montarse lentamente. Este proceso es muy lento como para garantizar la seguridad de cualquier mundo individual en un momento dado. Afortunadamente, el Imperio cuenta con otras fuerzas que pueden reaccionar más rápidamente, como las flotas y los Capítulos de Marines Espaciales. En cualquier caso, la línea de defensa inicial de un planeta son sus fortalezas orbitales y las propias tropas de su Señor. Estas defensas sólo tienen que mantenerse el tiempo suficiente para equipar un ejército de la Guardia Imperial y transportarlo a su posición.

Reclutamiento

Cada Señor Planetario en el Imperio recluta, equipa y mantiene a sus propias Fuerzas de Defensa Planetaria. El número y tipos de tropas varía tremendamente entre dos mundos. Las fuerzas de un mundo-colmena con varios billones de habitantes como Necromunda son extremadamente diferentes a las de un mundo-bosque levemente poblado como Ryza. Independientemente del tamaño de sus ejércitos, cada mundo está obligado a mantener un 10% de sus fuerzas armadas totales capaces de ser reclutadas en la Guardia Imperial en cualquier momento.

Un ejército se reúne a partir de un número de mundos, usualmente sobre un radio de no más de diez mil años-luz, y su tamaño teórico es de una décima parte de los ejércitos totales de esos mundos. En la práctica, los Señores Planetarios a menudo deben proveer de fuerzas mayores y con mayor frecuencia, especialmente si el peligro inmediato es grande. Por otro lado, un planeta lejos de cualquier zona de guerra puede no ser requerido para proveer de tropas durante muchas décadas.

Las tropas reclutadas de un mundo en un momento dado forman un único regimiento de la Guardia Imperial. Como resultado, no hay un tamaño típico de un regimiento. Hay regimientos formados por unos pocos centenares de hombres o por cientos de miles, dependiendo del tamaño de los ejércitos de su Señor.

Cuando se recluta un regimiento, se le nombra como su mundo natal y se les da un número, como el 9º de Necromunda o el 1º de Catachan. Los regimientos continúan sirviendo hasta que son desbandados, momento en el que su número se otorga al siguiente regimiento en ser reclutado de su mundo natal. De esta manera los regimientos adquieren un grado de continuidad y tradición, incluso cuando sucesivos regimientos con el mismo número y nombre son reclutados en diferentes épocas. Algunos regimientos han adquirido sobrenombres comunes, como el 8º de Necromunda, que se recluta únicamente de la Colmena Palatine de Necromunda y que siempre es conocido como las Arañas. Otro ejemplo es el 3º de Attila, que es conocido como los Incursores de Jakai por un notoriamente salvaje coronel del regimiento.

Equipamiento

Los regimientos que forman la Guardia Imperial se uniforman y equipan como las fuerzas planetarias de su Señor. Inevitablemente, esto significa que la

apariencia de los regimientos es muy variada. Los guerreros de jungla del humeante mundo letal de Catachan es muy raro que lleven las pesadas ropas aislantes y capas de los Valhallanes, cuyo mundo se encuentra cubierto en una capa de hielo y donde cualqueira que se vea atrapado en la superficie se congela rápidamente. Igualmente, las pieles y pellejos bárbaros de los nómadas Attilanos están muy lejos de los brillantes uniformes formales de los Mordianos.

Independientemente de su apariencia, casi todas las tropas recién reclutadas llevan el universal rifle láser. Este arma es fácil y barata de manufacturar y mantener, y por tanto es ideal para las necesidades de una fuerza planetaria. Otras armas son más o menos estándares a lo largo del Imperio aunque fuerzas planetarias individuales pueden preferir unas sobre otras. La Demanda del Emperador es simplemente que las tropas deben estar equipadas y listas para combatir en sus ejércitos.

Además de proveer de tropas, un Señor Planetario puede ser llamado para proveer equipo pesado en la forma de tanques construidos localmente, artillería, transportes de tropas, etc. Como el armamento ligero, estos tienden a ser formas básicas estandarizadas por todo el Imperio, con sólo pequeñas variaciones en diseño y calidad. De hecho, los Señores Planetarios están obligados a proveer de armas pesadas de tipo estándar a la Guardia Imperial, además de munición, procesadores de combustible y soporte logístico como sea necesario. Aunque las Fuerzas de Defensa Planetaria a menudo incluyen vehículos de diseño local, de las formas más extrañas o especializadas, prácticamente nunca se les recluta en al Guardia Imperial por las dificultades de mantenimiento y la imposibilidad de mantenerlos en funcionamiento.

Reuniendo los Ejércitos

Una vez que un ejército es reclutado, su primera tarea es reunirse cerca de su destino. Los adeptos del Departamento Munitorium deben organizar el reclutamiento y el transporte de los nuevos regimientos y sus suministros. A veces la flota se desvía hacia un Mundo Forja cercando del Adeptus Mecanicus para recoger más armas pesadas, maquinaria de asedio y tanques super-pesados, además de combustible y municiones genéricas.

Mientras viajan por la Disformidad, los nuevos regimientos continúan entrenándose y reciben varias horas de adoctrinamiento por los Comisarios de la flota. Los Inquisidores mantienen un ojo vigilante sobre los reclutas en busca de signos de disonancia psíquica o posesión demoníaca. El equipo es comprobado y aprobado para su uso por el Imperio o se encuentra fallido y se descarta a favor de equipos más apropiados. Los tanques y otros vehículos se repintan con los colores de campaña.

Cuando el nuevo ejército llega a su destino, está listo para la batalla. Muchas guerras son misericordiosamente cortas. El martillo de la Guardia Imperial cae sobre el enemigo con tal fuerza que toda la resistencia puede ser aplastada en cuestión de días. Otras guerras duran año tras año, década tras década, encallándose en una situación equilibrada sin un respiro visible.

Una vez la guerra está en marcha comenzará a absorber nuevos regimientos de la Guardia Imperial de toda la galaxia. Si la victoria no es rápida, el Departamento Munitorium atraerá más regimientos de más allá de los diez mil años-luz, incluyendo tropas de mundos en las zonas relativamente pacíficas del Segmentum Solar y Segmentum Pacificus.

Zonas de Guerra

Una vez se ha creado un regimiento, normalmente no regresa a su mundo natal. Si es victorios se le llevará de una zona de guerra a otra. Las bajas reducirán inevitablemente el tamaño del regimiento con el tiempo. Un regimiento que caiga por debajo de la fuerza de combate, o que pierda a sus oficiales de alta graduación, se colocan bajo las órdenes de otros regimientos, incorporándolos efectivamente a ellos. Esto es una práctica es muy común en zonas de guerra permanentes, de tal manera que un regimiento típico consiste, de hecho, en los restos de muchos regimientos, todos unidos bajo el mando del un coronel superviviente.

Los regimientos que han servido más de diez años son habitualmente transferidos de zonas de guerra a ejércitos de conquista. No sólo son las mejores tropas, sino también las más antiguas, habiendo combatido formidablemente por el Emperador por más de una década. Su recompensa es tomar parte en la conquista de un nuevo mundo. Si tienen éxito, el regimiento entero gana el mayor honor que puede otorgar el Imperio, la gratitud del Emperador y el derecho de colonizar el nuevo planeta. Por todo el Imperio hay mundos que fueron originalmente poblados de esta manera. Sus gentes son los duros descendientes de regimientos victoriosos de la Guardia Imperial.

Las guerras largas traen consigo un alto desgaste de hombres y equipo, de forma que los regimientos van perdiendo su apariencia distintiva a medida que su equipo original se desgasta y es reemplazado. Regimientos que lelvan en el campo muchos años pueden tener poca similitud con las unidades que dejaron en su mundo natal. Las ropas de reemplazo puede que no sean similares a sus uniformes originales, o pueden haber sido adaptadas de otros regimientos. La improvisación para adaptarse a las condiciones locales cambiará sin duda alguna la apariencia de las unidades, especialmente si la zona de batalla es radicalmente diferente en clima o tipología al mundo natal del regimiento.

Regimientos Abhumanos

La incorporación de regimientos de abhumanos en la Guardia Imperial es un tema

controvertido. Los abhumanos son criaturas descendientes de los humanos como los Ratlings, Squats (actualmente extinguidos) y Ogretes, cuyas apariencias físicas y capacidades mentales son muy diferentes de las de sus ancestros humanos. Representan a los descendientes de la primera oleada de exploración humana de la galaxia. Durante decenas de miles de años de aislamiento, han evolucionado en criaturas capaces de sobrevivir en mundos de alta gravedad, en el espacio profundo y en todo tipo de entornos peligrosos o polucionados.

En la actualidad es generalmente aceptado que los abhumanos son parte de la

raza humana y no alienígenas. Hace miles de años la Inquisición lideró guerras de destrucción contra las criaturas descendientes de humanos que los Grandes Inquisidores consideraron indignas del estatus de humano completo. Cuando los mundos colonizados por la humanidad fueron descubiertos, la Inquisición llevó a cabo un complicado proceso de análisis del ADN para determinar si la población era todavía humana según los rígidos estándares de la Inquisición.

Con el tiempo, el Imperio ha desarrollado una definición más amplia de humanidad. Los Ogretes, Ratlings y Squats fueron considerados completamente humanos. Otras mutaciones individuales abhumanas fueron tratadas con una cierta tolerancia. De cualquier manera, incluso ahora la Inquisición no confía en estas razas recientemente evolucionadas y de aquellos en el Adeptus Terra que proponen la integración de nuevas razas abhumanas en el Imperio del Hombre.

El Departamento Munitorium recluta de todos los mundos del Imperio independientemente del tipo de humano. Como resultado, la Guardia Imperial incluye Ogretes al igual que Ratlings. Actualmente no hay planetas Fortalezas Squat en el Imperio, ya que inicialmente se separaron del Imperio durante la Era de la Apostatía y posteriormente fueron arrasados por los Tiránidos.

Los Ogretes son característicamente grandes y duros aunque algo estúpidos. Su papel en combate tiende a ser tropas de asalto cerrado donde su volumen, determinación y falta de imaginación les da una considerable ventaja. Los Ratlings, por el contrario, son muy pequeños y frágiles para hacer buenas tropas, aunque son famosos por su puntería. Como los Obretes y Ratlings tienen áreas muy específicas de competencia, es muy habitual dividir los regimientos en unidades más pequeñas que se sitúan bajo las órdenes de otros regimientos en el campo.

El Mando Estratégico

El mando estratégico de la Guardia Imperial es otorgado por el Departamento Munitorium del Administratum. Este departamento del Adeptus Terra forma al personal general de la Guardia Imperial responsable de las municiones, suministros, reclutamiento, entrenamiento, transporte y todos los aspectos del establecimiento de la Guardia Imperial.

El comandante del personal estratégico del Departamento Munitorium es el Lord Comandante Militante de la Guardia Imperial, un poderoso oficial y a menudo uno d elos Altos Señores de Terra. En cada uno de los cuatro Segmentae exteriores del Imperio hay un mando estratégico entre las bases de la flota en Cypra Mundi, Bakka, Kar Duniash y Hydraphur. La quinta base está en Terra en el Segmentum Solar. Cada una de éstas tiene su propio personal de mando estratégico y reservas. El Señor Comandante de cada uno de los Segmentae está al cargo de todas las operaciones militares en su área, una responsabilidad sin duda descomunal.

En cualquier zona de guerra activa hay cientos de comandantes de alta graduacion con miles de personal a su cargo. Además, hay decenas de miles de escribas, observadores y oficiales organizadores del Departamento Munitorium. Es más, cada combatiente tiene detrás un ejército de burócratas y personal auxiliar cuyos esfuerzos mantienen a los ejércitos en marcha. De todas formas, dentro de la propia Guardia Imperia hay un complejo sistema de oficiales de alta graduación responsables de la estrategia y la táctica a gran escala de las operaciones militares.

Estos oficiales del alto mando raramente toman parte en el combate. Ocasionalmente, un general de la Guardia Imperial se encuentra envuelto en la acción, pero esto es más probable por accidente que por intención. Los únicos oficiales del estado mayor que combaten regularmente en el frente son los Comisarios.

Comisarios

Los regimientos de la Guardia Imperial son reclutados por toda la galaxia de la Humanidad. Los guerreros de un planeta hablan diferentes dialectos, a veces de forma ininteligible o practican extrañas costumbres que confunden a los soldados de otros mundos. Estas diferencias tan vastas hace que algunos comandantes de regimiento tengan dificultades para trabajar con soldados de diferentes mundos. Si los coroneles, capitanes u tenientes deben funcionar como parte de un ejército cohesionado, tienen que estar unidos en su propósito común sin importar lo diferentes culturalmente que sean sus orígenes.

Los Comisarios proporcionan el enlace entre los comandantes de regimiento y los oficiales estratégicos. Los Comisarios deben ser duros. Algunos regimientos están compuestos de salvajes ex-luchadores de pandillas, o viles bárbaros, que consideran naturalmente a la autoridad como un enemigo. El coronel de uno de estos regimientos es posiblemente tan salvaje y anárquico como sus hombres, si no más. La lealtad de estas tropas debe ser ganada y el Comisario debe estar preparado para demostrar su coraje en combate.

Los Comisarios son reclutados en el Departamento Munitorium desde la Schola Progenium, el rigoroso orfanato para familias de Adeptos controlado por los misionarios del Adeptus Ministorum. Muchos sirven como Tropas de Asalto antes de convertirse en Comisarios, por lo que no son ajenos a la guerra. Cada regimiento tiene al menos un Comisario, y muchos regimientos grandes tienen varios que permanecen con el regimiento cuando es desplegado a una zona de combate.

El papel principal del Comisario es preservar el espíritu de lucha y la lealtad al regimiento. Si la disciplina es laxa, el Comisario dará un paso adelante para reforzarla. Si los oficiales del regimiento son incompetentes o carecen de coraje, el Comisario debe reentrenarlos y fortificarlos o, si esto falla, permitir la dispersión de las escuadras del regimiento y enviarlas con otros comandantes. Si las tropas son rudas y problemáticas, el Comisario debe mantener el orden. Un Comisario sabe que las mejores tropas son las más difíciles de mantener controladas. Personifica la fuerza, bravura y lealtad, y sirve como el ejemplo final del coraje humano.

Los Comisarios son también fieros zelotes leales al Culto Imperial. En la Schola Progenium se les enseña a amar al Emperador y no desear otra cosa que servirle como mejor puedan. No toleran la deslealtad, y permanecen vigilantes en busca de espías, mutantes y agentes del Caos que puedan haberse infiltrado entre los hombres a su cargo. Están versados en las escrituras Imperiales y frecuentemente realizarán lecturas públicas antes de entrar en batalla. Lo que más desprecian es a los enemigos del Emperador y nada desean más que la oportunidad de aplastar al enemigo bajo la bota justiciera del Imperio.

Equipando al Cárnifex (I)

Por Yakface (www.dakkadakka.com). Traducido por Lord Darkmoon

Prefacio

La intención de este artículo es ayudar a reducir qué combinación de armas y biomorfos otorgarle a los Carnifexes utilizando el nuevo Codex. En general, no voy a hablar mucho sobre cómo utilizar tus Carnifexes en el juego (aunque tocaré este tema cuando sea necesario), sino más bieno de qué combinaciones son más efectivas y menos según el papel posible del Carnifex en tu ejército.

Antes de entrar en las combinaciones de armas y biomorfos, me gustaría establecer algunos principios básicos que creo sobre el Carnifex. Recuerda que estas son sólo mis opiniones personales y no intento que nada de lo que diga sea absoluto.

A lo largo de este artículo, hablaré de generalizaciones. Por supuesto, siembre habrá situaciones que son exactamente lo opuesto a lo que digo. Ogretes, por ejemplo, son una pequeña unidad cara que un simple disparo de Cañón Enredadera puede aniquilar. Marines de Plaga sin Puño de Combate son una pequeña unidad cara con la que el Carnifex estaría encantado de trabarse en combate cuerpo a cuerpo. Pero en la mayoría de las ocasiones, el Carnifex no se encontrará esas combinaciones maravillosas. Que es exactamente el motivo por el que voy a tratar con lo general: busco situaciones que puedes esperar que ocurran en la mayoría de tus partidas.

Principios del Cárnifex

1- La forma más fácil para que el Carnifex amortice su coste en puntos es destruir un vehículo (o dos), especialmente disparándole.

Este es un principio muy importante a recordar cuando equipes tu Carnifex.

En general, destruir un vehículo es mucho más sencillo que destruir una unidad. Las unidades enemigas lo suficientemente pequeñas para ser destruidas en un único turno de disparo tienden a ser lo suficientemente duras como para aguantar el tipo de armamento que lleva el Carnifex. Las unidades que son suficientemente débiles para ser dañadas por los disparos del Carnifex tienen a ser numerosas y baratas, lo que significa que no podrás matarlos a todos en un turno de disparo, y que si lo haces, probablemente no valgan demasiados puntos (G.I., Orkos).

Los vehículos, por el otro lado, no importa lo grandes y duros que sean, pueden ser destruidos de un único disparo: ese potencial está siempre ahí.

2- Es mucho más fácil para un Carnifex convenientemente equipado disparar y destruir un vehículo que alcanzar y destruir un vehículo en combate cuerpo a cuerpo.

Prácticamente todos los vehículos (Excluyendo andadores) se mueven más rápido que el Carnifex. Esto significa que si un oponente realmente no quiere que un vehículo entre en combate puede asegurarse de que el Carnifex NUNCA le alcance. Además, invariablemente requerirá varios turnos alcanzar a dicho vehículo y una vez en contacto (si el vehículo es gravítico o movió más de 15 cm en la última fase de movimiento) sólo podrá impactarlo con una tirada de 6+, lo que significa que el Carnifex necesitará mucha suerte para destruirlo.

Por el contrario, el armamento de disparo del Carnifex, aunque no el mejor para destruir vehículos, puede ciertamente mantenerse, especialmente el Cañón Venenoso (aunque sólo pueda hacer impactos superficiales),

3- El combate cuerpo a cuerpo con unidades que no sean vehículos presenta muchas dificultades para el Carnifex.

Excepto si un Carnifex está super-dopado para el cuerpo a cuerpo, necesitará mucha suerte para causar cuatro heridas en un turno de cuerpo a cuerpo. Las unidades débiles en cuerpo a cuerpo tienden a ser muy numerosas como para trabar al Carnifex durante varios turnos, mientras que las que son pequeñas y caras suelen tener tiradas de salvación invulnerables o poderosas armas que pueden despachar a un Carnifex en combate cuerpo a cuerpo (Exterminadores, Caballeros Grises). Además, el Puño de Combate "invisible" que se puede encontrar en muchas de las unidades de la cuarta edición es un auténtico peligro para el Carnifex.

4- Los Carnifexes superan los obstáculos con una pequeña ayuda de sus amigos. ¿O no?

Los Carnifexes en combate cuerpo a cuerpo enfrentan muchos peligros. Algunos de estos peligros pueden ser minimizados si se traba en combate apoyado por otra unidad Tiránida. Especialmente si esta unidad tiene más miniaturas que el enemigo que están combatiendo (así mantienen los Puños de Combate bloqueados lejos del Carnifex)

Un Carnifex solitario en combate cuerpo a cuerpo pasará varios turnos, si no el resto de la partida, trabado con la misma unidad (y muchas veces acabará muerto por los Puños de Combate invisibles). Una unidad de Gantes que se trabe en cuerpo a cuerpo en solitario también permanecerá varios turnos trabada con el mismo enemigo para ser finalmente reducida a cachitos.

Sin embargo, un Carnifex en el mismo combate con una unidad de Gantes puede crear una situación ganadora donde la unidad enemiga es destruida o se bate en retirada, dejando ambas unidades Tiránidas libres de atacar otra cosa. Resumiendo, un Carnifex puede ser una unidad muy oportuna para tener en combate cuerpo a cuerpo con otra unidad Tiránida.

Dicho esto, el Carnifex no es un arma oculta. Tu oponente puede (Y probablemente hará) retirar las bajas causadas por otras unidades Tiránidas de entre las miniaturas en contacto con tu Carnifex, impidiendo así que tenga la oportunidad de golpear. Es posible minimizar este efecto con una cuidadosa colocación del Carnifex en combate, pero la baja velocidad del Carnifex junto al enorme tamaño de otras unidades Tiránidas a menudo significan que el Carnifex tiene poca elección sobre contra qué miniaturas enfrentarse.

Así que a pesar de sus ventajas, el Carnifex tiene muchas debilidades en combate cuerpo a cuerpo. Es posible que se vea hacinado (y posiblemente muerto) si va en solitario, pero como su Iniciativa es menor que la de prácticamente cualquier otra criatura Tiránida, combatir con aliados a menudo le deja incapaz de golpear.

5 -Los Carnifexes necesitan conocer su papel.

Muchas criaturas en WH40K te hacen pagar una penalización si los utilizas contra las características que los conforman. Los Orkos, por ejemplo, pagan 8 puntos mínimo por unas características que incluyen 2 Ataques. En el caso de los "Shoota Boyz", el jugador Orko está pagando por un ataque extra que probablemente nunca utilizará en toda la partida. Si se les diera la opción de quitar ese ataque extra del Orko por un punto, la mayoría de los jugadores inteligentes se aferrarían a la oportunidad.

El ejército Tiránido tiene el mismo tema. Si configuras tu Tirano de Enjambre para ser una bestia de disparo, estás pagando todavía los puntos de una alta Habilidad de Armas, Iniciativa y 3 Ataques que probablemente no utilices. Los Guerreros Tiránidos también sufren de esta maldición.

Yo consideraría que los Carnifexes son únicos porque la mayoría de los puntos que cuestan se deben a que tienen una Resistencia de 6, 4 Heridas, una Tirada de Salvación de 3+ y una Fuerza de 9. Afortunadamente, todos estos atributos son útiles tanto para el disparo como para el cuerpo a cuerpo.

Esto significa que cualquier punto adicional que pongas en el Carnifex deberá gastarse para darle la forma de la criatura que quieres que sea, sin el problema de puntos y habilidades con las que muchas criaturas de WH40K están cargadas.

Por ponerlo en claro: si vas a poner dos armas de disparo en tu Carnifex, resiste la tentación de darle biomorfos orientados al cuerpo a cuerpo. Has pagado los puntos para hacer de esta criatura una bestia de disparo, y el camino más fácil para el Carnifex de conseguir puntos de victoria es disparar a vehículos; así que ¡deja que lo haga!

Darle a un Carnifex con dos armas de disparo biomorfos orientados al cuerpo a cuerpo sólo significa que puedes verte tentado de enviar este Carnifex al combate cuerpo a cuerpo. Para ser francos, no es algo que este tipo de Carnifex hará demasiado bien, independientemente de los biomorfos que le pongas. No puedes escapar del hecho de que sólo tiene 2 Ataques.

No estoy diciendo que un Carnifex de disparo nunca deba cargar al combate cuerpo a cuerpo. Habrá obviamente situaciones desesperadas en un juego donde un par de ataques extra de Fuerza 9 puedan tranquilamente dar la vuelta a la tortilla. De todas formas, si pagas los puntos para hacer una bestia de disparo, debe permanecer disparando si es posible.

Tampoco estoy diciendo que Carnifexes con una mezcla de armas de cuerpo a cuerpo y de disparo sean una idea pobre, lejos de mi intención. Sólo es que si quieres un Carnifex de cuerpo a cuerpo, entonces no cojas dos armas de disparo. En su lugar, coje una bestia distinta para cada papel.

6 -En Conclusión.

Siempre considera la Regla de Oro: El mejor camino para que un Carnifex acumule Puntos de Victoria es destruir un vehículo disparándole.

Esto no significa que sólo debas coger Carnifexes para disparar vehículos. Es más, en muchos escenarios no se utilizan Puntos de Victoria (juegos en nivel Alpha, por ejemplo), y conseguir los objetivos de la misión (como permanecer en un cuadrante o terminar el juego en el centro del tablero) pueden ser más valiosos hacia la victoria que cualquier daño que el Carnifex pueda hacer durante el juego.

De todas formas, la regla de oro es un concepto importante que debes tener en cuenta mientras seguimos discutiendo.

El Cárnifex de Elite

Para discutir el Carnifex de Elite, voy a organizar los diferentes papeles en el campo de batalla en diferentes categorías para examinarlos de forma más eficiente.

1. Carnifex de Cuerpo a Cuerpo puro

Yo no recomendaría elegir un Carnifex de cuerpo a cuerpo puro (y eso incluye los

Carnifexes de Apoyo Pesado también). Un buen Carnifex de cuerpo a cuerpo se va desde 113 puntos a más de 225. Uno de cada tres juegos tendrá la regla de Escalada. Y excepto si tu oponente es un idiota (o el juego dura más de 8 turnos), el Carnifex no matará nada en toda la partida.

¿Vale un Carnifex puro de cuerpo a cuerpo la pérdida de 200 puntos (o más si eliges más de uno) en un tercio de tus partidas? En mi opinión, no.

Una vez dicho esto, si estás absolutamente convencido de que necesitas un Carnifex de cuerpo a cuerpo (o dos), entonces te sugiero que te remitas a una variante muy barata.

De esta manera, si tienes qye jugar con Escalada, no estás ahogado con muchos puntos "muertos". Además, un Carnifex de cuerpo a cuerpo sin biomorfos seguirá manteniendo un cuadrante exactamente igual que un Carnifex con Garras Aplastadoras y 100 puntos de biomorfos.

Otro beneficio que tiene el Carnifex de Elite sobre su contrapartida Pesada es que en juegos sin Escalada se despliega más tarde en el proceso de despliegue. Esto significa que un Carnifex de Elite tiene más posibilidades de ser desplegado en una localización desde donde ver actualmente combate cuerpo a cuerpo.

¿La moral de la historia? Si vas a elegir un Carnifex de cuerpo a cuerpo, hazlo de Elite. Así que vamos a hacer lo posible para conseguir el más efectivo asesino en cuerpo a cuerpo mientras mantenemos el coste al mínimo.

-Armamento Simbiótico de Elite

La elección de armas para un Carnifex de cuerpo a cuerpo de Elite es muy simple. Aunque es posible la elección de Garras Aplastadoras, para mantener el tope de puntos, deberías elegir Garras Aceradas como segunda arma y ningún biomorfo útil. Eso te deja con un Carnifex con 1D6 Ataques (1D6+1 en carga) cada turno de combate.

Si consideras el hecho de que, por menos puntos, dos pares de Garras Afiladas significan que el Carnifex tendrá consistentemente 4 Ataques (5 en carga), además de algunos puntos para gastar en biomorfos, la elección debe ser obvia. Las Garras Aplastadoras son más una penalización que una mejora.

La combinación de Látigo Orgánicoy Garras Afiladas puede ser tentador para crear un Carnifex realmente defensivo que pueda contener a una unidad él solo durante varios turnos. Sin embargo, como el Látigo sólo afecta a las miniaturas en contacto, es muy fácil para un jugador enemigo rodear al Carnifex con tropas normales mientras que mantiene las miniaturas con más de un ataque (léase Sargento Veterano con Puño de Combate) en una posición de apoyo. Esto implica que el Látigo Orgánico no tendrá ningún efecto (excepto robarte de una opción de equipo para conseguir un Ataque adicional)

Por un proceso de eliminación hemos determinado que un Carnifex de Elite de cuerpo a cuerpo debe tener siempre dos Garras Afiladas.

-Biomorfos de Elite

Tras elegir las dos Garras Afiladas, tenemos 13 puntos para gastar en biomorfos. Hay una serie de biomorfos que podemos directamente eliminar de nuestra lista, ya sea porque son muy inefectivos, o porque sólo son útiles con otros biomorfos que no podemos permitirnos. Estos biomorfos son:

Mandíbulas de Ácido: No recomendaría nunca jamás elegir Mandíbulas de Ácido en un Carnifex. Incluso con su Fuerza de 9 un Carnifex raramente se enfrentará a oponentes a los que no pueda herir con un resultado de 2+. Pagar seis puntos por repetir los 1 obtenidos (y sólo en el primer asalto del combate) no es una manera muy eficiente de gastar los puntos en tu ejército. No volveré a discutir Mandíbulas de Ácido en este artículo.

Bio-Plasma: Este es un ataque-truco que se vuelve inútil por el hecho de que golpea con una iniciativa más alta que el resto de los ataques del Carnifex (y no ignora tirada de salvación). Si tiene éxito, tu oponente (si le conviene) retirará la miniatura en contacto con el Carnifex (si éste carga) impidiéndote realizar el resto de tus ataques. Nunca elijas este biomorfo en un Carnifex. No discutiré el bioplasma más en este artículo.

Tubos de Esporas: Honestamente, no sé quién elegiría este biomorfo. Tiene el potencial de herir al Carnifex cada vez que lo usas (lo que no es algo normalmente fácil de conseguir). Además, la Mina Espora se produce en la fase de disparo, y se coloca en contacto con el Carnifex. Esto significa que, en la fase de disparo del oponente, si la unidad enemiga está armada con armas de poca fuerza, ahora tienen un objetivo (la Mina Espora) que disparar y que, si detona, hiere al Carnifex con un 4+ (Mina Tóxica). No veo ningún beneficio positivo con este biomorfo, así que no lo discutiré más en este artículo.

Cola Guadaña: Una Cola Guadaña gana

valor cuando se combina con el biomorfo de Saco de Toxinas (que no nos podemos permitir en nuestro Carnifex de Elite). Además cuesta el doble que la Cola Maza (5 vs 10). Contra oponentes por encima de Resistencia 2, una Cola Guadaña de Fuerza 4 no ofrece estadísticamente el doble de heridas que una Cola Maza. Esto hace que la Cola Guadaña sea una opción marginal, como mucho, para nuestro Carnifex. En su lugar, es mejor la Cola Maza por cinco puntos menos.

Sacos de Toxinas (+1 Fuerza): Si eligiéramos Sacos de Toxinas en nuestro Carnifex de Elite, nos impediría elegir cualquier otro biomorfo interesante. La única cosa que nuestro Carnifex conseguiría tener una mejor posibilidad de destruir sería el Monolito. Contra cualquier otro vehículo, 9+2D6 para penetrar el blindaje debería ser suficiente para destruirlo. Por tanto, los Sacos de Toxinas no son una opción para un Carnifex de Elite.

Cornamenta: Este biomorfo sólo vale sus puntos cuando se elige en combinación con Glándulas de Adrenalina (HA) y el Miasma Tóxico. Estos biomorfos maximizan la posibilidad efectiva del primer ataque extra. Como no podemos permitirnos estos biomorfos, dejaremos la Cornamenta.

Devoradores Simbiontes: Son una pobre elección para cualquier Carnifex. Éste cuenta ya como 10 miniaturas (al ser una Criatura Monstruosa) en combate. Las raras ocasiones en que por una única miniatura importa para superar en número es tan escasa que creo que esos dos puntos es mejor gastarlos en otro lado. Además, generalmente no quieres que tus oponentes huyan del Carnifex excepto si tienes otras unidades más rápidas en combate. En estas situaciones el enemigo está ya superado en número. No discutiré los Devoradores Simbiontes en este artículo.

Un apunte rápido en Garras Garfio. Por un punto, las Garras Garfio son obligatorias en un Carnifex de cuerpo a cuerpo (si tienes el punto para gastar) pero son una opción mediocre para el resto de los Carnifexes. El punto de Garras Garfio/Granadas de Fragmentación para una miniatura que carga es darle la posibilidad de golpear antes de ser destruido. Un Carnifex a la carga sólo entrará en combate con unas pocas miniaturas (la que está en contacto y los que se encuentren a 5 cm de éste). El único enemigo al que debe temer es el que tiene el Puño de Combate, que golpeará a no ser que el Carnifex tenga mucha suerte y mate a todas las miniaturas en su zona de peligro (o el oponente es obligado a retirar la miniatura en contacto peana con peana antes de que el Puño de Combate golpee)

La regla general para elegir las Garras Garfio es: Cuantos más ataque realice el Carnifex, más posibilidades de matar a todos los enemigos en su zona de peligro, y más valioso es llevar Garras Garfio.

-Biomorfos de Combate cuerpo a cuerpo de Calidad

Ahora que hemos reducido un poco nuestra lista, tenemos los siguientes biomorfos de cuerpo a cuerpo accesibles (haciendo una combinación de 13 puntos o menos):

Glándulas de Adrenalina (I) (6 puntos), Glándulas de Adrenalina (HA) (4 puntos), Cola Maza (5 puntos), Miasma Tóxico (8 puntos)

Aunque hay varias combinaciones decentes que potencian la habilidad de combate cuerpo a cuerpo del Carnifex un poco, hay dos combinaciones que funcionan realmente bien juntas:

Glándulas de Adrenalina (HA) y Glándulas de Adrenalina (I). Esto es el Carnifex para todo. Con cinco ataques a la carga (junto a Garras Garfio) que golpean antes que los Puños de Combate, esta configuración tiene una oportunidad de matar a los Puños de Combate si consigues atrapar a tres miniaturas (incluendo al Puño de Combate) o menos en la zona de peligro. Como mínimo, el oponente se verá obligado a retirar el único modelo en contacto, con lo que el Puño de Combate no podrá golpear.

De todas formas, como el Carnifex es especialmente lento, conseguir que esté en la posición idónea para eliminar el Puño de Combate puede ser muy difícil. Por eso, yo recomiendo en su lugar la siguiente configuración:

Glándulas de Adrenalina (HA) y Miasma Tóxico. Esta combinación te consigue mejores impactos de media que la anterior contra oponentes con HA 4 o menos. Como la mayoría de la infantería estándar en el juego es de HA 4 o menos, esta combinación otorga una mejora sustancial en cuerpo a cuerpo. Además, también lo hace más resistente contra ataques de enemigos con HA 5 (como Personajes)

Además, si se le equipa con Garras Garfio, cuando el Carnifex cargue a una unidad en cobertura golpeará antes que los Puños de Combate. Si ese enemigo tiene HA 4 o menos, tiene más posibilidades de matar a la miniatura con el Puño que la configuración anterior.

-Resumen del Carnifex de Elite de Cuerpo a Cuerpo.

Así que, si has decidido, en contra de mi aviso, llevar un Carnifex de cuerpo a cuerpo, tus únicas dos elecciones posibles son:

-Dos pares de Garras Afiladas, Glándulas de Adrenalina (HA), Glándulas de Adrenalina (I), Garras Garfio (112 puntos)

-Dos pares de Garras Afiladas, Glándulas de Adrenalina (HA), Miasma Tóxico, Garras Garfio (114 puntos)

2. Carnifex de Disparo de Elite (o Dakkafex)

Si has seguido mi aviso, hemos desechado el Carnifex de combate cuerpo a cuerpo puro, y ahora sabemos que daremos a todos nuestros Carnifexes al menos un arma de disparo.

-Elecciones pobres de Simbiontes para el Elite de Alcance

Ten en cuenta que un Carnifex tiene de base una HP de 2, y que cuesta 8 puntos darle Sentidos Agudizados (HP 3). Por el tope de puntos, no podemos elegir un Cañón Venenoso, y si elegimos un Cañón Enredadera, nos vemos capados con una HO de 2. Sin embargo, un HP 2 puede no ser un hándicap si: A) el arma que utilizamos está acoplada, o B) se realizan un gran número de disparos. El Cañón Enredadera no hace ninguna de las dos cosas. Elegir una unidad que va apasar la mayor parte del tiempo sin hacer nada (fallando en la fase de disparo) no es el tipo de unidad que queremos en nuestro ejército. Así que el Cañón Enredadera está fuera de nuestro Carnifex de Elite.

Esto nos deja con el Devorador Acoplado y el Escupemuerte Acoplado como nuestras posibles elecciones de armamento de disparo. El Escupemuerte apesta por varias razones. Cuesta 5 puntos más que el Devorador, es un todo o nada (único disparo) y sufre de las terribles reglas nuevas de plantilla (debes poner el agujero central sobre una miniatura enemiga). Esto nos deja con un claro ganador: un Elite Carnifex que queremos que dispare irá equipado con un Devorador Acoplado.

-El Devorador Acoplado

El Devorador es una excelente elección para el Carnifex. Es un arma de Asalto de 45 cm que se traduce en un rango potencial de 60 cm de alcance cada turno. Realiza cuatro disparos acoplados de Fuerza 6, suficiente para eliminar vehículos ligeros como Land Speeders, Kamionez Orkos e Incursores Eldar Oscuros. Tiene el potencial para dañar vehículos con blindaje 11-12 y puede causar un montón de heridas a unidades de tropa (especialmente con la regla de Munición Viviente). El hecho de que es acoplada implica que compensa un poco

la HP 2 del Carnifex (se convierte en ligeramente más efectivo que tener HP 3) así que no necesitamos elegir Sentidos Agudizados si no queremos (o podemos).

-Sumario del Disparofex.

Eliminando las opciones pobres, hemos tomado una rápida decisión. Para un Carnifex de Elite puro de disparo, sólo hay una selección de opciones:

Dakkfex: Dos pares de Devoradores Acoplados y Sentidos Agudizados (113 puntos)

Esto te da 8 disparos de Fuerza 6 a 45 cm, de los cuales probablemente 6 impacten (con un arma acoplada de HP 3). Estos seis disparos probablemente hieran cualquier cosa con Resistencia 4 o menos (con la Regla de Munición Viviente se repiten las tiradas para Herir). No es algo para ignorar.

Este Carnifex debe utilizarse fuera del alcance del enemigo, realizando una lluvia de fuego contra unidades vulnerables. Lo que no quieres es que entre en combate cuerpo a cuerpo excepto si estás cargando a varias unidades (ya que sólo tiene HA 3, I 1 y 2 Ataques).

3. Carnifex de Elite Mixto con énfasis en disparo.

-Armando al Carnifex Mixto de disparo

Para nuestro Carnifex mixto, vamos a elegir un arma de alcance y un arma de cuerpo a cuerpo. Como hemos visto antes, el único armamento de calidad de disparo es el Devorador acoplado.

Para elegir un simbionte de cuerpo a cuerpo nuestras opciones son muy limitadas. Las Garras Aplastadoras están fuera de precio y las Garras Aceradas ofrecen muy poco beneficio para el espacio importante que ocupan. Esto nos deja con Garras Afiladas o un Látigo Orgánico. Como hemos visto antes, el Látigo Orgánico no es especialmente bueno para un Carnifex, así que la elección está hecha: todos nuestros Carnifexes de Elite que no son sólo de disparo tendrán Garras Afiladas como su armamento de cuerpo a cuerpo.

Con las elecciones de armamento realizadas, nuestro Carnifex de Elite ya cuesta 103 puntos. Esto nos deja sólo 11 puntos para jugar. La siguiente pregunta es: ¿queremos que nuestro Carnifex mixto tienda más al disparo o al cuerpo a cuerpo? La respuesta a esta pregunta decidirá cómo gastar estos puntos.

-Sentidos Agudizados o Banco de Espinas (un Lanzadardos gratuito). Los Sentidos Agudizados parecen una mejor opción (maximiza los cuatro disparos de Devorador a 45 cm) pero cuesta 8 puntos, lo que nos deja sólo con 3, que no nos permiten comprar nada útil.

Por el otro lado, los Bancos de Espinas

nos dan otros dos disparos acoplados de Fuerza 6 a 30 cm y, aunque todos estos disparos son ahora con HP 2, la naturaleza acoplada permiten que no perdamos tantos impactos (a 30 cm, haremos aproximadamente el mismo número de impactos de Fuerza 6: como 3 impactos). Más importante, como los Bancos de Espinas sólo cuestan 5 puntos, nos deja con otros 6 para gastar en biomorfos de Cuerpo a Cuerpo. Nuestras elecciones de calidad son cualquiera de las siguientes: Glándulas de Adrenalina (Iniciativa, 6 puntos), Glándulas de Adrenalina (HA, 4 puntos) o Cola de Maza (5 puntos).

-Biomorfos de disparo de Carnifex mixto de Elite

Creo que todas las opciones pueden tener algún mérito, dependiendo del rol que quieres que realice el Carnifex. Vamos a verlas un poco con detalle:

Glándulas de Adrenalina (+1 Iniciativa). Con sólo tres ataques (cuatro a la carga) y una HA de 3, este Carnifex no va a eliminar a muchos enemigos él solo. El único factor positivo es que golpea antes que los temidos Puños de Combate. Por si solo, el Carnifex no va a conseguir causar suficiente heridas para eliminar el Puño de Combate. De todas formas, si asalta juntoa otras unidades, sus ataques de I 2 pueden ser suficientes para eliminarlo antes de que ataque- Además, si los bichos ganan el combate, esa I 2 le da una ligera posibilidad de cazar a una unidad que huye (aunque no pondría mi mano en el fuego).

Glándulas de Adrenalina (+1 HA). Este biomorfo es más útil para el Carnifex que se traba en cuerpo a cuerpo en solitario. Una HA de 4 no mejora su capacidad de golpear (excepto contra HA de 3 o menos) pero le hace más capaz de sobrevivir contra tropas con HA 4 (especialmente esos Puños de Combate de HA 4). Si planeas trabar con el Carnifex a una unidad de disparo varios turnos, este sería tu biomorfo.

Cola de Maza. De nuevo, este biomorfo es más apropiado para aquellos Carnifexes que se van a trabar en solitario. Es una opción más ofensiva que las Glándulas de Adrenalina HA) ya que le da un ataque extra de Fuerza 9 si empieza el combate en contacto con más de cuatro miniaturas. Esto le da al Carnifex 4 ataques bastante potentes tras el primer asalto (siempre que esté rodeado).

De los biomorfos anteriores, al que yo gravito es hacia la Cola Maza. Imagino nuestro Carnifex con Devoradores acoplados y Banco de Espinas cargado muy a menudo por un grupo de infantería enemiga (ya que tiende a estar a 30 cm de distancia) por lo que estará habitualmente rodeado.

-Resumen del Cárnifex de Elite Mixto con énfasis en disparo

Nuestro Cárnifex de Elite Mixto es uno de los siguientes, dependiendo de tus preferencias:

Devorador Acoplado, Garras Afiladas y Sentidos Agudizados (111 puntos)

Devorador Acoplado, Garras Afiladas, Banco de Espinas y Cola de Maza (113 puntos)

4. El Cárnifex Mixto de Elite con énfasis en Cuerpo a Cuerpo.

Como hemos comentado antes, le dare-

mos a nuestro Carnifex mixto de Elite un Devorador y Garras Afiladas. De todas formas, como vamos a crear un monstruo de Cuerpo a Cuerpo, no le vamos a dar Sentidos Agudizados o Banco de Espinas, por lo que tenemos los 11 puntos de biomorfos disponibles.

-Biomorfos Más Caros de Combate de Elite

Estos puntos extra nos abren un par de biomorfos de cuerpo a cuerpo caros. Tenemos tan pocos puntos que sólo podríamos elegir uno de ellos:

Aguijón. Este biomorfo es únicamente útil contra personajes (y las raras unidades de múltiples heridas). Como no esperamos que nuestro Carnifex de Elite se enfrente a personajes, no gastaremos puntos en este biomorfo.

Miasma Tóxico. En un Carnifex, este biomorfo sólo es útil si ya tienes Glándulas de Adrenalina (HA). Como no podemos elegir los dos, vamos a pasar de este biomorfo.

-Combinando varios biomorfos más baratos

En lugar de elegir un biomorfo solitario inefectivo, creo que obtenemos mejores resultados con una combinación de dos más baratos. Los siguientes biomorfos de calidad (sin contar Garras Garfio) pueden ser combinados por 11 puntos o menos:

Glándulas de Adrenalina (I, 6 puntos), Glándulas de Adrenalina (HA, 4 puntos), Cola Maza (5 puntos)

Una combinación negativa sería Cola Maza con Glándulas de Adrenalina (Iniciativa). Esto tendría el efecto del Cárnifex atacando en dos pasos de iniciativa (porque la Cola siempre ataca a I 1) lo que, como en el Bio-plasma, es una mala idea. Esto nos deja con las siguientes combinaciones:

Glándulas de Adrenalina (HA) y Glándulas de Adrenalina (I). Exactamente como su equivalente de cuerpo a cuerpo puro (ver antes), esta configuracion es esencialmente un mejor luchador en cuerpo a cuerpo. Sin embargo, con un ataque menos que la versión pura, este Carnifex tiene menos posibilidades de conseguir eliminar el Puño de Combate antes de que golpee.

Glándulas de Adrenalina (HA) y Cola de Maza. Prefiero esta opción. El incremento enHA (discutido anteriormente) significa que puede inmiscuirse en combate con tropas de HA 4 y sufrir menos daño. La Cola Maza permite que mientras esté en ese combate hará 4 ataques de Fuerza 9. Estos dos biomorfos se complementan entre ellos muy bien.

-Sumario del Carnifex Mixto de Elite con énfasis en Combate Cuerpo a Cuerpo

Nuestro Cárnifex de Elite de Cuerpo a Cuerpo mixto será uno de los siguientes, dependiendo de tus preferencias:

Devorador Acoplado, Garras Afiladas, Glándulas de Adrenalina (HA), Glándulas de Adrenalina (I) (113 puntos)

Devorador Acoplado, Garras Afiladas, Glándulas de Adrenalina (HA), Cola Maza (112 puntos)

En el próximo número veremos la opción del Cárnifex de Apoyo Pesado.

Humor: Incursión Anual del Caos

Autor desconocido. Traducido por Lord Darkmoon

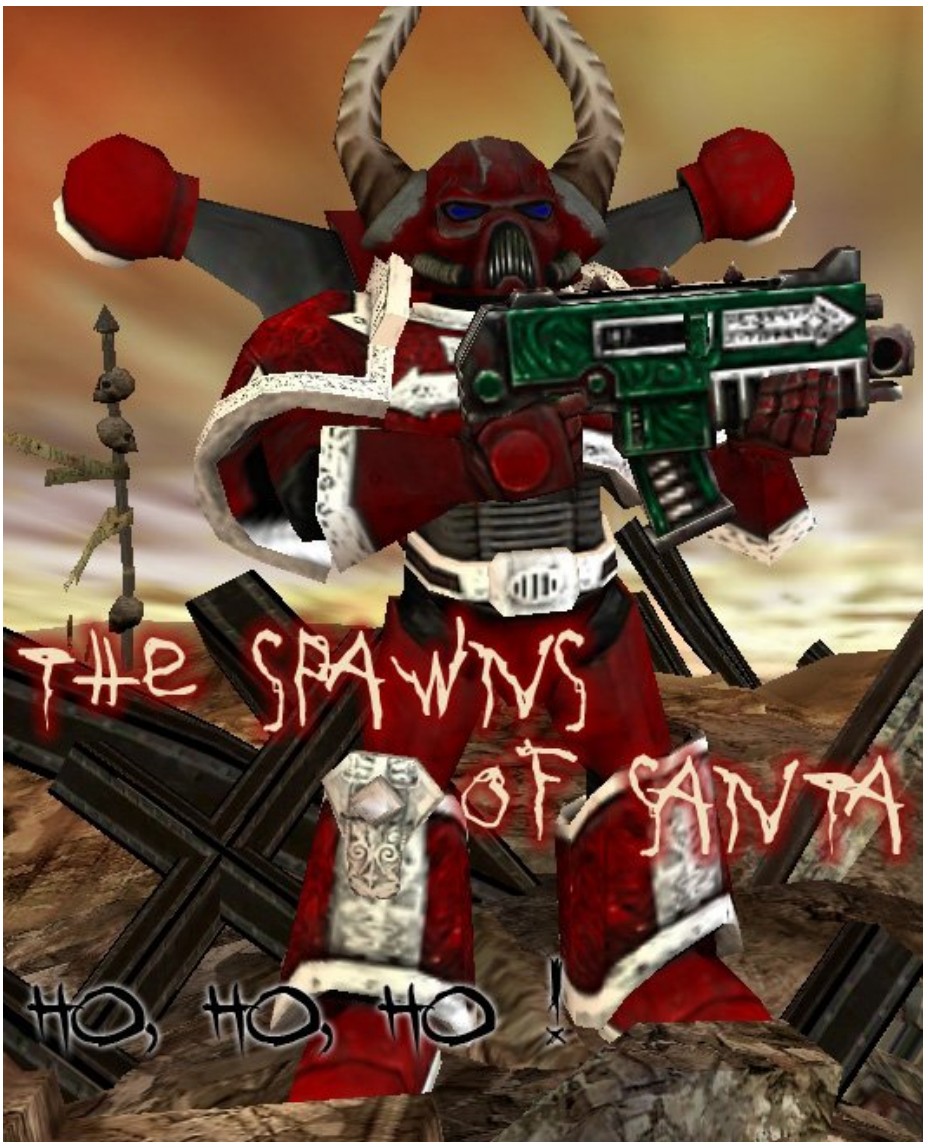
Comienzo Transmisión
Repetición de la Directiva General 264-A-XCIV
Para: Distribución. Sector Primus.
De: Oficina del Gran Inquisidot Ebineezar Grinchanius
Asunto: Incursión anual del Caos
El propósito de esta noticia es recordar a los olvidadizos de la visita anual del discípulo del Caos conocido por los herejes como Santa Claus.
++++++++++++++++++++++++++++++
La Luz del Emperador desvanece las Sombras de la Herejía
++++++++++++++++++++++++++++++
Como los estudiosos recordarán, esta incursión ocurre regularmente cada 8.742 / 8.766 horas terrestres, que corresponden aproximadamente a un año Terrestre. Esta incursión ha ocurrido con una regularidad perturbadora desde, al menos, la Herejía de Horus y, posiblemente, incluso desde antes, ya que muchos archivos están mal localizados.
++++++++++++++++++++++++++++++
Ama y Obedece al Emperador
++++++++++++++++++++++++++++++
Los creyentes reconocerán al objetivo a la vista, ya que su equipo e indumentaria le marcan inmediatamente como un agente de las Abominaciones.
Santa Claus es una criatura corpulenta, hichada, similar a la forma humana. Viste una túnica carmesí, del color de la sangre fresca, marcándolo como un posible seguidor de Khorne. Tiene barba, haciendo mofa de los actualmente extintos Squats, y su pelo es de un tono gris, revelando su edad innatural. Estad avisados que, a pesar del terrible nombre de la criatura, no se le han observado garras (N. del T.: Claws, en inglés) y que probablemente el nombre sea un pseudónimo.
El objetivo ha sido observado en compañía de unas criaturas menores que tienen la apariencia de delgados (menos de 30 Kg), pequeños (alrededor de 1.5 metros) humanoides con orejas puntiagudas. Su apariencia sugiere una relación con los decadentes Eldar y, aunque la raza niega cualquier relación (referencia a la Campaña Rudolphian [índice 4111-BGE-MMXCII-Primus], específicamente la Batalla de Yukon Coneliaus IV [ibid., índice 6]), los agentes deben estar preparados a encontrarlos, ya que los Eldar son conocidos por sus caminos engañosos.
Santa Claus se traslada mediante un trieno gravítico tirado por animales domésticos antinaturales como se detalla a continuación.

El vehículo del objetivo es un trineo gravítico. Tiene patines innecesarios que sólo se utilizan durante el despegue y el aterrizaje. A pesar de su apariencia, no precisa de agua congelada para su utilización (otro engaño). La similitud del vehículo con el Palanquín de Nurgle no debe desestimarse, incluso aunque los colores sigan siendo reminiscencias de Khorne.
El aparato está potenciado por los profanos servicios de ocho o nueve cuadrúpedos. Estudiosos del Ordo Malleus han identificado a estas criaturas como versiones disformes de una especie extinta de mamíferos Terrestres conocidas como Reno (referencia 900002-ER-CIV). Estos seres tiran del vehículo de forma constante durante la invasión anual. Están equipados con un harnés con campanillas que aparentemente les otorga el don de volar. Estas bestias se han comparado con los Corceles Demoníacos de Slaanesh, y esta similitud no debe ser descartada a la ligera, ya que las criaturas segregan una sustancia luminosa mientras se mueven. Los Inquisidores deben tener especial cuidado de evitar la exposición.
Quizás más perturbador es el número variable de las criaturas-seguidores. En ocasiones, un noveno Reno se ha observado, colocado delante de los otros Renos. Esta criatura irradia un malsano brillo rojizo de su hocico, como una señal psíquica para otros seguidores de los Dioses Malignos. Este engendro del Caos permite al objetivo navegar a pesar de nuestros mejores esfuerzos para bloquear sus sistemas de navegación.
++++++++++++++++++++++++++++++
La Bendición es la Virtud de la Fe Ciega
++++++++++++++++++++++++++++++
Santa Claus gana entrada a los domicilios de ciudadanos imperiales leales (ver a continuación) y deja pequeños Regalos del Caos para tentar a los creyentes.
Se recuerda a los Inquisidores que confisquen e incineren estos objetos antes de que se produzca un daño irreparable. Como existe un campo de distorsión temporal localizado alrededor del objetivo,

estos objetos son dejados en las habitaciones del Imperio exactamente a las 2400 horas en todas las localizaciones profanadas por la criatura. Es por tanto posible conseguir entrar en las habitaciones de los ciudadanos y retirar los elementos (a menudo hábilmente escondidos en zapatos o calcetines) antes de que los ciudadanos sean conscientes de la herejía que se ha cometido con ellos.
En otros casos, la eliminación de objetos tras su descubrimiento por los ciudadanos sigue siendo posible. En estas situaciones, los niños pequeños suelen ser reacios a dejar sus objetos, ya que la mancha de los jóvenes ya a comenzado. La ejecución de éstos debe llevarse a cabo de la manera más expeditiva posible.
A menudo, jóvenes que están inmersos en la Gracia del Emperador reciben pequeños bloques de piedra de grafito en vez de los dones más tentadores que reciben los menos creyentes. La identidad de estos individuos debe registrarse como posible reclutamiento en la Inquisición o el Adeptus Terra. [Nota: Inquisidores y otros agentes que NO reciban las piedras de grafito deben ser vigilados cuidadosamente].
Santa Claus entra en los domicilios a través de conductos de ventilación o calefacción. El tamaño de las aperturas no es relevante, ya que la criatura puede ajustar su masa y desplazamiento mediante manipulación psíquica. Minar estas aperturas con granadas y otros explosivos se ha demostrado inútil.

++++++++++++++++++++++++++++++
La Muerte del Emperador es el único Regalo que podemos dar
++++++++++++++++++++++++++++++

Aunque todos los anteriores intentos de destruir a Santa Claus han fracasado, los Inquisidores deben realizar estos intentos siempre que sea posible.
De todas formas, es de mayor importancia la supresión de actividades cultistas asociadas con la incursión anual. Los Impuros han sido conocidos por erigir capillas en su casa con forma de arbustos y cintas adornados con bombillas y luces. [Nota: Los arbustos y las cintas son altamente inflamables, proveyendo de un método de ejecutar a los herejes sin llamar una atención innecesaria sobre la operación].
Otros signos de aviso incluyen:
Alucinaciones relativas a caramelos azucarados durante el sueño
Cantos excesivos
Referencias a un "tiempo mágico del año" (notar la influencia de Tzeentch)
La construcción de esfigies hechas de nueve
La realización de rituales Slaaneshianos bajo trozos de la planta del tipo Phoradendron flavescens
Una vez más, las ejecuciones deben realizarse de forma expeditiva.
Fin de la transmisión



=][=: El Fin Siempre Justifica los Medios

Por Lord Darkmoon

¿Qué es Inquisitor?

Inquisitor es un juego de miniaturas ambientado en el despiadado universo de Warhammer 40.000. Según la publicidad de Games Workshop, lo que lo hace diferente es la escala (54 mm), pero la realidad no es esa. La realidad es que el juego NO es competitivo.

Al contrario que en Warhammer 40.000, Battlefleet Gothic o Space Hulk, en Inquisitor los bandos de los jugadores no tienen por qué estar equilibrados. Es más, es totalmente imposible hacer un "torneo" de Inquisitor, puesto que no hay costes para las habilidades o el equipo.

Más incluso que en Necromunda, Inquisitor se aprecia mucho mejor cuando se realizan partidas continuadas, creando una historia, en lugar de partidas o batallas aisladas.

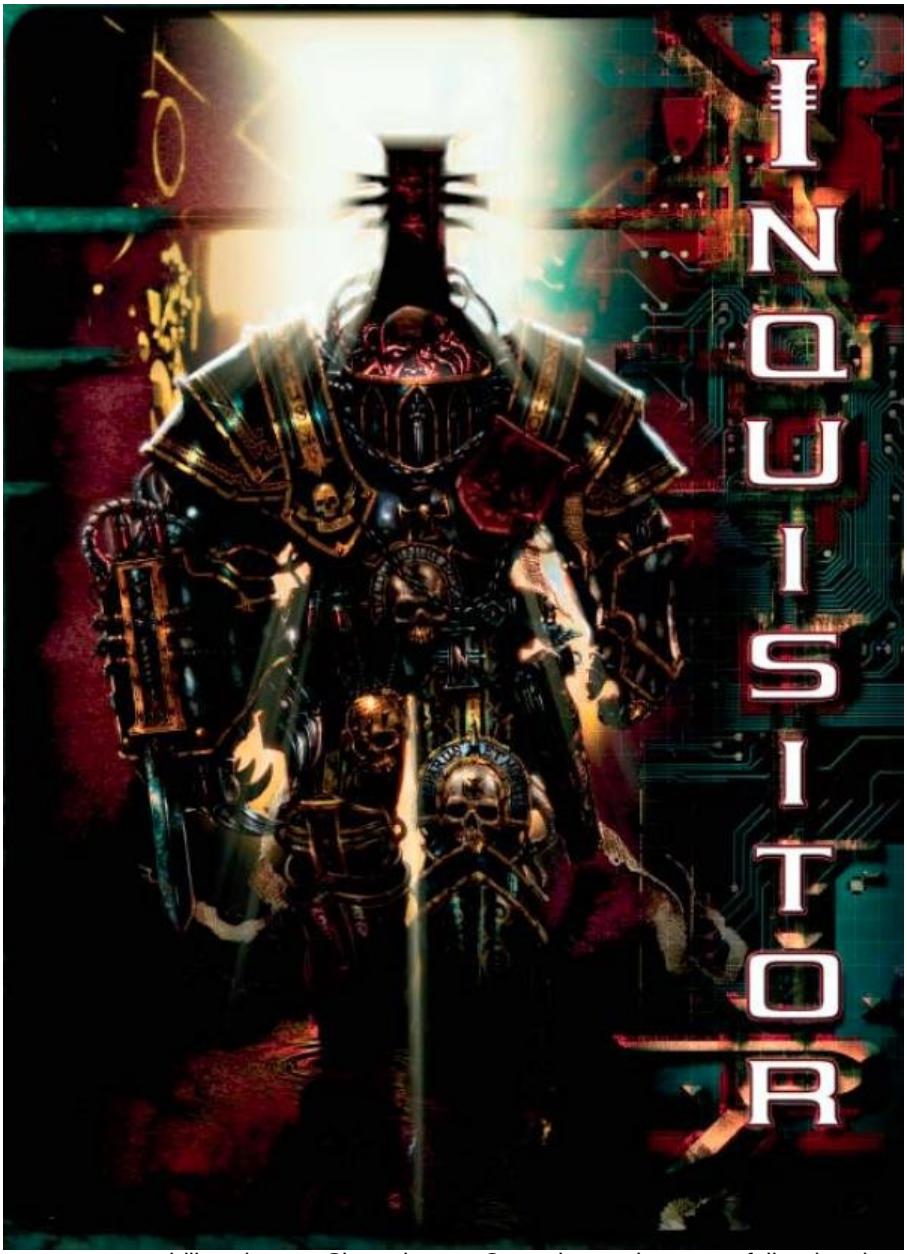
Presentación del Juego

Inquisitor viene presentado en un libro de 125+ páginas, aunque se puede descargar de forma gratuita (con reglas adicionales) de la página Web de Games Workshop (juegos de especialista): http://www.specialist-games.com/inquisitor/default.asp

Uno de los principales defectos del juego es que no está enfocado. No es un juego de guerra clásico de miniaturas, como Warhammer o Warhammer 40.000. Cada jugador sólo maneja entre tres y cuatro miniaturas, y controla absolutamente todos los aspectos relativos a esas miniaturas (no sólo el armamento que llevan, sino la munición, el tipo de la misma, si es diestro o zurdo, y todo lujo de detalles). Tanto detalle sólo se encuentra en los juegos de rol, pero tampoco es un juego de rol, ya que no hay reglas para interaccionar con otros personajes (excepto para dispararles), ni con otro entorno que no sea el combate, ni indicaciones sobre lo que ocurre "fuera de juego", entre batallas.

Cuando una miniatura dispara a otra, no sólo tienes que controlar cuánto ha movido el atacante, sino también cuánto ha movido el defensor, el tipo de arma que dispara, la distancia entre ambos, cuántas balas disparas y cuántas caben en el cargador... Cuando atacas en combate cuerpo a cuepro, no basta con tirar un dado y saber si golpeas o no (como en WH40K) sino que el oponente puede intentar bloquear el ataque y contraatacar a su vez, momento en el que tu puedes intentar bloquear el ataque y contraatacar... Así varias veces.

En un primer vistazo, las reglas parecen complicadas, y realmente, cuando te



sumerges en el libro, lo son. Sin embargo, el enorme detalle que ofrecen las reglas hace que la partida se haga terriblemente interesante, dando un montón de personalidad e historia a la batalla.

Una partida se desarrolla casi como las escenas de acción de una película, aunque con pausas de cinco minutos para consultar el reglamento y realizar cálculos. Claro está que si se utiliza un Game Master o árbitro, esta consulta suele se casi inexistente o, por lo menos, más reducida.

Entonces, ¿de qué va realmente?

Inquisitor no es un "wargame" clásico. Tampoco es un juego de rol. Es algo que queda en medio. Es, como dicen los propios de GW, un "Wargame narrativo". Como juego de guerra falla abundantemente, puesto que no hay ningún tipo de indicación sobre cómo hacer los personajes, o cómo equilibrar los bandos. Es sencillo hacer un mega-personaje invencible, capaz de aniquilar a cualquier otro personaje del juego. Sin embargo, el objetivo del juego no es ese.

Las personas que, en Warhammer 40.000, hacen un ejército terriblemente competitivo, exprimiendo al máximo las reglas, con el objetivo de ganar contra cualquier otro contrincante, probablemente no se diviertan en Inquisitor. Las personas que prestan especial atención al trasfondo de su ejército, llegando incluso a elegir unidades "peores" simplemente por darle estilo al juego (por ejemplo,

una 10ª Compañía de Marines, formada únicamente por Exploradores y Exploradores en Motocicleta), entonces encontrarán en Inquisitor un juego formidable.

Sistema de Juego

Inquisitor utiliza un sistema de juego basado en percentiles, es decir, tiradas de 1d100, siendo necesario sacar por debajo de cierta cantidad para tener éxito. La creación de personajes es tremendamente abierta, permitiendo prácticamente cualquier tipo de personaje.

Cada personaje en juego tiene una ficha específica, donde se indican las habilidades que tiene (de una lista completísima), las armas que lleva (de una lista más completa si cabe) y la munición (y tipo) que lleva.

Las habilidades de los personajes son Weapon Skill (habilidad de Armas), Ballistic Skill (habilidad de disparo), Strength (Fuerza), Toughness (Resistencia), Initiative (Iniciativa), Willpower (Fuerza de Voluntad), Sagacity (Sagacidad), Nerve (Nervio) y Leadership (Liderazgo). Normalmente, tienen valores entre 1 y 100 (cuanto más alto mejor), pero es posible tener personajes con valores mayores. Por ejemplo, un Rogue Trader puede tener WS 70, BS 65, S 55, T 55, I 65, Wp 75, Sg 75, Nv 80, Ld 85. Es bastante mejor que la media humana (que es 50 en todo). Sin embargo, un Marine Espacial tendría WS 75, BS 75, S 200, T 150, I 85, Wp 75, Sg 75, Nv 95, Ld 75, ANTES de llevar la Servoarmadura (que aumenta la Fuerza y la Resistencia). Claramente, es en este juego donde se aprecia lo sobrehumano que es un Marine...

El reglamento cuenta con varios aciertos sorprendentes: el sistema de daño y el sistema de acciones son dos de ellos.

El Sistema de Daño es muy interesante (con reminiscencias al juego de rol de Aliens). Cada arma tiene un código de dados de daño. Tiras los dados del arma, y los sumas (con modificadores, etc....). Pero en lugar de aplicarse todo este daño en el personaje, depende mucho de dónde le impacte el disparo. Un disparo de Rifle Láser en el brazo probablemente inutilizará ese brazo, mientras que el mismo disparo en la cabeza o en la (ejem) ingle te deje inconsciente o muerto. Y si recibes mucho daño de golpe, independientemente de dónde te de, puedes quedar inconsciente.

El Sistema de Acciones consiste en que un personaje tiene un número de acciones por turno. El jugador decide qué acciones va a intentar su personaje, y en qué orden. Luego, tira 1d6 por cada acción que intente (sin superar nunca su número de acciones) y cada 4+ es una acción que puede realizar. Por ejemplo, el jugador decide que su personaje Gabriel (que puede realizar 5 acciones) va a disparar tres veces al enemigo, va a desenfundar un arma (soltar un arma y desenfundar otra es una acción) y va a agacharse. El jugador tira 5d6, y obtiene 5, 4, 2, 3, 4. Esto son tres acciones con éxito, lo que significa que Gabriel dispara tres veces, pero no llega a desenfundar un arma.

Algunas de las acciones no se contabilizan igual: por ejemplo, correr de una zona a otra conlleva un número de acciones por distancia recorrida. Esto quiere decir que si Gabriel fuese a correr desde una cobertura a otra y saca pocas acciones, a lo mejor se queda al descubierto.

Para realizar con éxito una acción, se tira 1d100. Por ejemplo, disparar un arma se tiraría 1d100 (modificado por el alcance al que se encuentra, la precisión del arma y algunas otras cosas) por debajo de BS (Ballistic Skill).

Algunas acciones son arriesgadas (Risky). Cuando se intenta hacer una acción arriesgada, el obtener más 1s que 6s en la tirada de éxito implica fracasar estrepitosamente. Por ejemplo, supone la explosión de un arma de plasma.

En segundo lugar, tenemos la acción de Pausa para Respirar (Pause for Breath). Esta acción permite realizar acciones subsiguientes (dentro del límite) tirando más dados. Por ejemplo, Gabriel tiene 5 acciones. Decide disparar dos veces (dos acciones) y realizar una Pausa (tercera acción). Tira 5 dados y obtiene 4, 3, 4, 2, 5. Son tres acciones con éxito, así que realiza dos disparos y la Pausa. Todavía podría hacer dos acciones más, así que decide desenfundar una espada y agacharse. Tira de nuevo cinco dados, y obtiene 4, 6, 1, 2, 4. Suficientes éxitos para hacer todas sus acciones.

También tenemos reglas especiales para determinar de lo que es consciente o no un personaje. De forma que es posible no ver a un oponente, y no poder actuar aunque el jugador sepa que el oponente está ahí... de forma que se añade una posible acción que es Apuñalar, para entrar en cuerpo a cuerpo.

Resumiendo...

En general, da la impresión de que Inquisitor es más un experimento de "nuevas formas de jugar" que un juego completo. Muy útil como sistema de combate, pero sin suficientemente información para generar un juego por sí mismo. Sin embargo, para aquelos amantes del trasfondo de Warhammer 40.000 (del que el libro CARECE completamente), es una opción muy interesante si lo que pretendes es recrear una historia o un enfrentamiento detallado, donde lo que ocurre es más importante que el vencedor o el perdedor.

MODs para el Dawn Of War

por Sax. Traducción de Harriak

Desde la salida del Dawn of War se ha pensado, ¿Qué pasaría si pudiera usar "X" unidad?, pues varias personas conocedoras se preguntaron lo mismo y comenzaron a crear sus propias unidades, edificios, accesorios y de esta forma nacieron lo que hoy conocemos como MOD. Entonces según esto un MOD es un agregado a nuestro juego para hacer de este una experiencia más divertida al tener acceso a aquellas cosas que hemos estado deseando.

En este documento voy a analizar someramente algunos de ellos, sin dedicar tiempo a aquellos que sólo tienen que ver con la apariencia física de las unidades en el juego, cambios en el balance o colores en las mismas.

He agregado también la información de la versión del DOW en la que corre cada MOD, recordad que el DOW aumenta su versión cada que le pones un parche, los cuales son consecutivos, pero cada que pones uno, el código cambia y deja obsoletos a los MOD para la versión "X", por lo que si quieres jugar un MOD que te ha parecido en particular muy bueno, deberás tener en cuenta la versión a la que corre para parchar tu DOW sólo hasta esa misma versión. Si se te viene a la cabeza esta pregunta: ¿Cómo se cual es mi versión?, sólo observa de cerca un letrero que sale en la esquina superior izquierda de la pantalla de menú inicial, allí dirá algo así como: "DOW Engine 1.x Dawn Of War", donde los números 1 y el variable x te dirán la versión del DOW que posees.

Para aquellos absolutamente novatos en las cuestiones de la instalación de un MOD, tengo algunas palabras: "no tengan miedo". Un MOD es muy sencillo de instalar, la mayoría de ellos tiene su propio autoinstalador, das clic al ejecutable y ¡voila!!, en su defecto vendrán en un archivo comprimido, el cual sólo debes descomprimir en la carpeta THQ que se encuentra en archivos de programa. De todas formas, cada MOD trae un archivo de texto con un instructivo para su instalación.

Heroes of the Imperium 1.4

http://files.filefront.com/heroes+of+the+imperium+v14/;4319766;;/fileinfo.html

Agrega a los Eldar:
- Corte del Joven Rey
- Vengadores implacables
- Plataforma de apoyo

Agrega a los marines:
- Inquisidor
- Guardia imperial
- Las escuadras de asalto pueden hacer despliegue rápido
- Desarrollo del martillo del inquisidor
- Modificaciones a los Rhinos

Agrega a los Marines del Caos:
- El Señor del Caos y el Hechicero pueden invocar al príncipe demonio.

Corre en versión: 1,4

Valoración: Lo que se ha hecho en este MOD es desbloquear ciertas opciones a las que el juego no te deja acceder por defecto, sin embargo es un buen trabajo, pues quienes lo habían intentado antes no consiguieron resultados completamente satisfactorios. 7/10

The Dance Macabre 1.4

http://files.filefront.com/thedancemacabre02/;4164505;;/fileinfo.html

Agrega los Arlequines con toda su estructura.

Corre en versión: 1,4

Valoración: Buen trabajo artístico, aunque como podrá notarse son simplemente Eldar retexturizados y alguna que otra cosilla extra. 7/10

Cading Inquisition 0,57

http://files.filefront.com/cadinq57/;3935548;;/fileinfo.html

Básicamente desbloquea la guardia imperial como ejército individual, además agrega las siguiente mejoras:
- Doctrinas: artillería, carga con bayoneta
- Modelos nuevos: Hellhound, Griffon, Basilisk, Leman Russ, Leman Russ Demolisher, Valkyrie, Vulture y Campo de minas.
- Unidad nueva: Basilisk
- Animación de tropas aerotransportadas

Valoración: Un MOD muy bueno para quienes gustan de la GI y no disponen del Winter Assault, buen trabajo de modelismo, particularmente seguí de cerca el desarrollo de este MOD desde sus inicios y tengo que decir que evolucionó enormemente. 8/10

Tyranids 2,13

http://files.filefront.com/tyranidmod213/;4277344;;/fileinfo.html

Agrega los Tiránidos al DOW.

Corre en versión: 1,3

Valoración: Este es un MOD que aún se encuentra en etapa de desarrollo, posiblemente llegue a ser un MOD muy bueno, pero deben apurarse, porque las cosas pasan de moda y lo mismo sucede con los juegos. El único modelo original son los genestealers, las otras criaturas disponibles están implementadas a través del reciclaje de modelos de criaturas de otras razas. 6/10

Steel Legion 1,0

http://files.filefront.com/steel+legion+mod+v100/;4156929;;/fileinfo.html

Otro MOD agregando la guardia imperial como ejército independiente, están disponibles una buena cantidad de opciones del codex Armageddon. Tal vez su único problema sea la tendencia a quedarse obsoleto con la salida del Winter Assault.

Corre en versión: 1,3

Valoración: Un panorama general muy bueno; el texturizado, modelos originales, efectos y presentación me parecen de alta calidad. En particular no me gusta que hayan hecho reciclado de algunos modelos, pero en términos generales sigue siendo un buen trabajo. 8/10

Tau MOD v1,3b

http://files.filefront.com/tau+mod+v1+3b/;3920792;;/fileinfo.html

Este es un MOD al que hay que reconocerle su difícil implementación, pues los Tau son una raza de características muy distintas a los ejércitos iniciales del DOW, por lo que incluir la nueva raza en el juego requeriría prácticamente iniciar de cero con todo y eso vale algunos puntos extra.

Corre en versión: 1,3. Desde la página oficial me han informado que pronto saldrá el demo para la versión 1,4 y el paquete definitivo está en un 75% de desarrollo.

Valoración: Tal como he dicho antes, los modelos son originales, al igual que los texturizados, efectos y presentación; sin embargo, esto no significa que sea del todo maravilloso, porque al igual que muchos otros, aun se encuentra en etapa de prueba y los errores se dejan ver sutilmente a través de la experiencia del juego. 9/10.

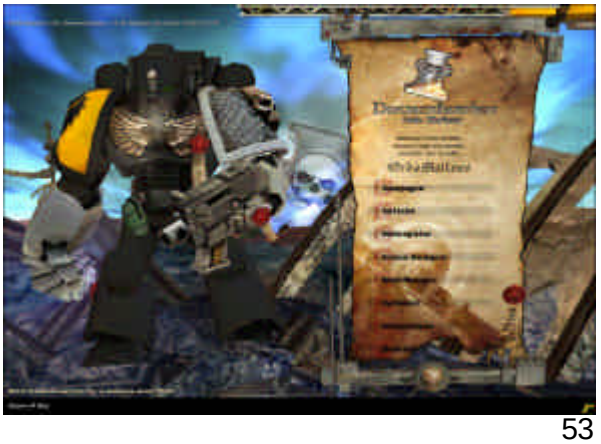
Daemon Hunters 0,8

http://files.filefront.com/daemonhunters+mod+v08/;4056186;;/fileinfo.html

Esta adición compromete a los Ordos, los cuales están separados en sus respectivos subgrupos. Su árbol de tecnologías es similar, pero no igual al de los marines espaciales. Para quienes gustan de los Caballeros Grises y las Hermanas de batalla esta es la oportunidad de agregarlos a sus partidas de DOW.

Corre en versión: 1,3. Lamentablemente aún no hay un pronunciamiento oficial acerca de una actualización a 1,4.

Valoración: Es sin duda el mejor MOD que he jugado hasta la fecha, todo lo relacionado con el desarrollo está bastante bien conseguido, sus modelos originales son excelentes y el texturizado está bastante bueno, me desbordaría en halagos para el equipo creador y para el trabajo que han realizado, pero por cuestiones prácticas, mi calificación expresará mi sentir. 10/10!!.



Menoth (II): Tropas

Las unidades menitas se dividen en tres tipos: Unidades de apoyo (Coro de Menoth), unidades de cuerpo a cuerpo y unidades a distancia.

Zelotes

Son una unidad muy, pero que muy barata en puntos. Además, tienen una gran potencia y movilidad. Por contra tienen bajo blindaje y son efectivos a muy corto alcance.

Habilidades Especiales: Su lider tiene unos cánticos que permiten a la unidad:
* Mantenerse a salvo de los hechizos enemigos.
* Aumentar la efectividad y potencia de sus ataques.
* Aumentar su bajo BLI.

Además, su lider aporta una cantidad de mando muy necesaria, pues la nuidad sin él posee poca puntuación en este atributo.

Combinaciones: Es indispensable el portador de monolito en una de estas unidades, pues realiza múltiples funciones sobre ella:
* Con la muerte de un miembro de la unidad, hace que los demás miembros se vuelvan intocables.
* Una vez por batalla, hace que la unidad sea inmortal.
* Hace efecto estandarte de batalla sobre la unidad.
* Hace que la unidad mejore incluso si él cae.

Esta es la mejor aportación que podemos hacer sobre la unidad de zelotes, aunque no debemos subestimar el efecto que tiene un "Vigilia sagrada" sobre ellos o la influencia del mercenario "Ruppert Carvolo" sobre la unidad.

Puntos más Débiles: Su bajo BLI les hace débiles ante areas de efecto, por lo que deberemos cuidarlos de ellas. Otra gran debilidad de la unidad son las unidades de infantería enemigas con armas largas, aunque con la aportación del portador de monolito no son un gran problema.

Puntos más Fuertes: Su elevada potencia y bajo coste les hace temible. Aunque se trate de ataques a corta distancia, más de una vez se han visto ejércitos con tres unidades completas de Zelotes. Además, una unidad sola es capaz de exterminar a un Kodiak sin problemas.

Coro de Menoth

La unidad de apoyo a warjacks por exelencia. Los demás tienen mecánicos y nosotros tenemos coro. Sus bonos hacen que los warjacks de nuestro ejército sean temibles.

Habilidades Especiales: Nuestro coro hace que los warjacks en un cierto radio (efecto pulso):
* No teman a la magia.
* No teman a los disparos.
* Añadan bonos a sus tiradas de impactar y daño.

Combinaciones: La combinación que más se nota es la de redentor con coro. Esto se nota porque el redentor se queda siempre en la retaguardia y el coro no se expone. De todas formas cualquier warjack agradece en sus proximidades la presencia del coro. Para defender al coro, generalmente se utiliza una unidad que hace de parapeto (directa o indirectamente).

Puntos más Débiles: Su bajo Blindaje les hace muy vulnerables, pero el mayor problema es que la unidad se vuelve inútil si el lider muere (no puede recitar cánticos). Así que deberemos tener en cuenta que el cantor será el objetivo del enemigo.

Puntos más Fuertes: Su elevado radio de acción permite influir a muchos warjacks sin estar en la vanguardia.

Custodios de la Llama

Son los guardianes de nuestro ejército. Si deseamos mantener una posición segura son nuestra unidad (Alto BLI y DEF y muro de escudos). Además, tienen una gran movilidad y arma larga, con lo que harán cargas largas y temibles.

Habilidades Especiales: Lo más importante es su muro de escudos y ataque combinado. Aunque también mantienen postura defensiva.

Combinaciones: Las mejores combinaciones con hechizos de apoyo son para los custodios. Con un "Vigilia Sagrada" se vuelven intocables y con una "Protección de Menoth" elevan su BLI a la de un pesado de Khador y su DEF mejora a la de un Warcaster. Otra combinación bestial sale con Harbinger y Ruppert Carvolo, que les permite cargar a enemigos hasta a 15 pulgadas. Feora tiene efecto "estandarte de batalla" sobre ellos.

Puntos más Débiles: Tienen baja POW con sus armas, con lo que sólo se limitarán a defender posiciones y exterminar unidades de infantería y solos.

Puntos más Fuertes: Su ataque combinado junto con su alta habilidad de combate les permite impactar siempre que quieran. Además, sus atributos los hacen inmatables. Con la ayuda de la Harbinger

es imposible acabar con esta unidad y con Rupert Carvolo la unidad gana una movilidad envidiable (será como si pusiéramos una casa frente a nuestro enemigo).

Caballeros Dechados

Los Dechados son nuestra mejor opción ofensiva por muchos motivos. Fiabilidad, Fuerza, Presición y Bajo Coste. Estos son los motivos para incluir una unidad de dechados. Son ideales para desmontar warjacks ligeros y para dañar warjacks pesados, aunque no debemos sobreestimarlos, pues lo que los hace especiales es su habilidad para tirar dados extra, y los dados son aleatorios.

Habilidades Especiales: Su habilidad de Maestro de Armas les permite tirar hasta 4 dados de daño a la carga y su habilidad "Vínculo de la Hermandad" permite a la unidad no ser exterminada con facilidad.

Combinaciones: Con diferencia, la mejor combinación posible es con la versión Epic del Sumo Dechado Kreoss. Con este warcaster, ganan habilidad de combate, mando y capacidades especiales que les hace más útiles que antes. Funcionan muy bien con la Harbinger porque ganan lo que necesitan: Movilidad y Fuerza. La presencia de Rupert Carvolo los hace temibles, pues dos ataques por dechado pueden resultar bestiales.

Puntos más Débiles: Tienen una diana en la frente que pone "Disparar Aquí antes del Cuerpo a Cuerpo". Su DEF no es demasiado elevada y no tienen habilidades que los salven de los francotiradores enemigos, con lo que hay que defenderlos bastante bien. Para protegerlos de estos problemas es conveniente llevar un nodo voltaico o una unidad de salvadores que barra el camino de los dechados hasta su objetivo.

Puntos más Fuertes: Su fiabilidad es extrema en cuerpo a cuerpo contra warjacks ligeros y hacen bastante daño a warjacks pesados (pudíendolos desmontar con suerte). Además, a la carga son realmente temibles incluso para los warjacks pesados, pues pueden acabar facilmente con uno de estos.

Salvadores

Si estamos temerosos de las unidades enemigas de bajo o medio BLI, como serían fusileros, magos pistoleros, widowmakers, piqueros... los salvadores son nuestra solución. Tienen muy alto alcance y producen un area de efecto con potencia justa para desmontar infantería de hasta BLI 13 con facilidad.

Habilidades Especiales: Más que habilidad especial tienen defecto especial. Su habilidad de disparo neta es 0, con lo que no podemos fiarnos de impactar a nada si no es con un doble 6. Además, se mueren si pifian.

Combinaciones: Severius les permite añadir bonos al daño (un pequeño bono, pero se nota bastante) y Kreoss los hace muy potentes cuando usa su dote. También resultan muy prácticos cuando llevas modelos con habilidad para derribar (Caballeros Ejemplares, Harbinger, Amon Ad-Raza...), pues rematan la faena muy bien contra objetivos de DEF 5.

Puntos más Débiles: Son caros y muy matables. Además, dado que nunca aciertan dependen de las dispersiones, por lo que, a medida que desciende su número, desciende su "presición". Por otro lado, no son muy prácticos cuando el enemigo no lleva infantería.

Puntos más Fuertes: Podemos decir que "ignoran" la defensa del enemigo, puesto que nunca contamos con darles. Así que es como si metiéramos impactos de baja POW al enemigo. Por esto, son muy útiles contra miniaturas de alta defensa y bajo BLI como Eyriss, Widowmakers, magos pistoleros... Además, su alcance es elevadísimo, por lo que no son muy accesibles al enemigo por nada de bajo BLI, pues mueren por el camino.

Purificadores de la Llama

Otra unidad destinada a arrasar infantería, pero esta vez a corta distancia. Son algo caros, pero su orden "Incinerar" los hace bastante peligrosos para el enemigo en ciertas circunstancias. De todas formas, son bastante menos prácticos que los salvadores para este fin.

Habilidades Especiales: Su alto BLI frontal los proteje, en parte, de areas de efectos llegadas por esta zona y su "habilidad" para explotar cuando reciben un golpe por la espalda los hace temibles si sobreviven a cargas enemigas (si sobrevives, te alejas de la zona de combate y recibes el ataque gratuito por la espalda, con lo que metes daño al enemigo si te mata). Por otro lado, su orden es temible por su alta POW y area de efecto (que permanece una ronda como efecto nube), aunque se realiza a muy corta distancia.

Combinaciones: Severius los hace peligrosos gracias a su "Sentencia de Muerte" y al añadir bonos a impactar y daño y Ruppert Carvolo les puede dar algo de movilidad. Realmente, esta unidad tiene las mismas carencias que una unidad de salvadores, con lo que necesita que se la ayude a impactar, pero en este caso, a corta distancia.

Puntos más Débiles: Una unidad de baja habilidad de ataque a distancia que deba hacer daño a corta distancia es algo muy poco fiable. Eso, sumado a que su coste en puntos es elevado no las hacen preferibles a una unidad de Salvadores.

Puntos más Fuertes: Su orden es muy buena, pues hace alta POW y es un gran area de efecto, pero tiene el problema del corto alcance.

Deliberer Sunburst Crew

Una posición estática defensiva en toda regla. Alta POW y alcance, con lo que sólo tendremos que apretar el gatillo y ver los resultados.

Habilidades Especiales: Se puede autoelevar su habilidad de ataque. Además, si dispara contra peanas medianas o grandes, se producen fragmentos de area de efecto que pueden dañar a las tropas adyacentes.

Combinaciones: Se aplica lo mismo que para los salvadores, pues tiene las mismas carencias que estos.

Puntos más Débiles: Es estático, tiene baja cadencia y no es fiable.

Puntos más Fuertes: Bajo coste y muy útiles para mantener posiciones defensivas.

(Continuará)

Tutorial: E-Bay, subastas por Internet

por Crateo (crateo@gmail.com)

Esto viene intentando ser un tutorial sobre como comprar por Ebay. Y sobre todo os ayudara con los pasos previos para ello. Para los que no sepan lo que es, Ebay es una casa de subastas en Internet, que ofrece verdaderas gangas. Las ventajas son obvias:

- Catálogo gigantesco de todas las marcas.
- Precios reducidísimos, incluso ridículos (Dragón del caos a 10 dólares).
- Posibilidad de hacerlo todo desde casa.

¿Y las desventajas?

- A la gente le da palo pagar antes de recibir.
- ¿Tarjeta de crédito? ¿Internet? SATANAAAAAAS.....

Vale... La cuestión es que las desventajas no son tales. La propia Ebay nos ofrece unos mecanismos geniales para que estas desventajas no nos importen. Básicamente dicho mecanismo es Paypal. Paypal es una empresa del grupo Ebay que tiene permiso para actuar como financiera. Esto es, al abrir una cuenta por Paypal (de comprador), nosotros le damos a Paypal nuestro número de tarjeta. Nuestro vendedor, a su vez, tiene otra cuenta de Paypal, de vendedor, y en vez de dar él número de tarjeta, da su número de cuenta. Es decir, que Paypal actúa como intermediario entre ambas partes, ofreciendo una seguridad y algoritmos de cifrado de datos a prueba de balas, por no decir que los gobiernos de los distintos países en los que Paypal actúa tienen cosas como leyes y tal, ante las que Paypal debe responder. Es decir, que nuestra tarjeta no será conocida por el vendedor en ningún momento.

El otro problema, claro esta, es el de poner nuestro numero de tarjeta en Internet. Es cierto que probablemente muchos de vosotros no tengáis tarjeta VISA. Tampoco es problema. La Caixa ofrece la llamada CyberTarjeta de prepago. Es decir, que os vais a una oficina de la Caixa con el carnet de identidad en la boca, y le decís a la muchacha que os haga una tarjeta de esas. Os da un papelito con los datos de la tarjeta, que son él numero en si, la fecha de caducidad y un numero de seguridad (NO el pin, este va en otro papelito), y os lo guardáis en la tarjeta. Si pensáis hacer una compra podéis ingresar dinero ya en la misma visita.

¿Cuál es la ventaja de esta tarjeta? Además de ser anónima es de prepago, es decir, que en el remoto caso de que alguien os robara el numero, como mucho solo podría chorizaros lo que tuvierais cargado, vamos, en plan tarjeta del móvil. Y para Paypal funciona de miedo.

Así que vamos a ver como nos registramos en Paypal.

https://www.paypal.com/es/cgi-bin/webscr?cmd=_registration-run

Elegís Cuenta Personal, y le dais a continuar, donde os aparece un clásico formulario. Rellenáis todo diciendo la verdad, que en temas de dinero no se puede andar con tonterías. Aceptáis los contratos, y tiráis para adelante. Es un formulario clásico, como el del correo electrónico. Os recomiendo que pongáis un password diferente del del correo electrónico, y que evitéis usar uno de hotmail, pero bueno, como veáis : P. Tendréis que entrar en el correo para validar la cuenta.

Dadle a cancelar cuando os diga si queréis añadir ahora una tarjeta de crédito, y os vais a la caixa a hacer la tarjeta, si aun no habéis ido.

Cuando la hagáis, os vais a https://www.paypal.com/es/ y os identificáis. Ahí podréis añadir una tarjeta. Esta parte es simple, no hay más que poner VISA, poner el número de tarjeta tal y

como aparece en nuestra CyberTarjeta, en donde nos pide el número de identificación ponemos lo que nos aparece en el apartado CVV de nuestra cybertarjeta, y la fecha de caducidad. Muy simple. Añadís la tarjeta y queda adosada a vuestra cuenta PayPal. Ah si, cancelad lo que aparece después, en principio no es necesario adquirir las increíbles ventajas que os ofrece ese servicio que os anuncian.

Parece mentira, pero ya hemos terminado. A partir de ahora solo tendremos que recordar nuestro correo y el password de paypal que pusimos, para todas las gestiones que hagamos.

Entonces, ahora que ya tenemos un mecanismo seguro de pago, vamos a Ebay. Es más cómodo manejarse por www.ebay.com. Pero el registro lo podemos hacer en www.ebay.es. Ahí, lo primero que debemos hacer es registrarnos. Hay un botón muy grande y rojo que dice REGISTATE GRATIS. Si, habéis acertado, es ahí. Una vez ahí os registráis, diciendo la verdad. Se trata de un formulario normal. Aquí hay un tema peliagudo, que es la fecha de nacimiento. Supuestamente debéis ser mayores de 18 años para comprar en Ebay, así que cada uno haga lo que le dicte su conciencia. Yo os aviso, si sois menores de edad no podéis comprar en Ebay, al menos vosotros. Y tampoco podéis entrar en páginas porno, ni fumar, ni beber cerveza, así que advertidos vais, que no quiero que luego me vengan a decir tonterías. Así que ya sabéis, en en el campo Fecha de Nacimiento, ponéis que habéis nacido antes de 18 años, no os va a dejar registraros.

Podéis usar el mismo correo que para la cuenta PayPal, pero os recomiendo que pongáis una contraseña diferente que la dada para Paypal. Una vez que respondáis al correo de activación de cuenta ya esta todo listo para navegar, buscar, pujar y comprar.

¿Y como se hace? Fácil. Como en cualquier buscador de Internet veis que hay una casilla en blanco que parece deseosa que escribáis algo. Además, es muy importante lo de las categorías. Eso esta a la izquierda. Desde el punto de vista de un jugador de Warhammer, nos interesan las categorías Toys&Hobbies > Games > Wargames > warhammer. Cada vez que pinchéis en una categoría se concretizara mas y más vuestra búsqueda, y aparecerán nuevas subcategorías.

Así que ponemos "Chaos Dragon" y pinchamos tres o cuatro veces en las categorías hasta llegar a Fantasy. Ahora tenemos todos los dragones (y ogros dragón) del caos que hay en subasta. Vemos que aparece una foto del bicho, el precio al que esta la puja en estos momentos y el tiempo que le queda a la subasta. AVISO: No os flipeis si veis un dragón del caos a dos euros. Probablemente falten 6 días de subasta, y cuando suben realmente los precios es en las ultimas 6 horas.

Imaginemos que nos interesamos por el dragón de un tipo que vive en la patagonia. Pinchando en el mismo, nos aparecen los detalles. Habitualmente esto incluye una foto más grande, detalles del pavo sobre el estado y las condiciones de la miniatura, y dos cosas muy importantes:

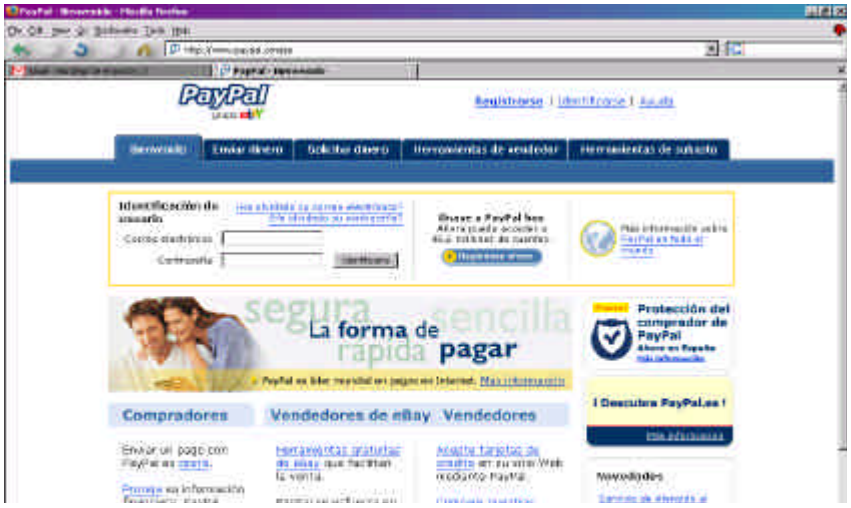
A) Los gastos de envió. Están incluidos en la factura total, y os tenéis que fijas si el tío envía a todo el mundo. Si lo hace, mirad cuanto son los gastos y si os parece correcto.

B) El Feedback: Ante las preguntas de ¿Y como sé si el pavo es de fiar? ¿Y si es un conspirador mundial? ¿Y si mi dinero sirve para financiar una telenovela? Pues tenemos la solución del feedback. Al lado del nombre del vendedor aparece un numerito. Eso es el numero de votos que le han dado otros vendedores y compradores, y debajo esta el porcentaje de votos positivos. Eso viene siendo un indicativo de la fiabilidad del tipo. Mas fiabilidad = más ventas y es algo que todo vendedor cuida escrupulosamente. Si queréis podéis leer comentarios de la peña. Yo personalmente siempre compro a gente con más de 100 votos y un porcentaje mayor que el 90% y nunca tuve problema.

Si todo os convence no tenéis mas que ir a la casilla llamada "Bid Now" o "Bid for this item" y poner la cantidad que queráis. Os pide confirmación. Tened en cuenta que si ganáis la subasta por esa cantidad tenéis que comprar el item, o si no es como si rompierais un contrato. Así que ponemos, digamos, 20 euros, y superamos el precio máximo dado por el señor que pujó antes que nosotros. Entonces nos dirá, en tonos muy alegres y bonitos que somos los máximos pujadores, y que de momento el item es para nosotros. Si alguien puja mas, se va todo a la mierda, y tendríamos que dar un nuevo precio.

Imaginemos que ganamos el dragón del caos por 20 euros (Y es muy fácil llevárselo por ese precio), pues entonces el vendedor, al finalizar la puja, nos manda una factura al correo electrónico, con la cantidad total. Para pagar, antes, tenemos que tener fondos en la tarjeta, claro, así que volvemos a la Caixa y metemos dinero suficiente para hacer el pago, mas un euro o así de margen. En cualquier web podéis ver el cambio dólar-libra-euro. Volvemos a nuestro ordenador, y en la misma factura pinchamos el enlace de "Pay now this item", y es sencillo. Confirmamos un par de veces, e introducimos los datos de Paypal cuando los pidan, esto es, la dirección de correo electrónico y el password de Paypal. Confirmamos un par de veces mas y listos. Ya hemos pagado.

Ahora solo queda esperar por nuestro dragón, que puede tardar entre 2 y 6 semanas, más o menos. Cuando lo recibamos y comprobemos su estado, volvemos a EBay a decir si el tío es de puta madre (las más veces) o el dragón tenia una uña rota, en la casilla "Leave Feedback".
Hala, se que no es una guía muy completa, pero espero haber sido de alguna ayuda.



Cómo lo hice: Hirst Arts, de la web a mi casa(Parte 1)

por Miguel Builder (miguelbuilder@yahoo.es)

Nota del Maquetador (Namarie): tras una consulta de Miguel a causa de MdN: Escenografía sobre lo que había en la web de Hirst Arts (www.hirstarts.com) le insté a que hiciera un artículo sobre cómo un "mortal" como nosotros pasa de algo tan esotérico como una web que vende moldes para ladrillos, a construir una tumba...

Conocí la página de Bruce Hirst (www.hirstarts.com y www.castlemolds.com dan entrada a su página) en los manuscritos de Nuth dedicados a escenografía. La idea de hacer "casas de verdad" me llevaba tiempo rondando la cabeza pero los ladrillos que venden, siempre me habían parecido muy caros, y las ruinas de plástico muy limitadas, la ventaja de estos moldes es que puedes hacer tantos "ladrillos" como quieras y montarlos como te parezca.

La página está muy bien, con instrucciones muy detalladas, empezando por como usar los moldes, construir los diferentes edificios, consejos y también plantillas para ayudar al montaje, así como plantillas para vidrieras y puertas.

Al entrar en la página y ver las maravillas que tiene es difícil decidir cual quieres. Tienes varios tipos de construcciones pero se pueden dividir en tres categorías, Gothic construcciones tipo gótico con bloques regulares, Fieldstone que aparentan piedras no talladas y Egiptian que son templos y pirámides egipcios, luego hay un templo romano y dos edificios futuristas además de algunos complementos.

Mi cumpleaños había sido hacia poco así que decidí "regalarme" unos moldes. Como el precio del porte va en función del número de moldes que pidas (entre 1 y 5 moldes cuesta 10$ unos 8,6€) decidí pedir 5 para probar y optimizar el coste del envío.

Fue difícil elegir que moldes pedir, pero después de mucho pensar (10 minutos más o menos, por que más me da dolor de cabeza) elegí 5 de la categoría Gothic, para que las piezas de los diferentes moldes tuvieran el mismo estilo y se pudieran unir entre ellas, creando otros edificios.

Entré en la hoja de pedido y seleccioné lo que quería, mi nivel de inglés es muy malo pero no me costó mucho rellenar el pedido, vamos que es fácil hasta para un inútil como yo, al día siguiente más o menos recibí un correo confirmando mi pedido, costo cargado en mi tarjeta y otros detalles, también me

decía que me llegaría entre 7 y 10 días a partir de ese momento. El pedido llegó a los 5 días.

Fui a correos a recoger el paquete y lo que sorprende, en primer lugar, es el peso del envío, el sobre no es muy grande, para los 5 moldes medía unos 35x22 cm y unos 3 dedos de grosor pero se notaba pesado.

Al llegar a casa abrí el paquete y allí estaban, de color verde clarito y un tacto muy agradable, se nota que los espolvorea con talco o algo similar (recuerdo haber hecho algo así cuando guardaba mis gafas de bucear de un verano para otro) para que se conserven mejor. No he visto nada en la web, pero guardaré los moldes en bolsas de plástico y con un poco de talco.

Y ahora venía la parte más interesante, lo primero decidir que edificio me construía, los edificios tienen diferente nivel de dificultad así que renuncie a empezar por el más difícil de los que tengo (y me costó bastante pues son unas ruinas muy molonas) y cogí uno intermedio The Tomb, al menos en las instrucciones no pone que sea de los difíciles.

El material que voy a usar es, además del molde, un spray con agua y un chorrito de abrillantador de lavaplatos (se supone que ayuda a que no haya burbujas, pulverizando un poco de la mezcla antes de poner la pasta, ver video en la web), papel de cocina, un cronómetro, vasos de plástico, escayola, una cuchara de plástico y una espátula. Todo este material lo tienes en las imágenes de la web.

He probado dos tipos de escayola, una la compre en una tienda de Madrid SANCER (Fernando el Católico, 77, Madrid telf. 915.445.861) 1,50 € la bolsa y otra en el Corte inglés 3,95 € una cajita de la marca Modelage Blanc, no viene la cantidad en ninguna de las dos pero parece, cogiéndolas al peso, que tiene más cantidad la de SANCER. Haciendo moldes con las pastas no he encontrado diferencia entre los dos a parte del precio

En las instrucciones de Modelage Blanc pone que se use la misma cantidad de agua que de pasta, pero si lo haces así queda demasiado líquido, hay que poner más pasta que agua, más o menos lo mismo que con la otra escayola. El yeso no vale, lo he probado y tarda mucho en fraguar (más de 2 horas) no merece la pena, lo mejor es buscar una escayola de moldeo barata.

Lo primero tengo que hacer las piezas de la tumba. Necesito según las instrucciones hacer 14 veces el molde. Así que manos a la obra…

En las explicaciones dice que se pone un poco de agua y se añade escayola hasta que queda un poco de escayola sin humedecer en la parte de arriba. Yo la primera vez me he pasado con el escayola y he añadido un poco más de agua, la textura debe ser como una papilla muy diluida, hay un video en la web en que se ve perfectamente como debe quedar, otra cosa es conseguirlo… aunque tras algunos intentos le coges el punto. Se mezcla con un palo de helado o algo así, yo utilizo una cuchara de plástico.

Una vez homogeneizada la mezcla se echa sobre el molde, dejándolo con un poco de "copete". En la de la foto me pasé un poco...

Se debe dar unos golpes en la mesa para que salgan todas las burbujas de aire (en el video se ve como ha hecho un soporte con un trozo de madera y añadiendo unos trozos de esponja para que haga de amortiguadores, para no dar los golpes en la mesa) , si no se hace así, quedaría la superficie de los bloques con agujeros. En las piezas con mucho relive se usa un pincel que no sirva para sacar las burbujas.

Se pone un papel de cocina por encima para que absorba el exceso de agua y se espera 6 minutos.

Pasados estos 6 minutos se retira el exceso de pasta con la espátula y se espera 25 minutos.

El momento de retirar el exceso de escayola puede ser algo menos de 6 minutos si hemos puesto más escayola de la debida. Para saber el momento se puede tocar con la punta de la espátula, si queda la marca hecha se puede retirar la escayola.

Y ahora a sacar los primeros bloques...

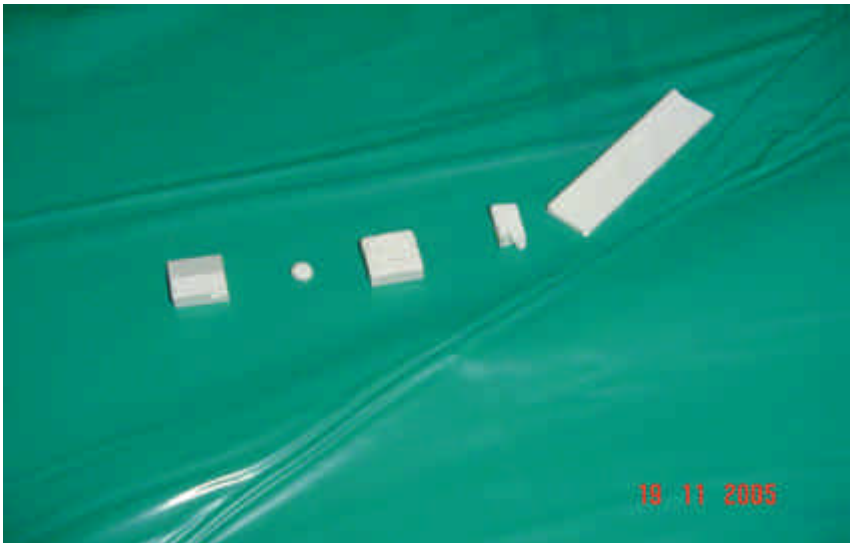
Mis primeras impresiones y conclusiones con los moldes son las siguientes:

1.- Es mejor dejar la pasta un poco liquida de más que demasiado espesa, demasiado espesa pierde detalle la figura y seca demasiado rápido, es más fácil que queden burbujas en las piezas, demasiado líquida se parten las piezas más delicadas, sobre todo si no se deja secar suficiente, pero, insisto un poco líquida mejor que espesa

2.- Se gasta mucha escayola, me ha sorprendido, pensaba que con la bolsa de SANCER tendría para un montón de modelos y la he gastado prácticamente en la tumba, y no es una pieza muy grande. Esto lo digo para que preparéis bastante escayola sobre todo si la pieza es un poco grande.

3. Resulta un poco pesado hacer 14 veces el mismo molde, hay que armarse de paciencia y hacer 3 o 4 moldes por día, como te pongas un fin de semana desde por la mañana a hacer moldes, es muy fácil que te echen de casa, aparte de que se te va a poner cara de escayolista.

4. Se engorrina bastante, pon papel de periódico por todos lados que vayas a estar, la escayola sale bien una vez seca, pero nuevamente es posible que te echen de casa, si lo ven antes de que te haya dado tiempo a limpiarlo.



5. Para secar las piezas una vez desmoldadas yo las he puesto en una caja de cartón y encima de un radiador, cuanto más extendidas mejor secan, vale cualquier fuente de calor seco, horno normal etc.

6. Cuando ves todas las piezas encima de la mesa sientes una gran satisfacción. La verdad es que quedan estupendas

Ahora solo queda montar la tumba...

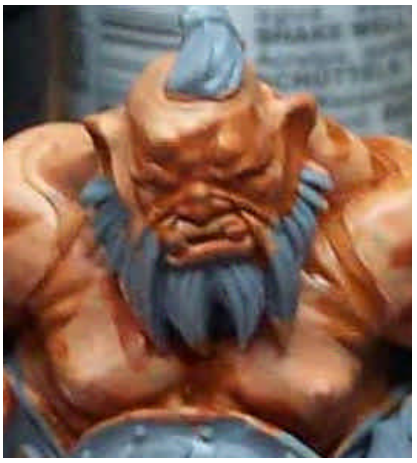
Paso a paso: Ogro Toro

por EKXW (www.ekxw.com), que por cierto ya ha acabado el Gran PDF Del Caos

Pues nada este paso a paso es para la gente más joven que empiece con el ejército de ogros, y necesite un par de ideas de cómo pintarlos.

Explicare la técnica de pintado de piel de forma detenida poned atención porque es sencilla y da muy buenos resultados.

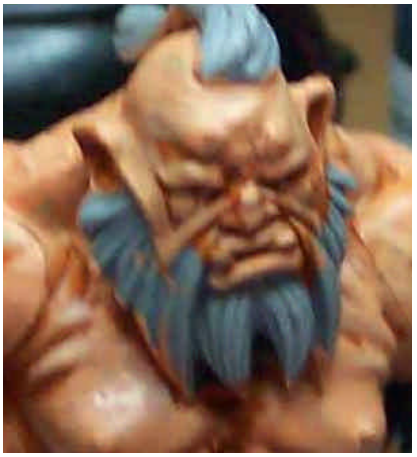
1) Pinta la piel del ogro con carne enana.



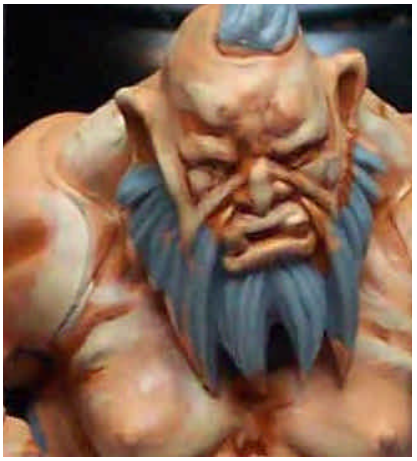
2) pinta los huecos (partes mas profundas) con marrón piel de parásitos + agua como si fuese una tinta

3) pinta con carne enana la piel no metiéndote en los huecos, haz esto con cuidado

4) da luces con mezcla de carne bronceada y hueso deslucido



5) añade más hueso deslucido a la mezcla anterior y da la 2ª capa de luces



6) da una ultima luz con hueso deslucido en las zonas mas sobresalientes

7) pinta los labios con una mezcla de carne enana y rojo sangre; la barba y el pelo con marrón quemado y da una luz con marrón quemado y piel de parásitos

8) A la mezcla de marrón quemado y piel de parásitos. Añádele un poco de hueso deslucidos y da unas luces al pelo.

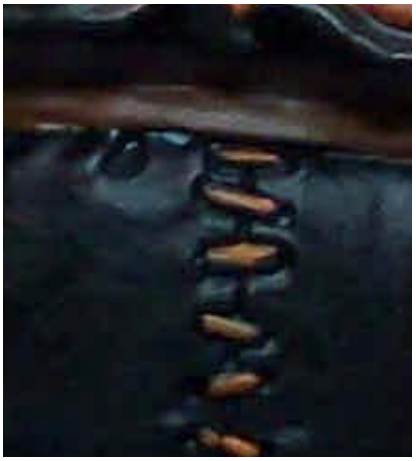
9) añádele un poco de hueso deslucido a la mezcla y a plica unas últimas luces

10) pinta con marrón beige las zonas que van a ir de dorado y con gris neutro las armas que van a ir de metal.

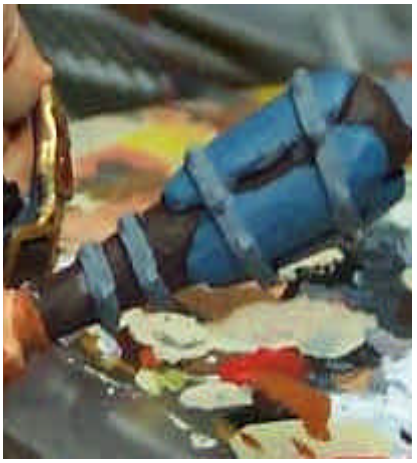
11) pinta con oro bruñido el peto y con metálico mitril el arma

12) Lavado de tinta avellana (+agua) a la parte dorada y otro con tinta avellana y un poco de negro (+agua) a la parte metálica.

13) Aplica unas luces con dorado y plateado mithril en las partes más sobresalientes del oro y el metal. Si quieres haz una última luz de plateado mithril en el oro.



13) Pinta cintas y cinturones con marrón quemado. Con marrón piel de alimañas da una luz a las cuerdas del pantalón.



14) Aunque no tenga garrote, vamos a hacer un ejemplo. Pinta la piedra con gris neutro + azul real. El mango en marrón quemado y las zonas metálicas en gris

15) Pinta la piedra con gris neutro dejando ver en las zonas mas profundas el color de abajo. hazlo suavemente. Pinta las zona metálicas en bolter o mithril.

16) Pinta con una mezcla de gris neutral y gris claro la zona de piedra de forma suave para que parezca piedra y lava con tinta marrón la zona metálica

17) pinta con gris claro unas líneas que le van a dar la textura al garrote y da una ultima luz al metálico con plateado mitril