

# ¡Cargas!

Número 8 - Diciembre 2.006



# ¡Cargad!

Número 8 - Enero 2006



Editorial (o no)..... 3

Noticias y Novedades..... 4

## Axis & Allies

Axis & Allies. FAQ..... 13

## WARHAMMER

Táctica de Dos Líneas..... 15

Altos Elfos vs Elfos Silvanos..... 20

Táctica Khemri..... 31

## WARHAMMER 40,000

La Cacería..... 36

Equipando al Carnifex (y 2)..... 38

Tanques Superpesados..... 46



Menoth III, Warcaster y Solos..... 51

## INFINITY

Echando un vistazo..... 56



# Editorial (o no)

## Número 8

Enero 2.006 (Año Nuevo, Cargad Nuevo)

## Coordinación

Namarie

## El Equipo ¡Cargad!

Harriak, La Mascota  
Lord Darkmoon, La Maslaga  
Namarie, Mastica  
Pater Zeo, Masgande

## Portada

Jess Cano Lagar  
<dsaxtrex@hotmail.com>

## Han colaborado...

Tomàs Winand (Táctica en dos líneas)  
Darokin (Informe de Batalla WH)  
Crolador (Táctica Khemri)  
Jobber (Escenario WH40K)  
Yakface (Artículo Carnifex)  
KrazyKozzak y Keyan Sark (tanques Super pesados)  
Los bytes de Internet (que mueven todo esto adelante y atrás)

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

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

**E**n uno de los números anteriores hablábamos de Infinity.

Otro de los juegos futuristas que está pegando fuerte es, por lo visto, el basado en las películas (dos), libro y series animadas de Starship Troopers. También hay un juego de combate urbano (estilo Necromunda) en el universo de Judge Dredd.

Y el gigante se tambalea. Games Workshop no ha tenido un resultado tan bueno como esperaba. Las ventas del tercer juego, Señor de los Anillos, han caído en picado, sin el tirón de las películas. Muchos jugadores de Fantasy buscan miniaturas alternativas en marcas como Confrontation o Ragnarok. Y los de Warhammer 40.000 comenzamos a ver miniaturas de otras marcas.

Esperemos que todos estos cambios, todo este movimiento, sólo nos depare una mayor oferta de miniaturas, juegos y elementos para Wargames, que después de todo es lo que nos gusta.

Por otro lado, este es el octavo número de Cargad!. Esperamos que siga siendo de vuestro agrado, que nos enviéis colaboraciones y que Cargad! siga creciendo.

Por cierto, antes de que vuelvan a circular rumores extravagantes sobre nuestra (vuestra) revista: Cargad! es de y para aficionados. La construimos en nuestro tiempo libre. No vamos a transformarla en una revista en papel, y mucho menos regalar miniaturas con ella (ya nos gustaría a nosotros poder comer de esto), sino que Cargad! va a seguir siendo una revista electrónica gratuita.

He dicho.

.-: Lord Darkmoon, Tiránido devorador o devorado de ¡Cargad! :-.



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

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

El logo de Reinos de Hierro, el logo de WARMACHINE, los Reinos de Hierro, y WARMACHINE son marcas registradas y (c) 2001-2003 Privateer Press LLC. Cadwallon, Confrontation, Hybrid, los logotipos de Hybrid y Rackham, Hybridés, Rag'narok y Wolfen son marcas registradas pertenecientes a Rackham. Todos los derechos reservados (c) 1996.2005 Rackham.

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

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

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

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

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

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

5. Si alguien nos envía un material (relato, personaje, fotografías, dibujos, etc.) ese alguien seguirá teniendo todos los derechos sobre dicho material, y ¡Cargad! sólo tendrá el derecho de usarlo en el e-zine. Si alguien ha enviado algo a ¡Cargad! que es tuyo, dínoslo. Y si hay pelea sobre quién es el autor lo quitamos y punto.

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

7. ¿Cómo entran 10 Marines en un Rhino? Dos delante, dos detrás, dos detrás, dos detrás, dos detrás.



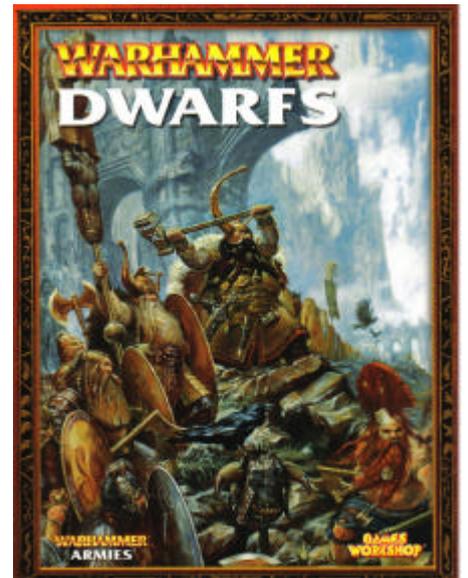
# Cartas del Lector (cargad@gmail.com)

## WH: ENANOS. ERRATAS DEL NUEVO LIBRO.

- Página 28, la Piedra del Juramento, en el punto 4 debería decir: "Si la unidad de guardianes de la piedra huye, la piedra del juramento se pierde. El deshonor del personaje que llevaba la piedra es tan grande que **se pierden también los puntos de victoria del personaje que portaba la piedra, aunque sobreviva a la batalla**". En castellano, inexplicablemente, dice algo totalmente diferente. Creo que lo he traducido bien; el original en inglés dice "If the Stonebearer unit flees, then the Oath stone is lost. Also the Victory Points for the owning character are lost whether he survives the battle or not, such is his dishonour".

- Página 40, Cañón Órgano, el último párrafo debería decir "Si en la tirada de dado para disparar no has obtenido un resultado de problemas, puedes efectuar una segunda tirada, **pero debes aceptar ese segundo resultado**. Si en esta tirada...". Depende cómo, da a entender que esta segunda tirada se suma a la primera, y no es así: la substituye.

Gracias a Crolador.



En cuanto a tus preguntas: sobre la nueva edición de Fantasy no hay mucho que decir de nuevo. Habrá cambios en la magia, habrá reglas algo reescritas, y habrá algunos pequeños ajustes (como el casi confirmado bono a resolución de combate por tener miniaturas en fila frontal que no hayan luchado).

De nuevos ejércitos, lo que parece más probable es que sea el de Orcos y Goblins. Aún no se sabe a ciencia cierta si aparecerá justo con la nueva edición de Warhammer (en Septiembre), si el mes siguiente (Octubre) o si aparecerá en Julio para poder sacar el Imperio como ejército "fuerte" de navidades.

## Se nos coló...

- En el número 7 la respuesta sobre los personajes a caballo no es correcta. En el manual se indice que "un personaje se mueve y combate como una miniatura infividual". En los Manuscritos de Altdorf 3 se indica una tabla con los movimientos y PU de las miniaturas individuales, y ahí está claro que un personaje a caballo NO mueve como hostigador (ni un Ogro ni un nene en dragón, ni un Devorador de Almas). Gracias a Gillibrang por avisar...

- Si queréis visitar el foro de Warmachine que anunciábamos, es más rápido mediante <http://www.forowarmachine.tk>

**De:** Julián Larraz

**Asunto:** Revista de Enero YA!

Hola frickies:

¿No estáis tardando mucho en sacar la nueva revista? La esperamos con ansiedad aunque apenas tenga contenido de warhammer fantasy. Supongo que como toca, haréis un resumen de las novedades de fantasy, nueva edición, nuevos ejercitos... qué es lo siguiente?

Bueno.... dejar los polvorones, los polvos y a escribir... que siempre llegais tarde.

**Responde:** Namarie.

Bueno, antes de nada aclarar que este Diciembre, entre fiestas, comidas familiares, ir de compras, y otros asuntos (por ejemplo yo he presentado por fin mi Proyecto Final de Carrera) no disponemos de todo el tiempo del mundo para ¡Cargad!. Tened en cuenta que además del hobby (que no sólo es ¡Cargad! sino montar y pintar miniaturas, hacer batallas, relatos, comprar esa mini tan chula que seguro que pintaré algún día cuando sepa pintar bien...) tenemos cosas que hacer. Evidentemente si trabajásemos de esto, la revista estaría puntual, pero no es el caso.

Por eso, intentamos tener el material tan pronto como podemos. Maquetar, a pesar de disponer de una buena herramienta (me refiero al Quark, malpensaos) lleva su tiempo. Y hacer artículos desde cero, más aún.

Seguiremos tardando en sacar cada número, casi seguro, pero seguiremos sacando ¡Cargad! mes tras mes :)

**De:** Raúl Rulo

**Asunto:** [WH] Yelmo de Incontables Ojos

A mi paladin del caos le pongo el yelmo de incontable ojos (Ataca siempre primero, pero gana estupidez) y le pongo la marca de Khorne (1 mas a los ataques e inmune a la psicología). Estupidez igual a Psicología, pero furia asesina inmune a la Psicología. Yo creo que mientras el paladin siga con su furia asesina sería inmune a la psicología no?

**Responde:** alguien de C-Warhammer

Página 53 libro de las hordas del Caos YELMO DE LOS INCONTABLES OJOS, cito textualmente:

"...las reglas normales de Iniciativa. El personaje también esta sujeto a la regla especial Estupidez (aunque sea Inmune a Psicología) debido a la acumulación de imagenes distintas y desordenadas de las que es testigo.". Creo que la duda queda resuelta.

**De:** Martí Segura

**Asunto:** [INQ] ¿Está traducido?

Buenos días i felicidades por la revista!!!

Weno, yo estoy bastante interesado por inquisitor i no tengo ni pajolera idea de ingles...

Mi pregunta es: ¿Sabeis si hay algun sitio para descargar-se el reglamento en castellano?

Espero no haber molestado i Suerte!!!!

**Responde:** Lord Darkmoon

Pues no. El reglamento nunca se ha traducido (y no tiene visos de traducirse) así que va a ser difícil encontrarlo en castellano. Es posible que haya gente por ahí que haya hecho una traducción más o menos válida y casera, pero no me consta de ninguna completa (ni, de hecho, parcial). ¡No ha sido ninguna molestia!



**De:** Juan Mieza

**Asunto:** Aclaración...

En la sección de cartas a los lectores he visto que un tal Aser cita que el artículo que os envié no es mio sino traducción de alguien que no recordáis.

Cierto es. En el fichero que os envié había una introducción que no habéis publicado y que me gustaría que apareciese en el próximo numero de Cargad!, pues me quedo con el mal sabor de boca de que parezca que me asigno flores que no me tocan.

Como os decía en esa intro, el trabajo original es de Kinosoo, frecuente de los foros de GW, quien me autorizó en su día a traducir y corregir la información de su web. El propio Kinosoo dispone de una copia de mi traducción (recuerdo que le parecieron muy curiosas las traducciones al español de los nombres de los capítulos de Marines).

Os ruego que publicéis este pequeño "disclaimer" en el próximo número del e-zine (citando si podéis, que en los foros de WH40K firmo habitualmente como KeyanSark)

**Responde:** Namarie.

El error (como suele pasar) es nuestro... a veces se nos pierden archivos con "quién ha hecho"... que no es coña, sin ir más lejos aún no sabemos quién nos envió lo de Warmachine... :\_/

Mea culpa. Escribiré 1000 veces "soy un desastre"...

```
void main()
{
    int i;
    for (i=1; i<=1000; printf("soy un desastre\n");
}
}
```

...ya, ya está... ale, la pastillita, nama, la pastillita...

**De:** Álvaro Pozo Pino

**Asunto:** [WH] Duda de trasfondo...

Hola a todos los componentes que conformais el equipo de cargad, y felicidades por la revista que esta teniendo mucha aceptación, soy un aficionado a los juegos de WG y suelo pasarme por algunos foros, con el nick de Silas\_Err, como el de Ultima Segmentun (del que tambien es asiduo Harriak) que recomendo que esta duda la enviara directamente al correo de cargad.

Bueno pues leyendo la ultima WD me entró la siguiente duda:



**De:** Sergio Lizarbe

**Asunto:** [WH] Dudas hostigadores

Recurro a vosotros porque tengo dos dudas que no me han sabido aclarar satisfactoriamente en las tiendas de games para ver si me podíais hechar una mano.

Cuando una unidad huye porque ha sufrido el 25% de bajas, ¿hacia donde huye? ¿Al lado opuesto de la unidad que dispara, se tira un dado de dispersión....?

Los paladines o personajes de una unidad de hostigadores, ¿si tienen movimiento suficiente se les puede poner en la primera fila aunque hayan sido cargados o carguen por un "lado" de la unidad en el que no estuvieran? Por ejemplo, cargan a una unidad de bailarines por la retaguardia y el paladín está mirando al frente, pero tiene movimiento suficiente.

Gracias de antemano, muy bueno el resumen de las reglas del Confrontation y enhorabuena por la revista.

**Responde:** Namarie.

Buenas :) Según se especifica en Manuscritos de Altdorf I, cualquier unidad que huye, se mueve alejándose directamente de aquello que la hizo huir. Así que si le disparan, huye en sentido contrario al que vienen los disparos.

Sobre los hostigadores, al no indicarse lo contrario (al menos no lo he encontrado...) si el paladín tiene movimiento suficiente puedes hacerlo mover, ya que no te obliga en ningún sitio a que las miniaturas más cercanas deban ser las que se traban. Lo más parecido es la regla "Manada" del libro Bestias del Caos y ahí queda claro que "Cuando la unidad haya formado, mueve a cualquier campeón, portaestandarte, músico o personaje que haya en la unidad a la fila frontal".

Ah! El resumen de reglas de C3 aún está "parado" pero tenemos intención de seguirlo (aunque sea un poco) y de, sobre todo, poner el trasfondo de todas las razas de Rackham.

En una de las ultimas cargad (no recuerdo exactamente cual) haceis un artículo acerca de la tormenta del caos y como esta es en realidad un punto de partida para que la historia del mundo de Fantasy sea mas acorde con los acontecimientos que suceden. ¿Quiere decir eso que Grasientus (que es ehecho papi-lla en el ultimo informe de batalla de la WD) ya ha fallecido para la historia de fantasy? Pregunto esto por que al principio del informe se detalla la fecha historica de la batalla (2522 CI) y los personajes que actuan.

**Responde:** Namarie.

¡Buenas! Gracias por las felicitaciones :)

En la White Dwarf #129, en el informe de batalla (donde casualmente siempre gana el ejército que acaban de sacar) Thorgrim efectivamente se carga a Grasientus Dientedeoro. Si los de GW son consecuentes, Grasientus está muerto... Ya veremos si es así o se les "olvida" (cosa que ya ha pasado).

**De:** Ogrete

**Asunto:** [WH] Campeón Sueltafuegos

¿Por qué el Puñotrueno, campeón de la unidad de Sueltafuegos vale 10 puntos, si el campeón de la unidad de toros (que es lo mismo) vale 20 puntos? ¿Es una errata al libro?

**Responde:** GW UK

No es una errata.

Mejorar un Sueltafuegos a Puñotrueno tiene un coste de 10 puntos adicionales. Es más barato que el campeón de los Ogros Toro para reflejar que es menos útil en esa unidad.

En una unidad de Ogros Toro, el ataque extra puede ir mucho mejor que en la de Sueltafuegos, ya que mejora (+1A) los ataques de una unidad orientada al ataque, mientras que los Sueltafuegos son una unidad usada sobre todo para añadir potencia de fuego a corto alcance.

## I CONCURSO "MASCOTA ¡CARGAD!"

Ya queda menos... A final de mes, decidiremos quién será el ganador. Ya tenemos varios participantes, pero si tienes una idea no lo dudes y ponte manos a la obra... 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:

Ya sabes: dibuja una mascota y envíala a cargad@gmail.com (las "reglas completas" están en el número 7....). Tu nombre pasará a la gloria...



# Novedades



Éste es el calendario de Novedades de Games Workshop hasta Mayo:

## Marzo

- WH Enanos: matadores (caja, blíster, grupo de mando y personaje), Lanzavirotos, Señor con hacha y pistola, Thorgrim.
- WH Elfos Silvanos: personajes montados en Rey de los Ciervos, en Aguila Gigante, más modelos de personaje, e incluso una elfa portaestandarte de batalla (exclusiva de Venta Directa).
- WH: Plantilla de Gigante caído (¿ein? ¿ezo que e?)
- WH40k TAU: Códex, Casta Etérea, Comandante en armadura Crisis, Exploradores con rifles, Equipo de Drones, Piranha.

## Abril

- WH: Gigante. El rumoreado "Land of Giants" parece ser al final un conjunto de artículos en la White Dwarf sobre los gigantes.
- WH40k TAU: Vespíd, Aun'va.
- WH40k Tiránidos: Lictor (*Death Leaper*), Biovoro.
- WH40k GI: Escuadra de Vostroyan.

## Mayo

- WH40k: La caída de Medusa V. (¿libro? ¿campana?)
- WH40k Ciudades de Muerte. Probablemente sea el "Combate Urbano" adaptado a la nueva edición. También sale un campo de batalla para Ciudades de Muerte y un "kit base de ciudades".
- WH40k TAU: Tanque Mantarraya, Comandante Shadowsun.
- WH40k GI: Vostroyan, Cañón Láser, Cuartel General. Equipo de Morteros, Oficiales, Armas de Asalto
- WH40k Orjos: Kommando con lanzallamas.
- WH40k: Razor Wire.



2007 será el Año de Nagash. El libro de Nagash ya ha entrado en la fase de Diseño Conceptual (dibujos; algunos han sido vistos ya). 2.007 verá también cómo los Condes Vampiro tienen su nuevo libro (se ha oído, aunque no parece probable, que quizá haya un único libro de No Muertos, juntando Condes Vampiro, Nigromantes y Reyes Funerarios...). Las nuevas miniaturas de zombis, esqueletos y Lobos Espectrales formarían la caja de batallón de los Condes Vampiro.



*Este enano de aquí es exclusiva de los GD que se celebran ahora... una pena...*

Algunos de los cambios (hasta ahora, totalmente "rumores") sobre dicha revisión de libro serían que cada línea de sangre (o Clan) tendría sus reglas (como las listas de final de libro), y algunas unidades serían especiales o básicas según el Clan elegido. Así, por ejemplo, los Necrófagos sólo serían básicos en un ejército de clan Strigoi, mientras que los Esqueletos sólo serían básicos en una lista de Nigromantes (y los Lobos y los Murciélagos en un Von Carstein, es de suponer). Con esto se conseguiría flexibilizar las listas... (bueno, al menos en teoría, lo más probable es que el 90% de los ejércitos sean como hasta ahora: Dragón Sangriento y tumularios a caballo...)

Otros rumores (bastante poco fiables) que se han oído es:

- No tanta dependencia del miedo y de la magia como hasta ahora.
- Gritos de la Doncella Espectral no aleatorios en máquinas de guerra (?).
- Carruaje Negro no "destruible" por heridas de F7 o superior.
- Las unidades pueden marchar si se encuentran a 30cm del General, o si hay un Nigromante en la unidad (para hacer que los Nigromantes sean más que generadores de dados).
- Zombis hostigadores (!), no nehekeables, y que si una miniatura es herida por un Zombi también se transforma en Zombi...



## Warhammer: nueva mini-campaña sobre Elfos Silvanos

*Esta mini-campaña se jugará en la central de Games Workshop, en Nottingham, y podría tener repercusiones en el trasfondo del mundo de Warhammer...*

El año es 2.555, Calendario Imperial. A medida que el otoño llega, los reinos de Athel Loren se debilitan. Morghur el Corruptor ha reaparecido en el bosque de Arden, demasiado cerca... Ariel ha dictaminado que los Reinos deben golpear ahora mismo, antes de que consiga captar demasiados seguidores. Dos tercios de la fuerza militar de los Elfos Silvanos han ido a ello, ayudados por sus aliados los Bretonianos.

Probablemente, el mayor error que Ariel ha cometido en su vida.

El destino ha dado un giro cruel, y ahora los habitantes de Athel Loren deben hacer frente a todos los enemigos de los Elfos Silvanos, que han decidido atacar ahora a Athel Loren...

### Las Fuerzas

**Enanos:** descendiendo desde Karak-

Norn con las hachas en las manos y un agravio que quieren tachar, conducidos por Azgalrik Findersson una fuerza se dirige al hogar de los Señores de Ilos Halcones. Una vez más, los Enanos harán cumplir su ley al bosque, a través de las hachas.

**Condes Vampiro:** durante mucho tiempo un nombre ha sido temido por los hombres, pero ahora parece que lo será mucho más. Dieter Helsnicht, que antaño fuera uno de los más poderosos Nigromantes, ha vuelto como Vampiro Necarca liderando una horda de no muertos hacia el Norte, y con una sola idea en la cabeza: transformar todo el reino de vida de Athel Loren en un reino de muerte.

**Bestias del Caos:** como siempre, la mera presencia de Morghur transforma a las criaturas que lo rodean. Tribus enteras de Minotauros, Ogros Dragón, Trolls y Hombres Bestia abundan en Arden, y la llamada de Morghur los ha juntado para hacer frente a los Elfos Silvanos. Mientras que en Arden deberán enfrentarse a sus ancestrales enemigos y a sus aliados bretonianos, en Athel Loren la

lucha va a ser igual de cruenta...

**Orcos y Goblins:** las montañas que rodean Athel Loren y los bosques de Arden están (como el resto del mundo) infestadas de pielesverdes. Al ver tantos Enanos, Elfos y Humanos juntos, han dejado (una vez más) sus riñas a parte para poder disfrutar de un buen ¡Whaagh! como el que se avecina.

**Elfos Silvanos:** liderados por Durthu (en Athel Loren, van a tener que luchar en tres frentes: los No Muertos por el Sur, Caos desde el Norte y Enanos desde el Este. En Arden, las Hermanas del Crepúsculo van a intentar dar caza a Morghur tan rápido como puedan para volver a defender Athel Loren.

**Altos Elfos:** los pocos que no volvieron a Ulthuan salen de sus salones ocultos y altas torres, para ayudar a sus primos aunque sean pocos.

**El Imperio:** siguiendo el appestoso rastro de los seguidores del Caos, una horda de fanáticos sigmaritas los persigue hasta llegar a Arden, donde descubren que esa caza de bestias es en realidad una guerra a gran escala.

**Bretonia:** Leoncoeur ha declarado otra Guerra de Caballeros Noveles en parte para ayudar a sus aliados, y en parte para despejar de bestias sus propios bosques.



En Marzo en las tiendas: Comandante Elfo Silvano en Rey de los Ciervos.

## Axis & Allies

Segunda ampliación para A&A: *Contested Skies* (Cielos Disputados). Además de destructores de tanques (coñe, ¿y qué era la artillería hasta ahora?), motos y exploradores, la gran "novedad" es la incorporación de aviones y armas antiaéreas.

Según su web, a la venta a partir del 24 de Marzo...





## Rumorez verdez

Al parecer, se ha filtrado ([www.the-waaagh.com](http://www.the-waaagh.com)) una de las listas de "beta testing" del nuevo libro de Orcos y Goblins... De momento "sólo" es un rumor, pero no os extrañe si el libro de pielesverdes (que debería aparecer entre Julio y Octubre de este mismo año) tiene "alguna" coincidencia con lo aquí mencionado.

Fanaticos: a partir de ahora se pueden lanzar durante la fase de movimientos obligatorios (5d6cm) en el arco frontal, o bien soltarse como reaccion a la carga. Se considera como aguantar y disparar para propositos de si se puede o no lanzar. Cualquier unidad de nocturnos con fanaticos que huya, los suelta en direccion aleatoria.

Los rebaños de garrapatos pasan a ser hostigadores (por fiiiin). Los saltarines son como fanaticos (5d6cm en direccion que elijas), pasan a tener 2H y nunca pierden el goblin. Si la unidad de pastores es desmoralizada, los goblins se largan por patas pero los garrapatos se quedan (y tienen que chequear, a partir del turno siguiente, en una tabla: desde furia asesina -teniendo que cargar incluso a unidades propias-, sufrir de estupidez, causan miedo y no huyen, huyen, se pelean entre ellos... Siguen siendo especiales y necesitas una unidad de goblins



## Menos listas...

Según Alessio Cagatore dijo en un Games Day reciente, su intención para la séptima edición de Warhammer respecto a los "ejércitos" es que la gente tenga variabilidad en el mismo libro de ejército, y no mediante listas externas. Es por ello que las últimas listas necesitan ya de un personaje especial.

Es decir, que las listas serán como las de Lustria o las recientes de la White Dwarf del Clan Moulder o de Heinrich Kemmler: necesitas ese personaje especial para poder usar esa variación de la lista. *(Claro que eso dijeron también cuando salió la sexta edición...)*.

Al parecer, eso implicará que dentro de poco las listas de Tormenta del Caos dejarán de ser válidas en torneos y demás.



nocturnos por cada unidad de garrapatos.

Vuelven los Goblins del bosque (nocturnos, odian a los elfos, y en bosque pueden repetir chequeos de panico). Pueden llevar arcos, lanzas o arma de mano adicional, puedes hacer exploradores, e incluso armas envenenadas.

Jinetes de araña: peana orco, M12, hostigadores, ataques envenenados, redes (que hacen ir mas lentas a las unidades que luchan contra ellas). Hasta 1 por cada unidad de goblins silvanos no-hostigadores.

Araña gigante: tamaño ogro, envenenados, puede lanzar telarañas. Unidad especial 0-1 por cada jinetes de araña.

Carros orcos 2x1 si el general es orco.

Los orcos en jabali pueden ser todos grandotes si el general es orco.

Las maquinas (y carros) goblin necesitan una unidad de goblin por cada una que incluyas.

Los orcos a pie pueden llevar armadura pesada y las rebanadoras pasan a dar F+1 en carga SIEMPRE (aunque lleves escudo o 2 rebanadoras).

Los ezpabilagoblinz pueden "matar" un goblin de dotacion a cambio de no lanzar chequeo de panico.

Orcos negros: los heroes pillan una opcion de especial en vez de heroe (?). Pueden comprar un "equipo de guardaespaldas" (orcos negros) que no le abandonan. Los orcos negros odian a los magos de todo tipo.

La animosidad es muy parecida: la diferencia es que los orcos, si atacan, atacan a una unidad de goblins, y que los orcos salvajes fallan con 1-2 en vez de solo 1.

La magia Whaagh tiene una tabla propia de pifias (ademas de verse afectada tambien por unidades animosas). Los hechizos cambian un poco (y cuantos mas orcos y goblins esten cerca del lanzador mejor).

Los trolls dejan de ser estúpidos si su general es un goblin y está cercano (30cm): goblin nocturno para trolls de piedra, goblins comunes para trolls de rio, goblins silvanos para troll de bosque (!). Los generales orcos tambien anulan la estupidez a 30cm.

La vagoneta mueve 3d6cm el primer turno, 5d6cm el segundo, 8d6 el tercero... hasta que tiene un problema o choca con una unidad...

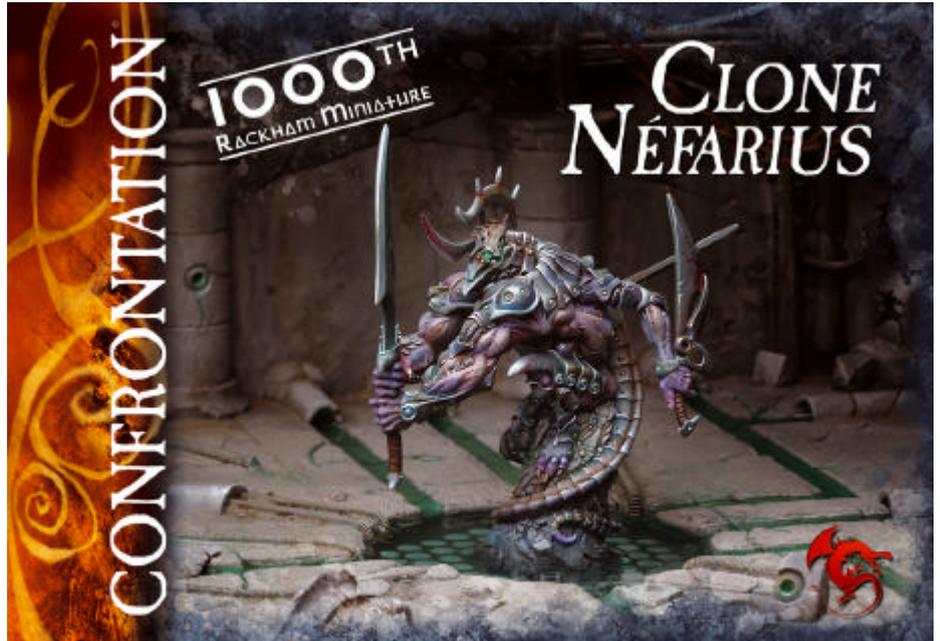


## CONFRONTATION



### ¡Cry Havoc cambia!

La revista mejor hecha (posiblemente) sobre el mundo de las miniaturas, pasa de formato trimestral a formato bimensual. Esto es, que a partir de ahora saldrá cada dos meses, con algo menos de páginas, y a un precio lógicamente inferior.



### Clone Nefarius

Una nueva criatura para los Escorpiones de Dirz, de 105 puntitos (y 33 euros). Lo más destacable es que se trata de la miniatura número 1.000 de Rackham.



### Grakka, Campeón de Kamahru

Los orcos de Behemoth disponen ahora de una especie de dríade (de 269 puntos nada menos) y su cuidador, un Orco llamado Grakka.



### Arquero Ofidio

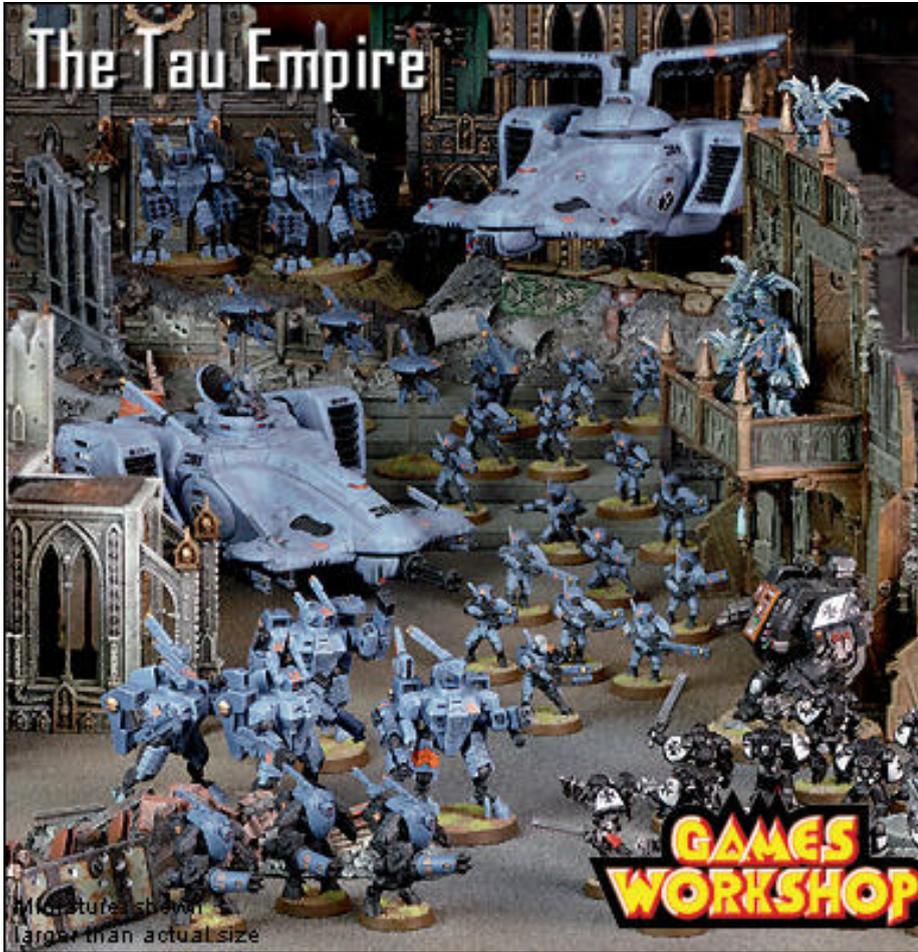
La segunda miniatura para la (por ahora) raza más nueva de Confron, los Ofidios. Se trata de un arquero de 45 puntitos.

RACKHAM  
© 1996-2005



# Rumores WH40K

Recopilado por Lord Darkmoon



El Codex Imperio Tau ofrece nuevos vehículos, entre los que destaca el Piranha.



Lo próximo que nos vamos a encontrar son los Tau.

Nuevas unidades alienígenas, como los Vespids, y nuevas unidades Tau, como las nuevas armaduras Sombra X25.





Además de avanzar el trasfondo (tras la última Cruzada Negra, el Imperio Tau se ha expandido más de lo que estaba, y comenza a haber tensiones entre las castas), nos presenta nuevos personajes, como Shadowsun. Los Etéreos tienen especial importancia en el nuevo Codex, por lo que se ve.





Y este es el aspecto que tiene el nuevo Biovoro Tiránido. Más duro, más malo, más mejor. Probablemente, salga simultáneamente con el Codex de Combate Urbano.



También se prevee que antes del verano salga el nuevo codex de combate urbano, conocido como Ciudad de Muertos (City of Dead). En este codex nos encontraremos reglas para combate urbano, nuevas doctrinas y listas de ejército. Además, saldrán nuevas cajas de escenografía de ruinas urbanas en tres tamaños. Aparecerán nuevas miniaturas para los Eldars y un nuevo Príncipe Demonio del Caos de Nurgle.





# Axis & Allies

## Axis & Allies: Preguntas y Respuestas

(c) en la web de Avalon Hill. Traducción de Namarie

**NOTA:** Está disponible, de forma gratuita, el manual completo de Axis&Allies MCG en la web de Devir, en CASTELLANO: [http://www.devir.es/producto/axis/docs/Axis\\_and\\_Allies\\_Minis-castellano.pdf](http://www.devir.es/producto/axis/docs/Axis_and_Allies_Minis-castellano.pdf)

Y ya se dispone del primer foro en castellano sobre A&A: <http://talisman.foros.st>

### Preguntas Generales

P: ¿Los soldados pueden subir o bajar de un transporte durante la fase de Asalto?

R: No. Sólo se puede embarcar o desembarcar de un transporte en la fase de Movimientos.

P: Para obtener el bono de carretera, ¿un vehículo debe empezar su movimiento en un hexágono de carretera?

R: No. El primer movimiento entre hexágonos de carretera es gratis, pero no es necesario que sea el primer movimiento. O sea, que puedes gastar 2 de movimiento en ir hacia una carretera, luego mover gratis y luego seguir con tu movimiento.

P: Hay unidades de artillería con "Recolocar 2: Esta unidad tiene Movimiento 2 durante la fase de Asalto". ¿Significa que pueden atacar y luego mover?

R: No. Significa que en la fase de asalto, o los disparas o los mueves.

P: Según el libro de reglas, lo peor que puede pasar a una unidad si hago un chequeo de cobertura es Desorganizado (Disrupted). Vale, eso es que si tengo éxito en el chequeo, ¿la unidad que está en cobertura sólo puede estar Desorganizada (ni Destruída ni Dañada)? ¿O que el Desorganizado cuenta como un Impacto? Es decir, un Sherman en un bosque recibe tres impactos de tres unidades diferentes y paso los tres chequeos de Cobertura: ¿el Sherman recibe un Desorganizado, o tres impactos (y por lo tanto queda Destruído)?

R: Mientras supere los chequeos, no puede estar peor que Desorganizado. En el ejemplo, si el Sherman recibe tres impactos y supera los tres chequeos, simplemente se queda Desorganizado.

P: Exactamente, ¿las unidades cuándo quedan Dañadas o Desorganizadas?

R: Durante la fase de Bajas (Casualty Phase) cuando los contadores boca abajo pasan a estar boca arriba. También pasan a estar automáticamente Desorganizadas si reciben algún impacto después de provocar un ataque de fuego defensivo (*Defensive-Fire Attack*).

P: Algunas habilidades especiales hablan de lo que está atacando "en fren-



te de" (*In Front Of*). ¿Qué quiere decir?

R: Un hexágono está "en frente de" una unidad si la línea que une el centro de ambos hexágonos cruza alguno de los tres lados del hexágono frontales (contando sólo los vértices que unen esos tres lados, es decir que los "vértices finales" no cuentan). Si está en los tres lados de detrás, está detrás. Si está en los vértices justo al lado, se considera que no está ni delante ni detrás.

### Reglas Especiales

**Banzai Charge** (*Carga Banzai*): En tu fase de asalto, los soldados amigos adyacentes a esta unidad pueden mover a una casilla enemiga y atacar a una unidad enemiga; si lo hacen, obtienen un +1 a todos los dados de ese ataque.

P: Ese movimiento a una casilla, ¿provoca fuego defensivo?

R: Sí.

P: Durante mi fase de asalto, ¿puedo hacer mover a los soldados primero y luego aplicar la habilidad de Carga Banzai?

R: No. El mover y atacar de la Carga Banzai se considera ya un movimiento y ataque para esa fase.

P: Las unidades de artillería, ¿pueden también mover y disparar con una Carga Banzai?

R: Sí, ya que las unidades de Artillería pueden usar su habilidad de Recolocar (lo que les da Velocidad 2 durante la fase de asalto).

**Bravado 2** (*Fanfarrón 2*): Esta unidad lanza 2 dados de ataque adicionales si ninguna de tus unidades ha sido destruída este juego.

P: Si mi enemigo tiene el primer turno y da un marcador Destruído boca abajo a una unidad enemiga, ¿sigo teniendo el bono?

R: Sí, puesto que la unidad pasa a estar Destruída cuando el marcador pasa a estar boca arriba. Si se hubiera destruído al momento a la unidad (por ejemplo por ser Altamente Inflamable), ya no se tiene el bono.

**Bravery Enforcement** (*Cumplimiento valeroso*): al inicio de tu fase de asalto, puedes destruir un Soldado de tu propio ejército, adyacente a esta unidad. Si lo haces, el resto de soldados de tu ejército adyacentes a esta unidad ganan +1 a todas sus tiradas de dados esta fase.

P: ¿Puedo destruir una unidad adyacente de Artillería para dar el bono a mis soldados?

R: Sí. Los Soldados-Artillería son Soldados.

P: ¿Y ese +1 se aplica a los soldados-artillería?

R: Sí, por el mismo motivo.

**Command Dependent** (*Dependencia de Comandante*): en tu fase de movimiento, esta unidad no puede mover a no ser que empiece adyacente a un Comandante amigo.

P: Si todos mis Comandantes mueren, ¿puede mover?

R: Sí, durante la fase de Asalto.

P: Si han muerto mis Comandantes, ¿puede el Mosin-Nagant embarcar en un vehículo?

R: No, porque embarcar a un vehículo es un movimiento.

**Exert Will** (*Órdenes de esforzarse*): Al inicio de la fase de Movimiento, elimina todos los marcadores de Desorganizado de los soldados amigos adyacentes a esta unidad.

P: ¿Se eliminan los marcadores boca arriba o también los boca abajo?

R: Todos.

**Fanatic** (*Fanático*): Esta unidad ignora los marcadores Desorganizado boca arriba.

P: ¿Se eliminan los marcadores

# Axis & Allies

Desorganizados?

R: No. Simplemente ignora sus efectos.

**Fighting Platform** (*Plataforma de guerra*): Un Soldado que esté en este transporte puede atacar en su fase de asalto si el transporte no se mueve en dicha fase.  
P: Si el soldado que hay encima ataca, ¿usa sus ataques o los del transporte?  
R: El soldado lucha con sus ataques.  
P: El Soldado que va encima, ¿puede ser atacado?  
R: No, un Soldado en un vehículo no puede ser atacado. Sin embargo, si el vehículo es destruido, el Soldado también.

**Flamethrower** (*Lanzallamas*): los ataques a corto alcance de esta unidad ignoran cobertura. Si en un ataque a corto alcance se obtienen tres o más 6's, el objetivo es destruido inmediatamente.  
P: Si se sacan tres o más 6, ¿el objetivo se elimina del juego inmediatamente o recibe un marcador de Destruído?  
R: Es eliminado del juego.  
P: ¿Se puede usar el ataque de Lanzallamas como fuego defensivo?  
R: Sí.

**Highly Flammable** (*Altamente inflamable*): Cuando esta unidad reciba un contador de Dañado, lanza un dado; con un 3+ es destruido al momento.  
P: ¿Esto ocurre cuando recibe un marcador boca abajo o cuando pasa a estar boca arriba en la fase de bajas?  
R: Cuando recibe el contador boca abajo.  
P: Recibe un marcador de Destruído o pasa a estar inmediatamente fuera de juego?  
R: Es destruido al momento.

**Hulking Mass** (*Mole*): Ignora el primer

contador de Dañado que esta unidad reciba durante el juego.

P: Durante mi fase de asalto he dado tres Impactos en mi primer ataque del juego contra una unidad enemiga con Mole. ¿Qué le pasa a esa unidad?

R: Recibe un Desorganizado boca abajo (primer impacto). Luego un Dañado boca abajo (segundo impacto), pero se quita por la regla especial. El tercero ya le da un Dañado boca abajo.

P: ¿Y si le vuelvo a dar en la misma fase?  
R: Como ya está Dañado, recibe un Destruído boca abajo.

**Overrun** (*Invadir*): una vez por fase, cuando esta unidad entre en un hexágono con uno o más Soldados enemigos en el mismo hexágono, se puede Desorganizar uno de estos Soldados.

P: La Desorganización ocurre al momento, o recibe un marcador boca abajo de Desorganizado?

R: Es automáticamente Desorganizado: pon un marcador de Desorganizado boca arriba.

**Pinpointer** (*Preciso*): Las unidades atacadas por esta unidad tiene un -1 a su tirada de cobertura.

P: Si una unidad tiene esta habilidad y está en el mismo hexágono que la unidad enemiga a la que dispara, ¿se acumula ese -1 con el -1 por estar en la misma casilla?

R: Sí. En ese caso, la unidad recibe un -2 a las tiradas de cobertura...

**Prone to Breakdown** (*Propenso a estropearse*): La unidad no puede mover si está Dañada.

P: Mi oponente es el primer jugador y en su fase de asalto hace dos impactos al Crusader y obtiene un marcador de



Dañado boca abajo. ¿Puedo mover el Crusader en mi fase de asalto?

R: Sí, porque aún no está Dañado (pasa a estar dañado cuando el contador se pone boca arriba).

**Ruthless** (*Despiadado*): Esta unidad obtiene +1 en todos los dados de ataque contra unidades ya Desorganizadas o Dañadas.

P: ¿El bono se da también contra unidades que tengan marcadores de Desorganizadas o Dañadas boca abajo?

R: No. Las unidades pasan a estar Desorganizadas o Dañadas en la fase de bajas, no antes.

**SS Determination** (*Determinación de las SS*): Esta unidad puede mover aunque esté Desorganizada.

P: Si una unidad con SSD provoca fuego defensivo y éste consigue Desorganizar a mi unidad, ¿puede finalizar el movimiento aunque esté Desorganizada?

R: Sí. Puede mover aunque esté Desorganizada.

**Tally-Ho!** (*Venga, machotes!*): En tu fase de movimiento, todas las unidades amigas ayacentes a esta unidad ganan +1 a su Velocidad.

P: Las unidades de artillería adyacentes, que tienen movimiento 0, ¿pasan a tener movimiento 1?

R: Sí.

**Vanguard** (*Vanguardia*): después del despliegue pero antes del primer turno, esta unidad puede mover (velocidad 4).

P: ¿Qué significa "antes del primer turno"?  
R: Después del despliegue pero antes del chequeo de iniciativa para saber quién empieza.

## Ya disponible: Set II

Ya está a la venta el Set II, primera ampliación para Axis & Allies MCG. Hay 48 miniaturas nuevas:

### Aliados

- China (nueva potencia). Cuatro miniaturas.
- Polonia (nueva potencia): Dos miniaturas (una de ellas Caballería).
- Unión Soviética: 8 miniaturas.
- Reino Unido (UK): 4 miniaturas.
- Estados Unidos (US): 7 miniaturas.

### Eje

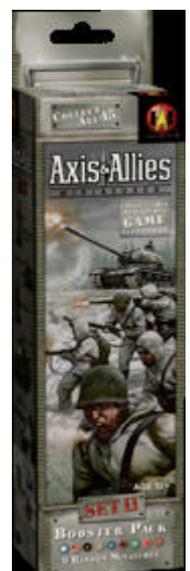
- Alemania: 10 miniaturas.
- Italia: 1 miniatura.
- Japón: 7 miniaturas.
- Rumanía (nueva potencia): 3 miniaturas.

Las novedades a nivel de reglas son nulas. Eso sí, en la caja de ampliación, aparece (en la hoja con la lista de todas las miniaturas) algunas clarificaciones a las reglas (como la de "delante" y "detrás", al parecer no todos han conocido a Supercoco y Barrio Sésamo). A destacar que hay tres tipos de unidad nueva: la Caballería (soldados más rápidos), Paracaidistas (que despliegan después del despliegue) y los Francotiradores (Snipers... por fin!) con interesantes habilidades.

Es una lástima que haya tan pocas fuerzas chinas, porque ahora que se puede tener un ejército plenamente japonés (entre el Set 1 y el Set 2 hay más de una docena de unidades diferentes), una batalla China-Japón sería muy interesan-

te de recrear...

El siguiente set de ampliación (como ya hemos anunciado en Novedades) vendrá probablemente a principios de Abril y contará, por fin, con aviones. (El siguiente paso será sacar un portaaeriones enorme...)





# Táctica en Dos Líneas

por Tomàs Winand.

Este mes, a petición expresa de Namarie, voy a comentar un estilo de juego poco conocido llamado "Ataque en dos líneas". Es una manera de jugar a Warhammer muy ágil y efectiva, capaz de cosechar grandes éxitos en los torneos, pues todas sus victorias se cuentan por masacres (al igual que sus derrotas!). Para mi no es una estrategia más sino que es una filosofía de juego, una manera de concebir Warhammer. Espero no sobre pasarme con mi entusiasmo.

## Idea básica

Los ejércitos en dos líneas son ejércitos ultra agresivos basados en unidades de choque capaces de ganar casi cualquier combate en el que participen a base de hacer suficientes heridas como para compensar los modificadores que pueda tener el adversario. Son ejércitos muy rápidos, rápidos para atacar donde quieras cuando te interese, rápidos para que seas tu siempre el que cargas, rápi-

dos para poder flanquear y rápidos para tirar siempre 8D6 al perseguir. Son ejércitos sobre concentrados, en los que vas a basar la victoria en dos o tres unidades mientras que el resto del ejército es total y absolutamente sacrificable y juega sólo para potenciar tus unidades más bestias. Pero su principal característica es, a mi entender, lo divertidos que son de jugar, ya que en el segundo turno cargaras con varias unidades y vas a ganar o perder pero en una hora y media habrás jugado una partida y habrás participado en toneladas de combates cuerpo a cuerpo muy emocionantes en los que la victoria se decidirá en una sola tirada.

Evidentemente, un ejército que se llama de "ataque en dos líneas" tiene dos bloques bien definidos que avanzan a distinta velocidad hacia el enemigo. Deja que para empezar me limite a enumerar los dos mayores trucos de este ejército:

- Aunque se llama de dos líneas en realidad tiene tres :)
- Si hasta ahora creías que la primera línea sería de caballería y la segunda de infantería quizás te sorprenda saber que las dos líneas son de caballería.

## Los dos (tres) bloques

El primer bloque y más rápido de todos está formado por unidades que como mínimo mueven 40 centímetros cargando. Y digo como mínimo porque si tu ejército te permite usar unidades que muevan 44 o 50, este bloque sólo contendrá este tipo de unidades. Este bloque se considera totalmente sacrificable y esta encarado a acabar con amenazas potencialmente letales pero débiles en combate cuerpo a cuerpo como las máquinas de guerra, los magos francotiradores y las unidades pequeñas de proyectiles. Una vez hayamos conseguido el objetivo de eliminar la amenaza que suponen los proyectiles para nuestro poco numeroso bloque principal, usaremos la primera línea: para bloquear cargas, para encarar unidades, para hostigar flancos y para cargar unidades que estén huyendo. Para no alargarme excesivamente en este apartado dejarme remitir al artículo que escribí para el segundo número de cargad en el que comento como jugar las unidades de caballería rápida, pues, las unidades que mueven más de 44 centímetros o son de caballería rápida o son voladoras y en este ejército las jugaremos igual.

El núcleo principal de nuestro ejército lo formaran dos o tres unidades capaces de hacer entre 6 y 8 heridas a una unidad de infantería y 2 o 3 heridas a una unidad de caballería pesada. Lo cual significa que este bloque estará formado por feroces animales desgarradores y espadachines virtuosos; buscaremos, en este orden: mucha fuerza, mucha armadura, mucha habilidad de armas y mucha iniciativa. Además, no usaremos ninguna unidad que cargue menos de 30 centímetros.

En la mayoría de ejércitos, tantas restricciones nos van a limitar a escoger unidades de: caballería pesada, carros, monstruos u otras unidades con algún objeto mágico que aumente su capacidad de movimiento. También intentaremos incluir en estas unidades personajes con gran capacidad de repartir incontables dosis de dolor entre las filas enemigas. Estas unidades, acabaran



Strigoi diferente. Por Vardek Crom (vardek\_crom@hotmail.com).



siendo muy caras en puntos así que tendremos que protegerlas de los ataques de distancia y de los flanqueos (para eso sirve el primer bloque) y escoger con mucho cuidado las cargas en las que participe porque tienen que ganarlas en el primer turno y tienen que destruir unidades cuyo coste supere nuestra inversión.

El tercer bloque, aunque reducido pretende dar cierta consistencia al ejército. En un principio esta línea no se incluía en el ejército pero su escaso coste correlacionado con sus ventajas acabaron por convertirla en imprescindible. Está formado por unidades muy lentas (que carguen 20 centímetros), muy baratas y malas que puedan añadir el famoso +5 al combate (+3 filas, estandarte, superioridad numérica). Su función es triple: asegurarse el control de los dos cuadrantes en los que desplegamos, dar algo en lo que pensar a las unidades de flanco enemigas (totalmente incapaces de vencer a este tipo de unidades) y desequilibrar combates que se están alargando peligrosamente para nuestras unidades principales.

## Unidades

Ahora que tenemos clara la función de cada una de las líneas, analicemos con más detalle las unidades que incluiremos en cada una y su peso en el ejército

### Primera línea

Esta línea, estará compuesta por unidades de caballería rápida y unidades voladoras para poder imponer el ritmo rápido que nos interesa. Además, es una línea de distracción que consideraremos totalmente sacrificable así que, no esperaremos que acaben la partida con vida y intentaremos que su coste sea lo más pequeño posible. La idea más importante al jugar estas unidades es que cada una de ellas que el enemigo nos logre destruir le acabe costando más de lo que ha matado gracias a una carga de nuestra segunda línea (entraré en más detalle luego).

Dedicaremos a esta línea unos 250-300 puntos si jugamos a 1500 y unos 300-350 si jugamos a 2000. Esta línea debe contener un mínimo de 3 unidades y recomiendo jugar con 4.

Haciendo cuentas, nos sale a unos 80 puntos por unidad. Serán, entonces, unidades pequeñas (máximo 5 o 6 miniaturas) y tan mal equipadas como nos permitan nuestras listas. Sin estandarte, sin campeón, sin nada por lo que tengamos que pagar extras. No les pon-

dremos arcos, ni armaduras, ni lanzas a no ser que sean terriblemente baratos o por alguna razón podamos gastarnos algún puntillo por si queremos disparar (la verdad es que des de que el ejército de ogros entro en escena me he acostumbrado a armar estas unidades con arcos o ballestas y creo que cunden bastante, así que pruébalos).

Nos permitiremos el lujo de comprar una trompeta o un tambor para que obtengan un +1 al reagruparse después de huir tácticamente como reacción a una carga, pero no más. Sirvan de ejemplo: 5 herreruelos, 5 lobos espectrales, 5 mastines del caos, 5 bárbaros del caos, 6 arpías, 4 murcilagos vampiros, águilas gigantes, 3 halconeros, 3 terradones...

### Segunda línea

El núcleo principal es nuestra gran baza y vamos a gastar cantidades ingentes de puntos que vamos a querer optimizar al máximo.

Para esta línea gastaremos 800-900 puntos si jugamos a 1500 y 1100-1400 si jugamos a 2000.

Como las unidades que formaran esta línea tienen costes muy altos, intentaremos que cada unidad sea la menor posible para ganar un combate y esto lo conseguiremos, sobretodo, olvidándonos de los modificadores por filas y buscando que puedan pegar la mayoría de las miniaturas de la unidad. Este bloque contendrá 2 o 3 unidades y 1 o 2 personajes a 1500 y 3 o 4 unidades y 2 personajes a 2000.

Estas unidades, deberían convertir cualquier herida que consian en una baja así que elegiremos unidades que no permitan tirada de salvación a la infantería y que como mucho dejen una salvación de 5+ a la caballería pesada. Estoy hablando de unidades que tengan fuerza 6 a la carga (o 5 si tu ejército no tiene mejores opciones); la fuerza 6 la conseguimos con lanzas de caballería o armas a dos manos que convertirán casi cualquier impacto en una baja (hieren a 2+ contra resistencia 4 o menor, dan un -3 a la salvación que anula cualquier salvación peor que 4+).

Buscaremos para estas unidades habilidades que nos mejoren ostensiblemente las bajas producidas como pueden ser: golpe letal, vómito troll, ataques envenenados, furia asesina o estandartes mágicos que aumenten o mejoren nuestros ataques.

Los héroes, deben ser capaces de hacer un mínimo de dos bajas por combate contra unidades de infantería y una contra unidades de caballería pesada. Deben estar enfocados a un combate agresivo gastando los puntos de objetos mágicos en armas mejor que en armaduras. Si tenemos la suerte que nuestro ejército nos permite la opción de usar personajes con fuerza 5, los armaremos siempre con armas a dos manos para poder destruir carros a diestro y siniestro. Si podemos, aumentaremos el número de sus ataques o mejoraremos sus posibilidades de impactar, herir o anular salvaciones. Nunca llevarán salvaciones especiales si tenemos que pagar por ellas ni objetos que permitan repetir tiradas de psicología ni cosas por el estilo pues no vamos a perder ningún combate!

Si hablamos específicamente de unidades de caballería pesada, estamos pensando en unidades de 7 miniaturas (contando al héroe en el caso de que lo llevemos). 7 es el número mágico para las unidades de caballería pues, puestas todas en una única fila luchan todas si cargamos contra unidades de filas de cinco miniaturas de 25 milímetros y sólo desperdiciamos una si cargamos contra filas de 5 de 20mm o de 4 de 25 mm. Hay mucha gente, que usa la caballería en unidades de 8 de dos filas para obtener un +1 por filas. La discusión sería larga y acalorada; mis argumentos a favor de siete en línea se basan en el echo que pasar de una línea de 4 a 7 nos permite pegar con 3 caballos más y tres jinetes mas, si estos 6 ataques extras no son capaces de provocar la baja que nos proporcionaría el mismo bonificador que la fila adicional es que esta unidad no nos sirve en un ejército de dos líneas. Además, nos ahorramos los puntos de la octava miniatura (si no te he convencido, acostúmbrate por lo menos a jugar con unidades de 9 en dos filas de 5 y 4 que vas a pegar con una mas y tienen que matarte tres para hacerte tirar pánico).

Estas unidades van a llevar campeón (necesitaremos su ataque extra y la posibilidad de desafiar enemigos que podemos aventurar que nos van a matar más de un caballero), estandarte, músico y siempre que podamos estandarte de guerra. No nos podemos permitir el lujo de perder un combate por no llevar músico pues si perdemos estas unidades perdemos casi todo nuestro potencial así que no te la juegues y equípala lo mejor que puedas. Los personajes a caballo serán de tipo agresivo con vampiros, paladines legendarios o monstruos de esta índole o, en su defecto, portaestandartes de batalla con estandartes desequilibrantes.



Si hablamos de carros, estos llevarán cuchillas, tantas bestias de tiro como se nos permita y todos los tripulantes que quepan en el carro. Si optas por llevar personajes en los carros procura que puedan arreglar una mala tirada de los impactos del carro, que como mínimo te aseguren 3 bajas a la infantería ( la espada berserk...), piensa que perder un carro porque tiras un 1 en los impactos y te pillan al huir ya es malo como para perder, encima, un héroe.

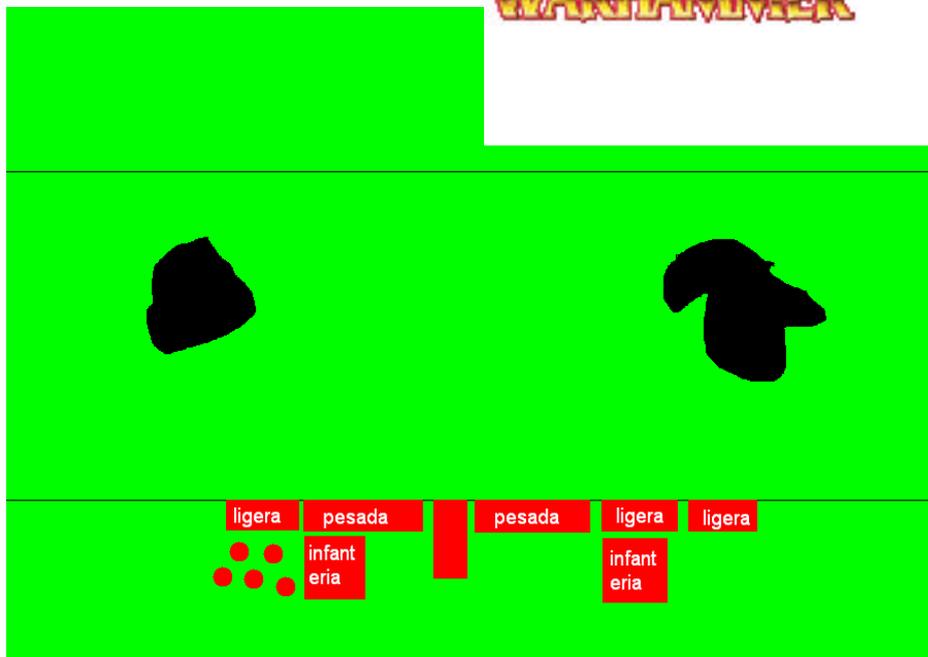
Otra posibilidad son los monstruos medianos: trolls, ogros, ushabtis, ogros dragón, minotauros, yetis, árboles... Todos estos bichos tienen 3, 4 o 5 ataques de fuerza 4,5 o 6! Además, reglas como el vómito troll los pueden convertir en máquinas de matar caballería. Estas unidades las haremos de 3 o 4 miniaturas con la intención de poder pegar siempre con todas. Como de costumbre pondremos grupos de mando completos y los armaremos lo mejor posible. Si piensas unirles un personaje (una idea inmejorable si vas a usar trolls con liderazgo 4), móntalo en algo que le permita correr al mismo ritmo que la unidad y equípalo como a un personaje ultra-agresivo.

Por último, otra opción es usar monstruos gordos como: hidras, gigantes, hombres árbol, dragones y otras pesadillas. Estos monstruos, compensan su coste en puntos con la regla terror que te puede hacer ganar partidas por sí sola. Al igual que los carros, ellos solos son un poco limitados para destrozarse unidades pero como complemento de una unidad de trolls o de caballería pesada marcan la diferencia de forma abismal. Cuidate de usarlos en solitario contra unidades que sean capaces de hacerles alguna herida o con gran cantidad de bonificadores pues su aleatoriedad te puede dar muchos disgustos.

### Tercera línea

Como hemos dicho, la tercera línea se ocupa de defender los flancos del ejército, asegurar los cuadrantes y desequilibrar algún combate.

Para esta línea reservaremos 200 puntos a 1500 y 250 a 2000. El mejor tipo de unidades para esa línea son las muy baratas, que por menos de cien puntos tengamos 4 filas y estandarte. Si, por cualquier razón, nuestro ejército no puede tener unidades con estas características (en la mayoría de casos porque no tengamos opciones de tropas tan baratas), se pueden sustituir estas unidades por unidades pequeñas de hostigadores, sobretodo si éstas están especiali-



Ejemplo de escenografía abierta y su despliegue

zadas en combate cuerpo a cuerpo (necrófagos, hermanos lobos...). Los hostigadores especializados en disparo nos pueden servir igual para asegurar los cuadrantes y defender los flancos pero no para rematar los combates cuerpo a cuerpo. El mínimo es jugar con dos de estas unidades, una por flanco.

### Partida con escenografía abierta

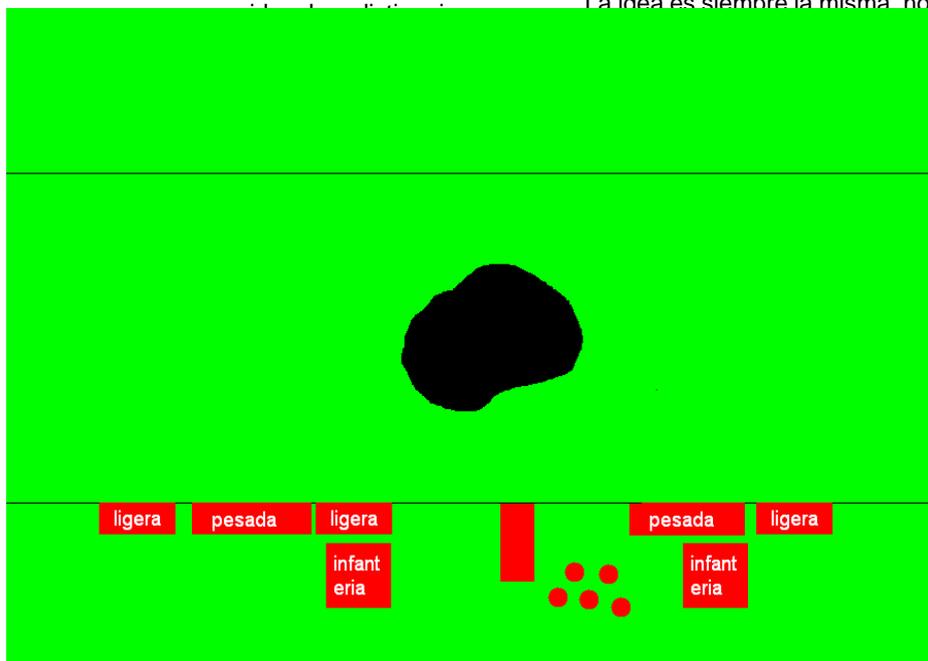
- Si se juega con un carro, este siempre en el centro para ir donde lo necesiten, si se juega con dos uno en cada flanco.
- La caballería pesada en el centro para que tenga líneas claras hacia el enemigo y no tenga que pivotar.
- La caballería rápida a los flancos porque con su movimiento superior se podrá situar en el centro por delante de la pesada con facilidad.
- Las dos unidades de infantería una en cada flanco y retrasadas porque no nos importa que lleguen un turno más tarde al combate. De hecho, en muchas partidas, sobretodo en las que te vayan bien, estas unidades no llegan a entrar en combate. Es por eso que dedicamos tan pocos puntos en ellas.
- Las criaturas voladoras, siempre detrás de la caballería para que no puedan dispararles durante el primer turno si empieza el enemigo.

## Despliegue

Ahora que ya sabemos con que unidades jugaremos, me dispongo a hablar un poco de cómo desplegarlas y cómo empezar la batalla. Con esta finalidad me ayudaré de unos dibujitos que he hecho con el paint, espero no ofender a nadie.

Distinguiré dos posibles despliegues según la escenografía. Esta claro que no podemos predecir como será el campo de batalla pero, la mayoría de partidas que jugamos, normalmente por desidia de los jugadores, se acaban jugando

La idea es siempre la misma, no



Ejemplo de escenografía central y su despliegue



despliegue es el siguiente: ligera derecha, ligera derecha, infantería derecha, carro, pesada derecha, ligera izquierda, voladora, infantería izquierda y pesada izquierda. Desplegando de esta manera y como en general no se juega con dos unidades de caballería o similares, después de desplegar el carro tu oponente pensará que estas jugando un ejercito sobrecargado en un flanco para romper su flanco o jugar un yunque-martillo. Si es así, colocara sus unidades mas duras enfrente de tu primera pesada dejando el flanco interior desprotegido ante la otra unidad de caballería que acaba sorprendiendo al desplegarse en último lugar.

## Partida con escenografía central

La verdad es que en este tipo de escenarios, el ejército en dos líneas funciona muy bien porque es un ejército simétrico y podemos dividir nuestras fuerzas en dos grupos muy igualados y porque tenemos unidades muy rápidas que pueden pasar de un lado al otro según nos convenga.

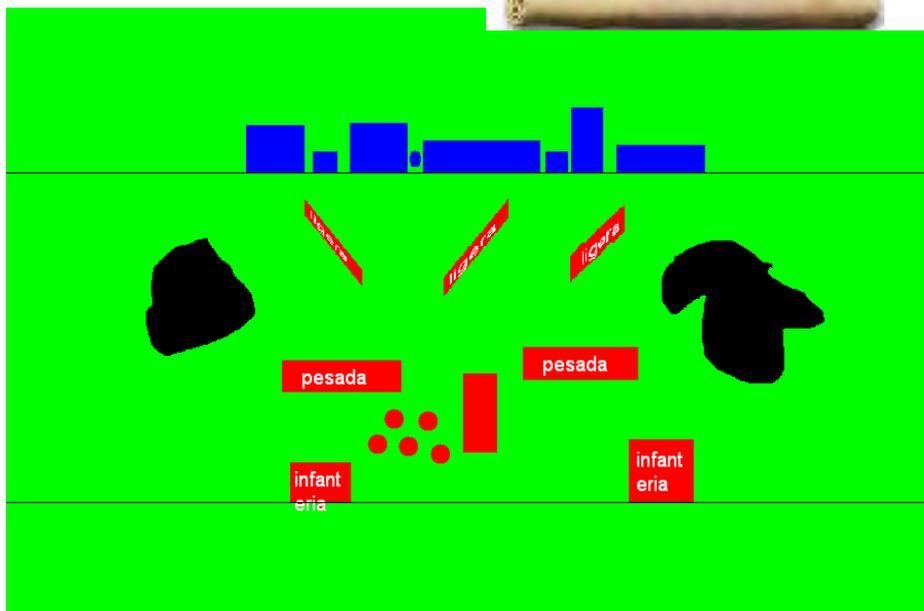
- La idea es situar ahora el carro, gigante y/o unidades voladoras en el centro para poder situarlas en el segundo o tercer turno donde interesen.
- Las unidades de caballería rápida se sitúan en los flancos o en el interior indistintamente, las de los extremos se quedan en su lado y las del centro pueden variar su lateralidad según convenga.
- La infantería y las unidades de choque se quedan en su lado.

Se empieza desplegando siempre todas las unidades que van en el mismo lado con la intención de hacer creer al oponente que vamos a desplegar sólo en uno de los lados. Si cae en la trampa, se vera flanqueado en el segundo turno. Si no cae, no le facilitemos las cosas enseñándole desde el principio que vamos a jugar con un ejército simétrico, que no pueda desplegar pensando donde van a hacer mas daño sus unidades.

El orden de despliegue sería: rápida izquierda, rápida centro, pesada izquierda, voladora, ligera derecha, carro, pesada derecha. Si el oponente no conoce tu táctica, lo mas probable es que crea que tu mayor baza es la primera caballería que despliegues y seguramente sobresaturara ese lado, para cuando tu despliegues tu segunda caballería o unidad de trolls o lo que sea ya no podrá reaccionar.

## El ataque en dos líneas

Para abreviar, ejemplificaré el cómo jugar con este ejército en un campo



de batalla abierto con un ejército "tipo". **¡Ataque!!**

Supongo que se entiende como ha desplegado nuestro "sparring": los cuadrados grandes son infantería, los pequeños son maquinas de guerra, los rectángulos horizontales son caballerías o arqueros, los rectángulos verticales carros y la redondita un mago.

En nuestro primer turno, la caballería rápida sale disparada y se planta entre 15 y 20 centímetros por delante del ejército enemigo. Las unidades se colocan de manera que amenacen puntos estratégicos de su ejército. Es decir, si no acaba ahora con las tres unidades de caballería rápida, en el siguiente turno cargas contra las maquinas de guerra y el mago. Además, la unidad voladora esta preparada para que si desaparece una de las unidades de caballería rápida, ella pueda sustituirla. Así pues, en el primer turno hemos generado 4 amenazas mortales de necesidad. Nuestro oponente se ve obligado a acabar con las cuatro o sufrir unas bajas que no se puede permitir.

Ahora viene cuando el contrincante debe decidir entre tres opciones: dispararles hasta eliminarlas, cargarlas o pasar de ellas.

Si pasa de ellas, se verá absolutamente bloqueado. No puede mover ninguna unidad más de 20 centímetros porque tiene delante tres unidades que impiden las marchas y sólo permiten que se las cargue a ellas. Difícilmente podrá reestructurar sus líneas para que no podamos cargar a sus maquinas y a su mago pero, caso que lo consiguiera, habrá perdido el turno escondiéndose y nuestro ejército es demasiado rápido para jugar al gato y al ratón con él. Sencillamente no es una opción.

Si decide disparar, tiene que pensar que debe eliminar todas las miniaturas de la unidad. No es suficiente matar dos miniaturas y esperar que fallen el chequeo de pánico porque, si lo superan no habrá servido de nada dispararles. Es más, dejar una unidad de caballería rápida con 3 miniaturas nos permitirá pasar por sitios donde quizá antes no pasaba, manteniendo al mismo tiempo un considerable poder ofensivo anti magos. Los oponentes con los que he jugado acostumbran a reaccionar disparándolas hasta eliminarlas completamente. Es, desde mi punto de vista, la mejor opción. Aun así, sacaremos un enorme beneficio de ello. Si comienza el segundo turno y nuestro oponente ha eliminado las caballerías rápidas, significa que nuestras pesadas están enteritas y listas para cargar.

Las pesadas, que habremos avanzado unos 30 centímetros en el primer turno, ahora están a distancia de carga. Es el momento en el que tienen que demostrar su potencial cargando contra las mejores unidades del contrincante, cargando contra unidades que no pueda permitirse que huyan como reacción a la carga, unidades que probablemente están a la par con la nuestra pero que perderán gracias a los beneficios de la carga (pegar primero y bonificadores a la fuerza). En general, las partidas acaban aquí: primer turno avanza a saco, me matan las ligeras, cargo contra su general con una unidad de choque, huye y sale del campo o lo pillo, una o dos unidades huyen por el pánico.

La tercera opción es la más divertida de todas con diferencia. Todo nuestro ejército esta preparado pensando en responder a la segunda opción porque no damos cabida a que alguien caiga



en la trampa de cargar contra las unidades ligeras pero, esta tercera opción se da, y se da más veces de las que esperarías (yo mismo he caído muchas veces en esta trampa). Si el oponente carga y puede redirigir la carga contra una de nuestras unidades importantes aguantamos, si no puede huimos. Si aguantamos vamos a perder el combate y vamos a huir o en el mejor de los casos nos van a arrasar. Sea como sea, por la inclinación con la que hemos movido las unidades de caballería rápida, el efecto será el mismo, las unidades que han cargado ahora nos están mostrando su flanco esperando nuestras cargas. Si ya es difícil aguantar la carga de una unidad de caballería pesada, de un carro, de un gigante o de unos ogros frontalmente, por el flanco es imparable. Ya se que parece una trampa estúpida en la que no caería nadie y sobre el papel es verdad pero, delante de la desesperación de no poder hacer nada mas mucha gente sucumbe a la tentación y ataca. Probadlo y veréis.

Un par de truquillos más para poder aprovechar la táctica:

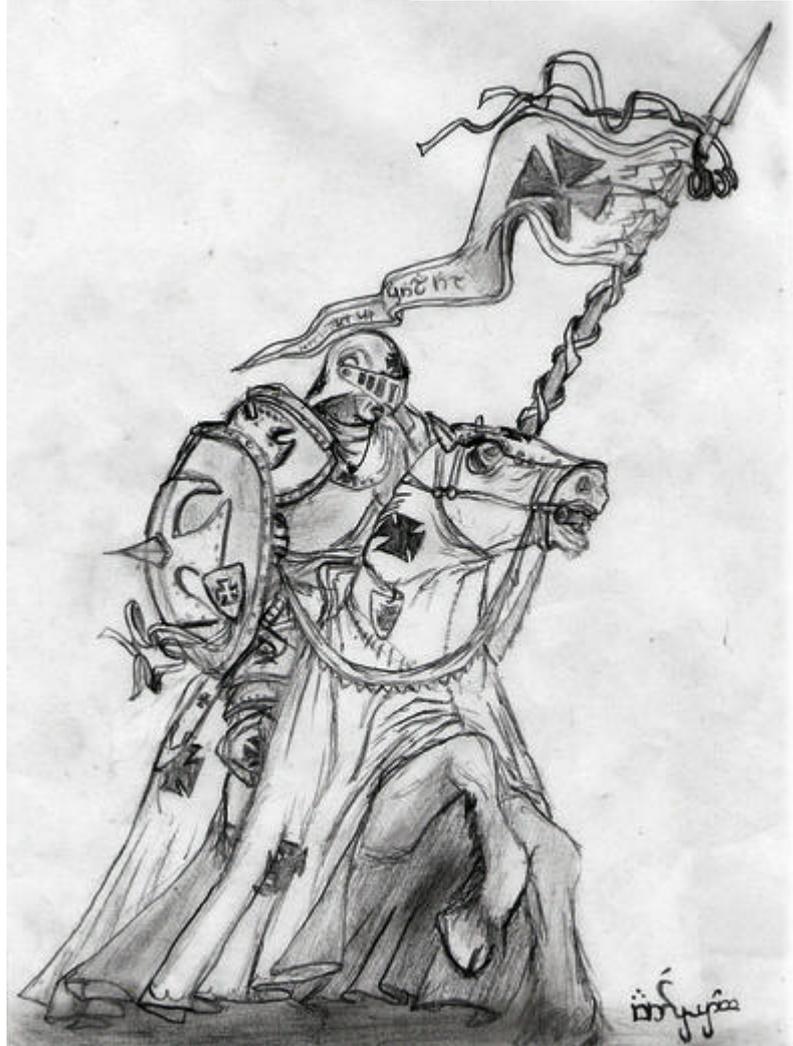
- Mover las unidades de caballería rápida de manera que las unidades de disparo y los magos solo les puedan disparar a ellas. Esto promueve que el conflicto se resuelva en su fase de disparos y nosotros tengamos la línea clara para cargar. Además impide que nos disparen a unidades más valiosas.

- Usa cualquier estrategia para desquiciar a tu oponente hasta que te cargue. Si no carga y no dispara y espera a ver que haces, no hagas nada, dale tiempo a perder los nervios. Si le puedes hacer algo de daño con armas sutiles como proyectiles no pares, ataca con todo a una unidad hasta eliminarla. Aunque tengas muy pocos efectivos, piensa que cada baja que causes está acercando más a tu oponente a caer por el abismo que significa la carga. Sé rastreador, frases como: "estos lobos se van a merendar a tu mago", " parece que no pero con estos cabalga lobos y sus arcos cortos te voy matando dos miniaturas por turno", " con un solo proyectil de 1D6 no tendrás suficiente", " mira, con 50 puntos te he paralizado 300"... funcionan muy bien XDD.

## Ejemplos

Acabo el artículo con algunos ejemplos específicos para algunas razas. Esta lista no pretende ser exclusiva ni completa. No todas las razas pueden jugar así porque no tienen las tropas adecuadas. Las listas que presento no están cuadradas de puntos, son líneas generales de cómo formar el ejército:

- Condes vampiro: Dragones sangrientos con +1 ataque, Strigo con forma de mur-



Caballero. Por Vardek Crom (vardek\_crom@hotmail.com).

ciélago, Von Castein con +1 a la resolución del combate. Como primera línea lobos ( tres unidades de 5) y 4 murciélagos vampiro. Como unidades de choque: tumularios a caballo, huestes espectrales y carro negro. Como tercera línea zombis y necrófagos.

- Bretonia: héroes con objetos que mejoran sus características (tienen muchas opciones como para listarlas aquí). La primera línea formada por 2 de hombres de armas a caballo y dos de noveles 6 ( dos filas de 3). Grupo principal con una del grial, una de pegasos y una del reino. La retaguardia, hombres de armas a pie.

- Caos: Paladines legendarios de Khorne con armas a dos manos. La primera línea jinetes bárbaros del caos con mayales, mastines del caos y aulladores de Tzeentch. La fuerza principal formada por una de caballeros elegidos de 5, carros del caos o bestigors, mastines de khorne, ogros, ogros dragón o gigantes. Para la retaguardia dos unidades de hombres bestia o en su defecto, bárbaros a pie.

- Orcos: héroes negros montados en jabalíes con arma a dos manos. La pri-

mera línea compuesta por cabalga lobos con arcos cortos. La fuerza principal formada por jabalíes, gigante, trolls, carros goblin u orcos y orcos negros con arma a dos manos y el estandarte que les permite mover 3cms más. Retaguardia: goblins nocturnos con redes, sin fanáticos.

- Elfos Oscuros: Un solo personaje montado en gélido, portaestandartes de batalla con el estandarte que permite un ataque más por miniatura. Primera línea formada por jinetes oscuros ( 3 de 5 con lanzas y sin ballestas si no te llegan los puntos), prueba las arpías, a mi no me gustan. Como núcleo una hidra, gélidos, carros de gélidos y 14 verdugos en 2 filas de 7 con el estandarte para cargar 3D6 adicionales. Como retaguardia guardianes.

- Altos elfos: Un personaje con la armadura que da +1 a la fuerza y arma a dos manos montado en caballo. La primera línea con 3 unidades 5 plateados, y águilas. La principal con dragoneros con el estandarte de +1D6 a la resolución del combate, carros y más plateados ( ahora en unidades de 7). La retaguardia, lanceiros o arqueros en unidades de 16.



# Altos Elfos vs Elfos Silvanos

por Darokin (¡en exclusiva!)

Los silvanos estaban pidiendo más guerra y los Altos Elfos tenían una revancha pendiente contra sus hermanos del bosque, de modo que teníamos todas las excusas necesarias para volver a jugar una batalla entre estos dos ejércitos, ahora con el nuevo libro. Con el antiguo fue una paliza... ¿qué pasará tras los cambios?

La lista silvana varió poco con respecto al informe que enfrentó a los silvanos al Caos. El hombre árbol salió de la lista para dar entrada a los Forestales, una de mis unidades silvanas favoritas. Estaba deseando probar el nuevo disparo letal de estos tipos. Las especiales no variaron ya que me habían gustado mucho en la batalla anterior y las unidades básicas se vieron ampliadas con el excedente de puntos del hombre árbol,

de modo que pude incluir una segunda unidad de arqueros, que con el cambio de reglas me parecen muy útiles e interesantes de jugar, así como una segunda unidad de driades, que si bien no son tan fuertes como con las reglas anteriores, siguen siendo unas criaturas magníficas que no tuvieron ocasión de demostrar su valía contra el caos. Los heroes fueron muy similares a los de la batalla anterior, el explorador se transformó en forestal y no hubo más cambios relevantes.

## Ejército Silvano

Heroes:

- Noble, General, Arma a dos manos, Molestos Geniecillos, Broche de Elynett (124 pts)
- Noble, Arco largo, Forestal, Flecha lluvia de Muerte (140 pts)
- Cantor de los Árboles, Nivel 1, 2

Pergaminos de Dispersión (140 pts)

Básicas:

- 10 Guardias del Bosque, con Paladín del Bosque (126 pts).
- 10 Guardias del Bosque (120 pts).
- 8 Driades (96 pts).
- 8 Driades (96 pts).

Especiales

- 14 Guardia Eterna, Grupo de Mando completo (198 pts)
- 3 Arbóreos (195 pts).
- 5 Jinetes de Kurnous, Músico (130 p).

Singulares:

- 5 Forestales, con Centinela de las Sombras (128 pts)

Total 1.493 pts

## Elfos Silvanos

- Noble, general, Arma a 2 manos, Molestos Geniecillos y Broche de Elynett (124 pts)
- Noble, Forestal, Flecha lluvia de muerte (140 pts)
- Cantor de los Árboles, Nivel 1, 2 Pergaminos de Dispersión (140 pts)

10 Guardianes del Bosque (120 pts)

10 Guardianes del Bosque con Paladín del bosque (126 pts)

8 Driades (96 pts)

8 Driades (96 pts)

12 Guardia Eterna con grupo de mando completo (198 pts)

5 Jinetes de Kurnous (130 pts)

3 Arbóreos (195 pts)

5 Forestales con Centinela de las Sombras (128 pts)

**Total: 1.493 pts**

## Altos Elfos

Mago, Nivel 2, Rubi crepuscular (145 pts)

Comandante, caballo con barda, escudo, arma a dos manos, arco y armadura de protección (143 pts)

Mago, Nivel 2, Caballo y Anillo de la Ira (172 pts)

19 Lanceros, Grupo de Mando y Estandarte de Ellyrion (254 pts)

10 Arqueros con campeón (132 pts)

8 Sombrios (120 pts)

5 Yelmos plateados, armadura pesada, escudo y músico (132 pts)

5 Yelmos plateados, armadura pesada, escudo y músico (132 pts)

2 Carros (85 / 85 pts)

Lanzavirotas (100 pts)

**Total: 1.500 pts**



### Ejército Alto Elfo

#### Heroes:

- Comandante, General, corcel con barda, escudo, arma a dos manos, arco y Armadura de Protección. Puro de Corazón. (143 pts)
- Hechicero, Nivel 2, Rubí Crepuscular (145 pts)
- Hechicero, Nivel 2, Corcel, Anillo de la Ira (172 pts)

#### Básicas:

- 19 Lanceros, Grupo de mando completo, Estandarte de Ellyrion (254 pts).
- 5 Yelmos Plateados, armadura pesada, escudo y músico (132 pts).
- 5 Yelmos Plateados, armadura pesada, escudo y músico (132 pts).
- 10 Arqueros, con campeón (132 pts)

#### Especiales

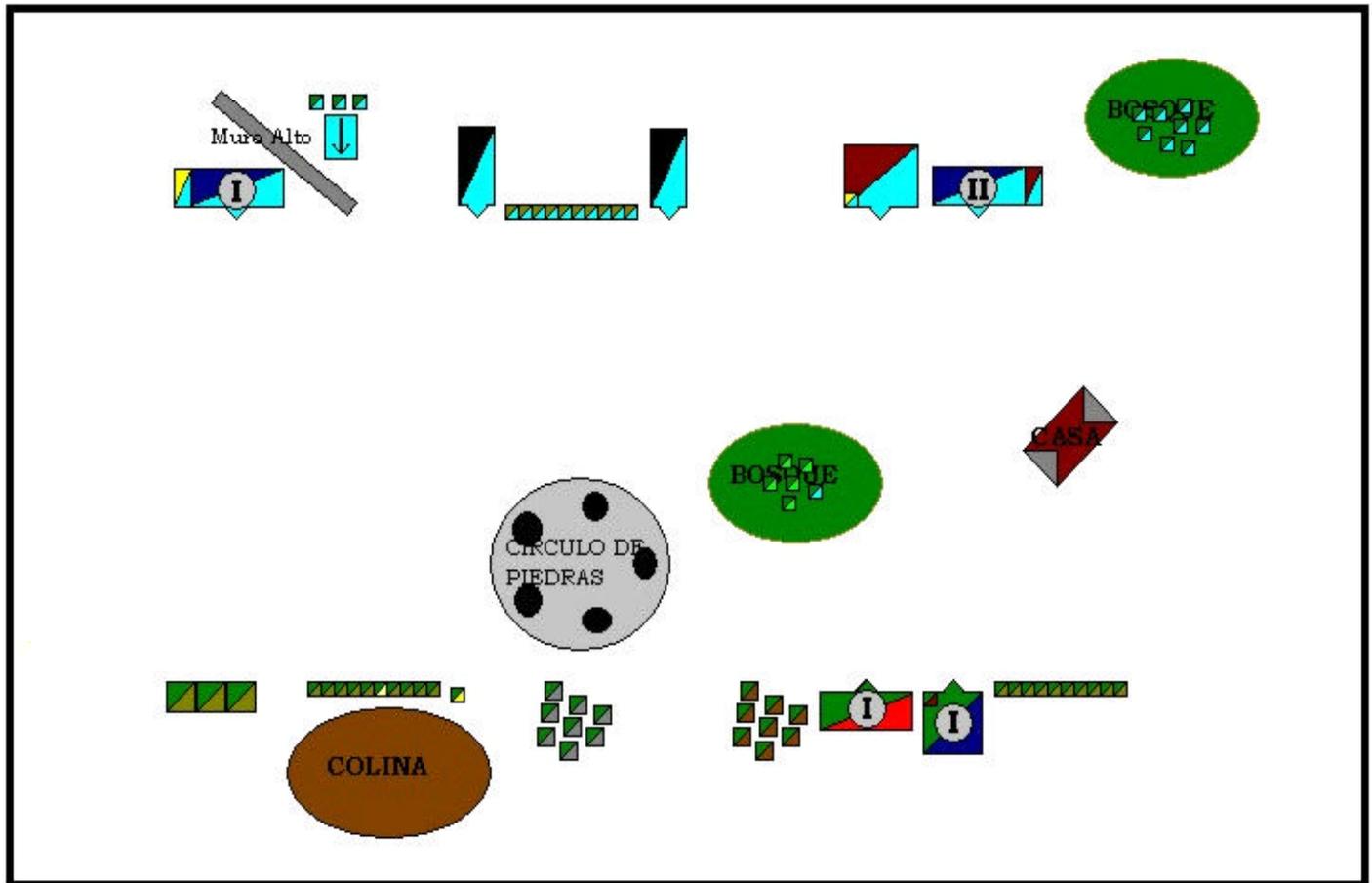
- Carro de Tiranoc (85 pts)
- Carro de Tiranoc (85 pts)
- 8 Sombrios (120 pts)

#### Singulares:

- 1 Lanzavirotes (100 pts)

Total 1.500 pts

## Despliegue



Había salido un campo de batalla muy interesante, con un círculo de piedras, una colina y una buena posición defensiva con un muro alto.

Los silvanos se quedaron con la zona de la colina, eliminando una buena posición de tiro para los lanzavirotes Asures y colocaron un bosque entre el círculo de piedras y la casa, estrechando el campo de batalla por ese lado.

Los Altos elfos dividieron a sus yelmos en los dos flancos, incluyendo al general y al mago en las unidades.

El centro quedó en manos de los arqueros, con los dos carros situados allí para poder acudir al flanco que fuera más interesante.

El lanzavirotes, sorprendentemente, se parapetó tras el muro, lo que le dejó con una visibilidad un poco reducida.

Los sombrios, que desplegaron antes que los forestales, decidieron quedarse con el bosque de su zona de despliegue para evitar que lo tomaran los silvanos.

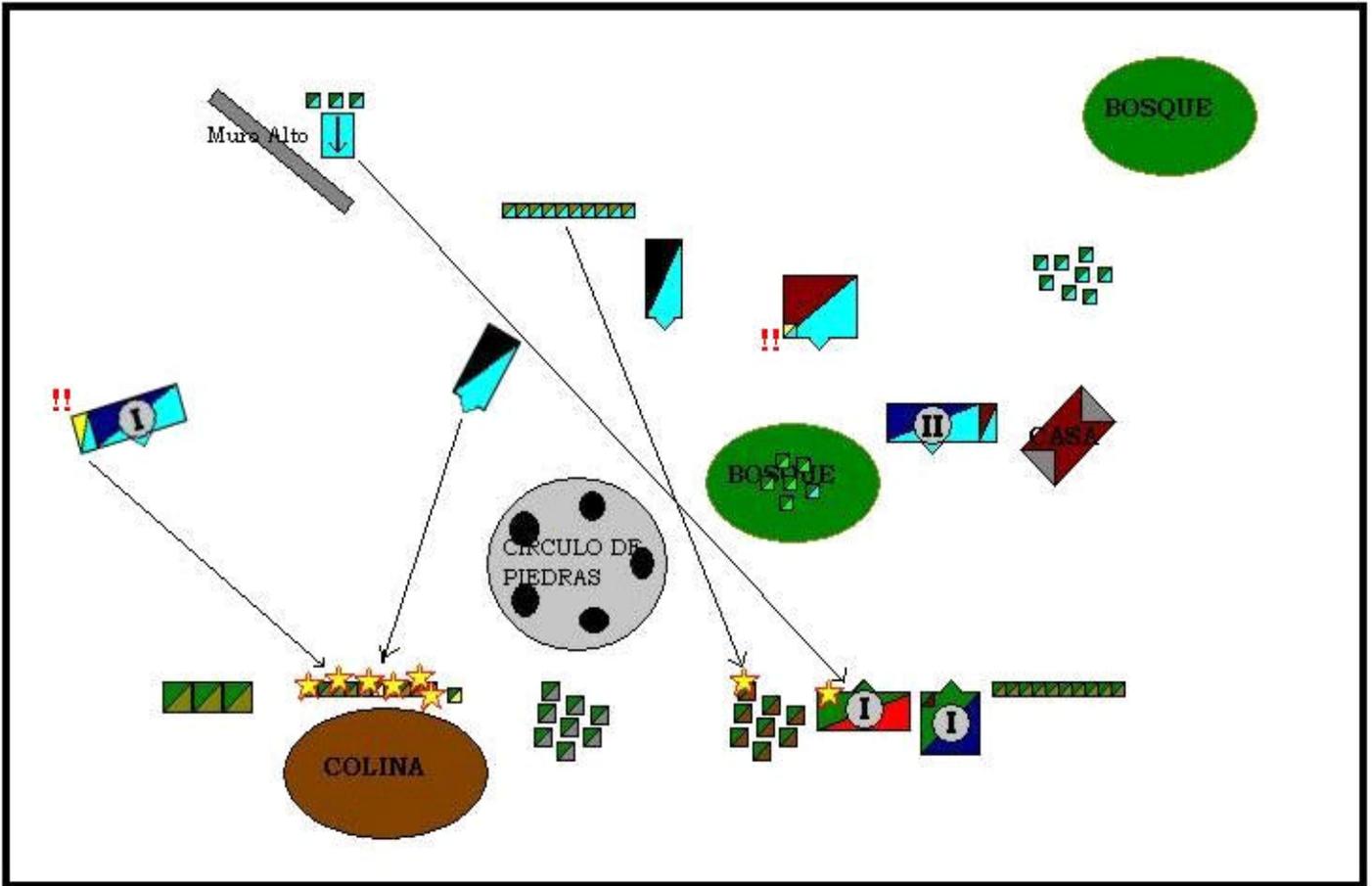
El despliegue silvano fue muy amplio también, con los arbóreos protegiendo un flanco con ayuda de una unidad de guardias del bosque.

Frente a las unidades principales de los Asures se situaron la Guardia Eterna y los Jinetes de Kurnous, apoyados por una unidad de driades y el resto de arqueros.

La segunda unidad de driades quedó libre para cruzar el círculo de piedras y apoyar al flanco que lo necesitara, aunque con la intención primera de ir a por los arqueros elfos y, si era posible, a por el lanzavirotes.

Los forestales se quedaron con el bosque que dominaba el centro del tablero, una magnífica posición para disparar en casi cualquier dirección.

Turno 1 Asur



El General Alto Elfo había introducido algunos cambios desde la batalla anterior, convencido de que necesitaría más magia para acabar con los silvanos, renunciando esta vez a las águilas e incluyendo un lanzavirotes. Sin embargo mantuvo su apuesta por una gran unidad de lanceros.

Al ganar la iniciativa lanzó sus tropas hacia delante con mucha confianza en su primer turno de disparo y magia, sin embargo los dados son herramientas crueles en la batalla y golpearon fuerte

en la moral del Asur.

El anillo de la Ira fue dispersado y se agotó, sacando un 1 en la tirada. Un objeto muy caro que ya no rendiría sus puntos. Para compensar, la deflagración infernal salió con fuerza irresistible y acabó con 5 arqueros silvanos que superarían el pánico posteriormente.

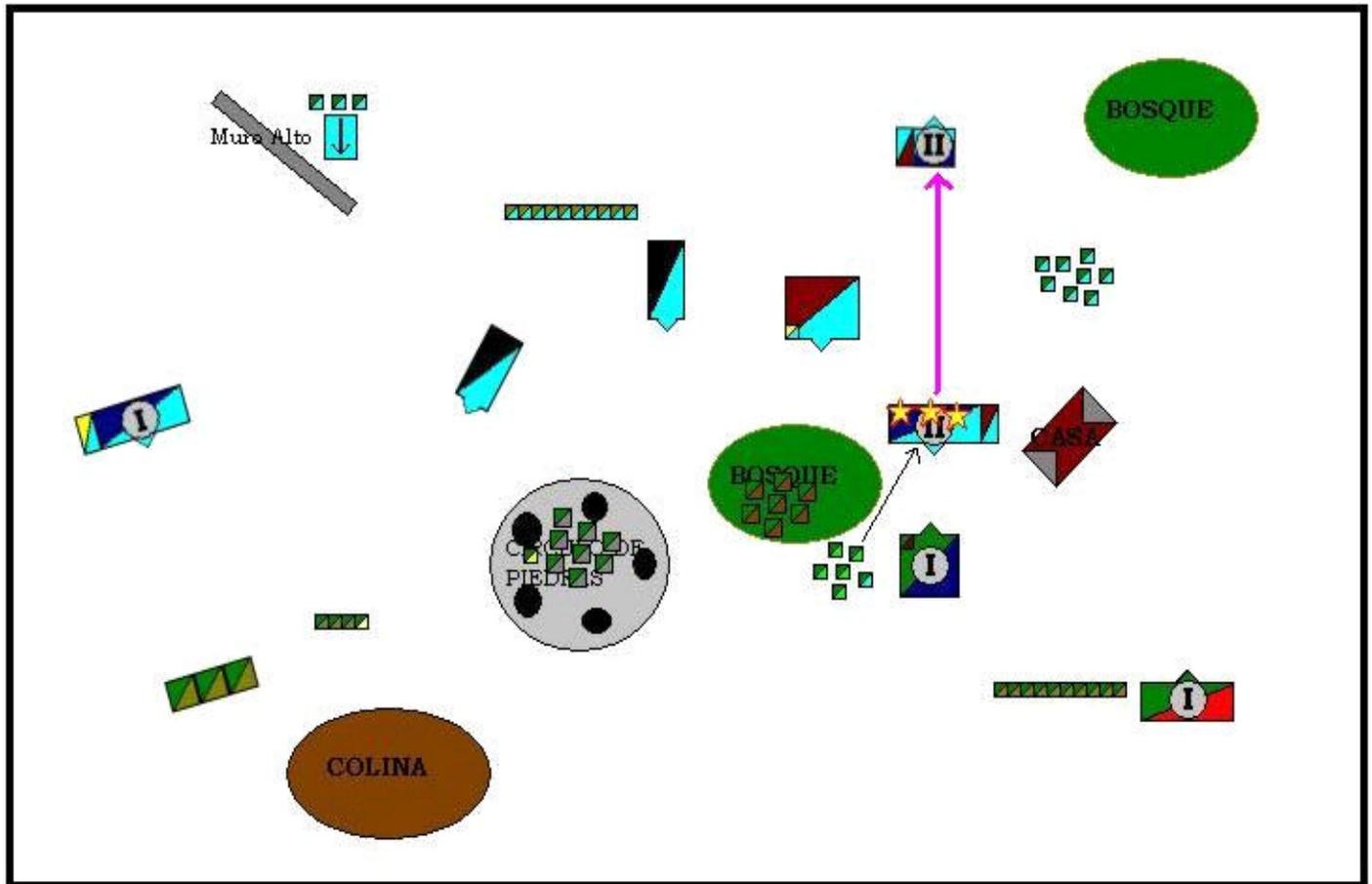
Pero una vez más (mejor dicho, dos veces) los dados fueron caprichosos: una disfunción con cada mago. El resultado fue que el mago que iba a pié perdió

un nivel de magia y el hechizo de bola de fuego. La otra disfunción no tuvo ningún efecto adicional.

Los disparos tampoco fueron excesivamente dolorosos y tan solo una driade, un arquero más y un jinete de Kurnous fueron eliminados. Las salvaciones especiales de los espíritus del bosque protegieron principalmente a los jinetes, con dos salvaciones exitosas. La cara del general Asur lo decía todo.



### Turno 1 Silvano



Sin duda los señores del bosque estaban con sus hijos y los dioses élficos habían elegido a sus favoritos. La fase de magia de los Asures podría haber sido tremenda turno tras turno pero había sido cortada de raíz en el turno 1, eliminando un objeto portahechizos, un hechizo y un dado de poder, no se podía pedir más.

Los silvanos no se iban a quedar atrás en la batalla, en eso si que ha cambiado mucho este ejército, que ahora es mucho más interesante al ataque. La guardia eterna y las driades avanzaron

en pleno mientras los jinetes buscaban una ruta alternativa de ataque, lejos del peligroso lanzavirote. El flanco izquierdo se quedó bastante estático, ya que los arbóreos eran una interesante amenaza y los Asures se lo tendrían que pensar mucho para cargarlos. Los arqueros supervivientes si que avanzaron para provocar al carro Alto Elfo. Los forestales buscaron posición de disparo, cubriéndose entre el bosque y la guardia eterna de una posible carga.

La magia silvana no hizo nada destacable y su hechizo fue dispersado, pero el cantor de los árboles no había venido aquí para eso de todos modos.

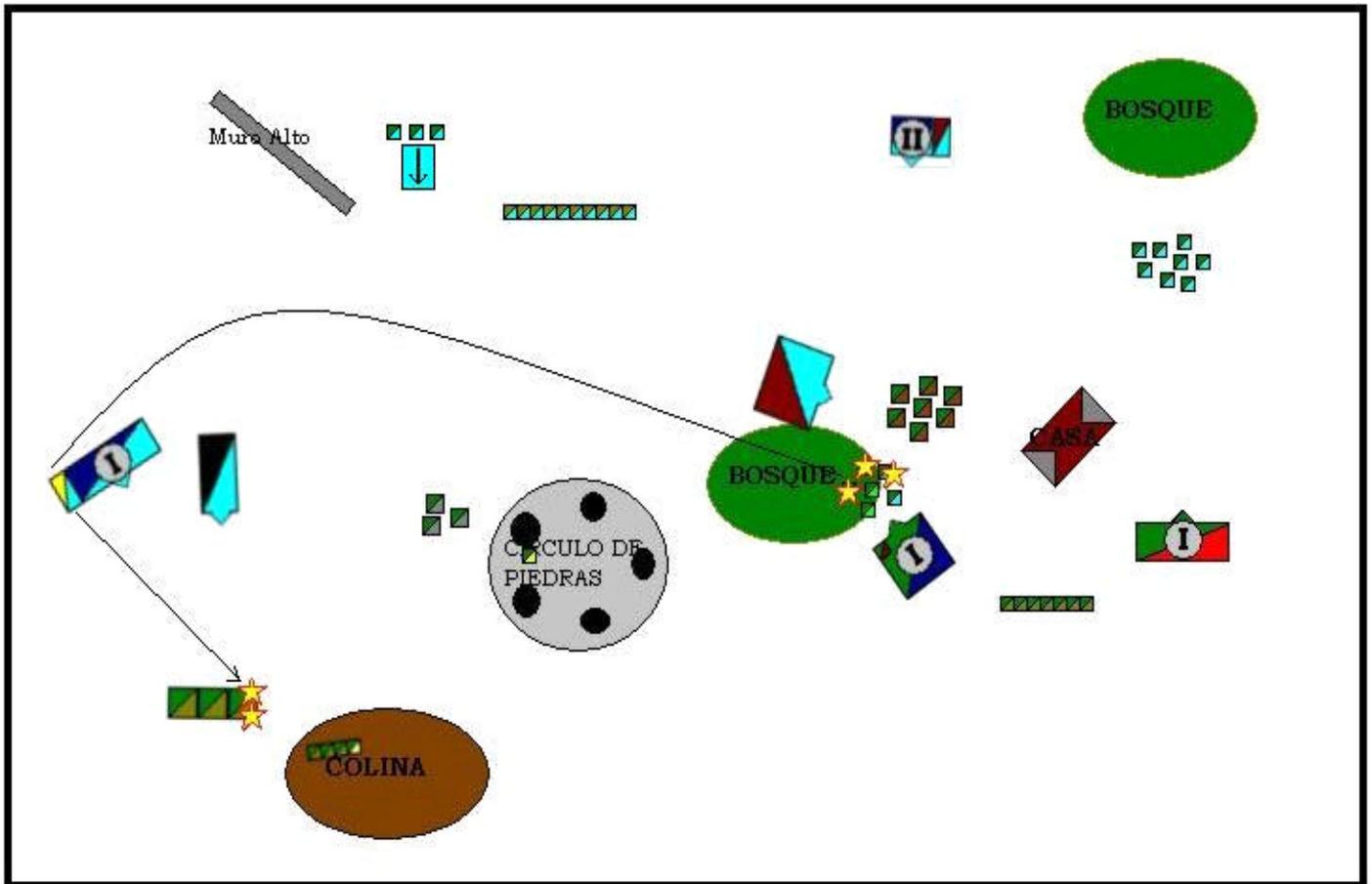
En el disparo, los forestales demostraron el por qué son mi unidad favorita... 3 yelmos plateados cayeron derribados por sus disparos letales (si, tres 6's en el dado). El resto de la unidad, general incluido, decidió retroceder para pensárselo mejor... jejeje...







Turno 3 Asur



Practicamente sin magia y con el ejército en una situación comprometida, la moral Asur estaba por los suelos. Sus unidades se limitaron a reorganizarse y reagruparse, incluido el lanzavirote que salió del muro en busca de nuevos objetivos a los que disparar.

La fase de magia por fin dio algunas satisfacciones y la deflagración infernal volvió a sacar una fuerza irresistible, alcanzando a los forestales y matando a tres de ellos. También logró conjurar la bola de fuego que impactó a

un arbóreo y le causó una herida que se multiplicó al inflamarse la corteza del arbóreo. Pudo ser mucho más grave de lo que fue, de modo que aún tuvieron suerte los silvanos en esta fase de magia.

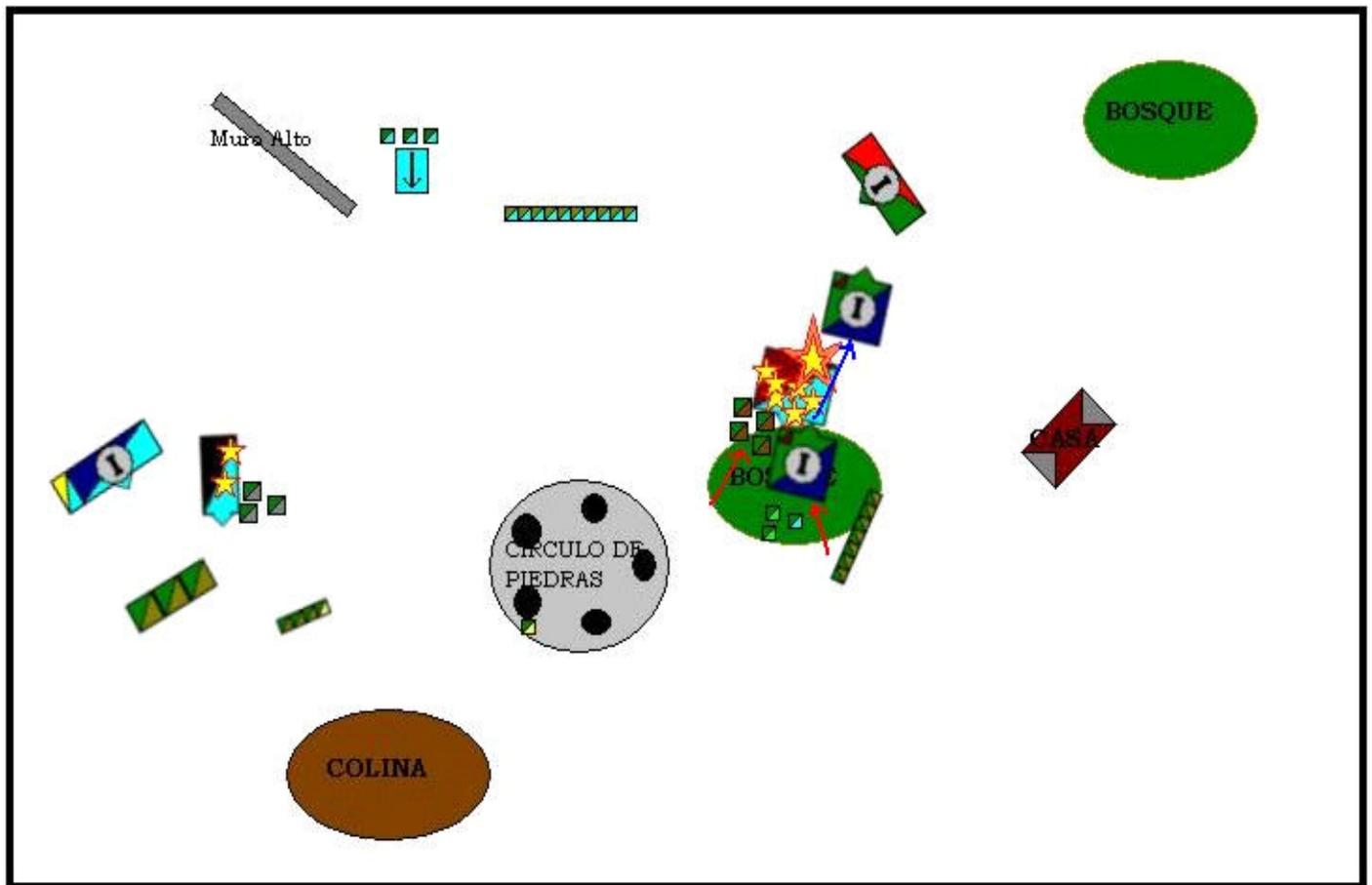
Los disparos de los arqueros no pudieron derribar a ninguna de las driadés, que seguían interesadas en el carro.







### Turno 4 Silvano



Mientras los jinetes de Kurnous regresaban a zona de combate, la guardia eterna y las driades supervivientes se lanzaron contra los lanceros elfos... el resto de unidades tambien avanzaron hacia el centro, con los arqueros y los forestales cruzando el bosque para buscar posiciones de disparo en los últimos turnos.

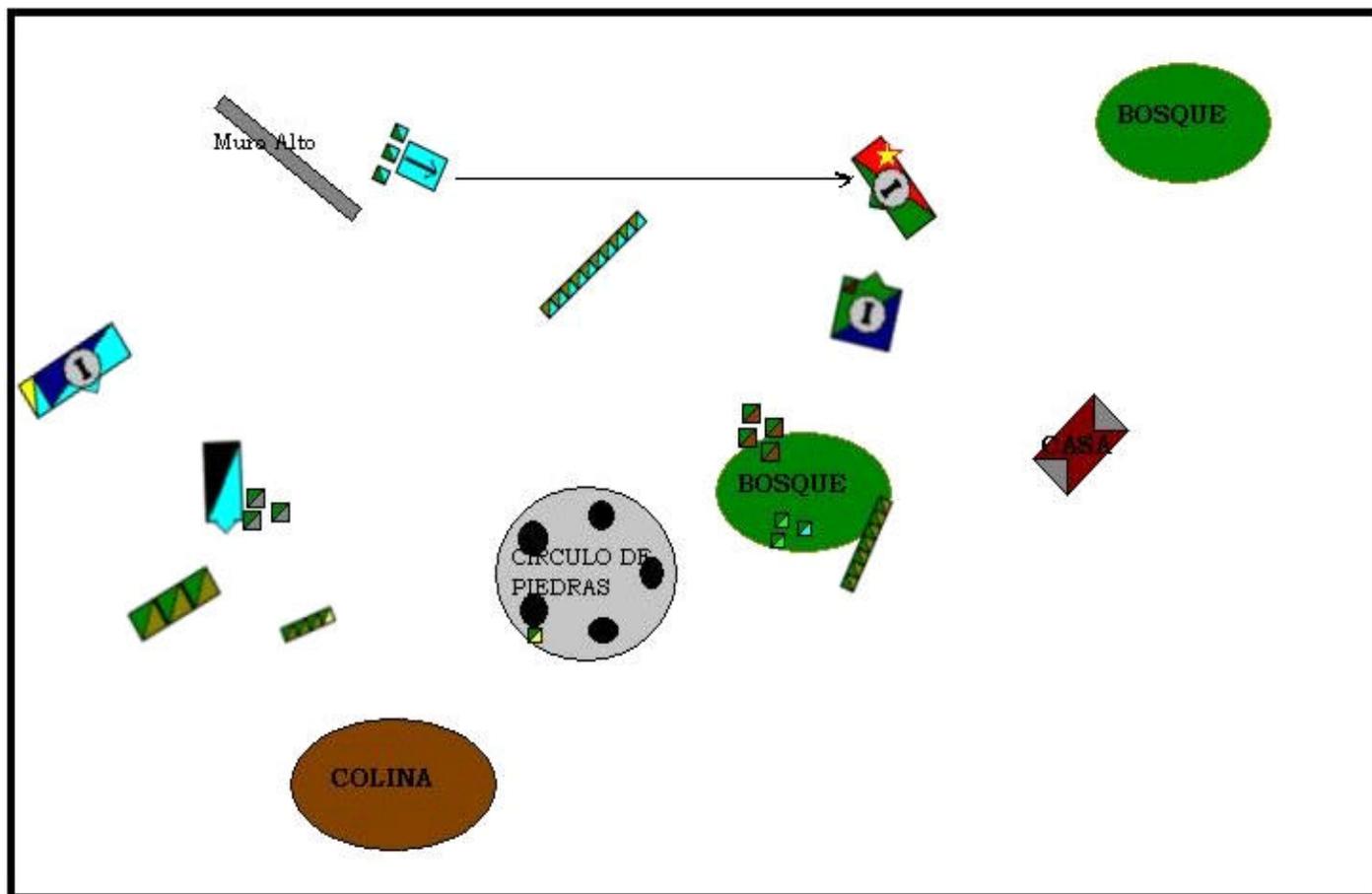
En el flanco, los arboreos decidieron que ya era el momento de amenazar a los yelmos y avanzaron de frente, retadores, seguidos por los arqueros que

se disponian a ayudar a las driades en su lucha contra el carro.

No hubo nada relevante en la fase de magia ni en la de disparo, pero en los combates todo se decidió a favor de los silvanos. Las driades causaron dos heridas al carro, que aguantó el tipo, pero los lanceros no pudieron hacer lo mismo, sufrieron 7 bajas en la carga, una auténtica carnicería que terminó cuando fueron alcanzados en la persecución posterior. Ahora si que había terminado la batalla...



Turno 5 Asur



Los Altos Elfos jugaron su quinto turno tan solo por buscar una esperanza en los disparos, esperanza que no llegó al derribar tan solo a un jinete de Kurnous. No había necesidad de ver a los arqueros machacados en el turno siguiente y la batalla se dejó ahí mismo, sin siquiera realizar los combates de este turno.

Los silvanos habían vuelto a superar claramente a los Altos Elfos.

RECUENTO DE PUNTOS (hasta donde se jugó)

Puntos para los Altos Elfos

½ Forestales.-.....	64 pts.
½ Guardia del Bosque.-....	63 pts.
½ Driades.-.....	48 pts.
½ Driades.-.....	48 pts.
1 Cuadrante.-.....	100 pts.
TOTAL.-.....	323 pts.

Puntos para los Elfos Silvanos

Mago a pie.-.....	145 pts.
Noble.-.....	143 pts.
Lanceros.-.....	254 pts.
Sombrios.-.....	120 pts.
Yelmos Plateados.-.....	132 pts.
Carro de Tiranoc.-.....	85 pts.
General muerto.-.....	100 pts.
Puro de corazón.-.....	100 pts.
2 Cuadrantes.-.....	200 pts.
TOTAL.-.....	1.279 pts.

Diferencia: 956 pts.  
Resultado: **Masacre.**



# Tácticas para Reyes Funerarios

por Crolador

## Somos únicos

Los reyes funerarios de Khemri son uno de los ejércitos más estratégicos que existen en el mundo Warhammer. La gran cantidad de variaciones respecto a las reglas normales pueden hacerte ganar la partida porque el rival te desconozca (es uno de los ejércitos menos visto), pero si se ha enfrentado antes a tus tropas, más te vale estar preparado. Quizá sea uno de los ejércitos más difíciles de llevar; sobre todo si te empeñas en jugar como lo haría el otro ejército no muerto, los condes vampiro. Ten esto presente: los reyes funerarios NO son "un ejército no muerto": es un ejército cuyos componentes da la casualidad que están muertos. No, no estoy desvariando.

Comparémoslos:

Condes vampiro basan su fortaleza en hordas de tropas acompañadas por diversas unidades ligeras prescindibles. Si necesitas ayuda de algún tipo, la magia es la solución: recuperarás bajas en esqueletos y zombis, crearás unidades nuevas (para mí, el mejor hechizo del juego), otorgarás movimientos adicionales... eso sí, llega rápido al combate o tienes un problema, ya que sólo un par de hechizos te permiten causar bajas a distancia. Una vez trabado, hay algunas unidades muy muy buenas que ganarán los combates con una probabilidad muy alta, altísima si les acompañas de personajes... pero en verdad tus victorias serán debidas a las magníficas reglas de psicología.

Por el contrario, Khemri no cuenta con tanta variedad de tropas ligeras, y el concepto "prescindible" es bastante inusual. La magia es excelente, pero en lugar de ser un arma en sí misma es una HERRAMIENTA necesaria para suplir tus carencias (lo veremos más adelante): no cuentas con animar esqueletos por doquier. Tus unidades son normalitas, y tienen menos unidades de ruptura que los condes, pero eso sí, puedes ganar la partida sin siquiera moverte, porque sí existen "armas a distancia". Salvo por las reglas de psicología, las similitudes brillan por su ausencia; por eso decía lo de "es un ejército normal que da la casualidad que está muerto".

## Estrategia

Si tuviera que hacer una estadística, me atrevería a afirmar que Khemri es el ejército con más carencias



de todo el juego. También es uno de los que tienen más ventajas, por supuesto, pero muchas de ellas tienen como objetivo suplir una de tus debilidades. Este concepto, junto con los tipos de tropas disponibles, marcarán tu estrategia de juego.

Si echas un vistazo a las reglas, observarás que tienes en tus manos un ejército lento lleno de las llamadas "unidades de ruptura" en otros ejércitos, pero con malos atributos y armadura. Son unidades veloces, pero no ganarán los combates si no reciben apoyo. Además, tienes muchas tropas especialistas, esto es, excelentes para una o dos misiones, pero inútiles para todo lo demás. Si no están bien colocadas serán un estorbo. La necesidad de los apoyos implica que o avanzas con todo el ejército, o no deberías avanzar con casi nada. Colocar bien a los especialistas te retrasará, así que no cuentas con mover rápido, pero si no mueves no sacarás beneficio a tus "unidades de ruptura". La clave para enjugar este curioso puzzle se resume en una palabra: contraataque.

En efecto, si obligas a mover al enemigo hacia ti tendrás más tiempo para colocarte. Y, en carga, tu velocidad media puede multiplicar por 3 tu movimiento normal usando la magia. Dicho en plata: cargando eres muy muy veloz, en contraste con tus movimientos normales. Tus reglas de psicología en este punto serán una bendición, supliendo las pocas bajas que causarás con abundantes chequeos. Si eliges bien el momento y los objetivos, tendrás ventaja para finalizar la partida como tú quieres... Esto parece muy complicado a priori, pero existen combinaciones para llevarlo a cabo.

## Táctica "Corazón enano"

Con este peculiar nombre jugaremos como los enanos, pero cargando. Para que esta táctica de funcione, necesitarás ir cumpliendo algunos pasos:

### 1. Necesitarás sacar al enemigo de sus posiciones defensivas

Para empezar, necesitarás algo para obligar a avanzar al enemigo. Esto implica poder causar bajas a distancia



(1.1) y tener ventaja en el intercambio de proyectiles (1.2)

1.1 En tu ejército tienes disponibles varios elementos útiles: los arqueros, el lanzacráneos, y el arca de almas. Los arqueros siempre impactan a 5+, con lo cual se convierten en la pesadilla de hostigadores, caballerías ligeras y tropas parapetadas. No te darán la victoria, pero sí algunos puntillos. El lanzacráneos, por el contrario, es una maravillosa máquina de guerra que provocará chequeos de pánico con causar sólo una baja en una unidad, y, si pagas los cráneos del enemigo, te beneficiarás de un -1L en el chequeo. Y con la ayuda de la magia disparará dos veces por turno. El arca es una barbaridad, en mi opinión, para partidas a menos de 2000 ptos (o más); si quieres mantener las amistades, úsalo con mesura. Su efecto: si el hechizo funciona, cualquier enemigo sufrirá (2D6+2 - liderazgo) heridas sin salvación, como una doncella, pero a lo bestia.

1.2 Lanzacráneos y arca de almas son más que suficiente como para que el enemigo se preocupe por ellos. Pero, ¿qué pasa con los proyectiles y máquinas de guerra enemigas?... la solución te la aportan los buitres y los excavadores: te permitirán eliminar estas amenazas desde el turno dos de la partida. Recuerda: los excavadores cargan cuando salen... en el caso del escorpión gigante, coloca el punto de salida donde quieras... y si no salen problemas, cargará (puede desviarse el punto de salida 25cm, pero es que pincitas carga 36cm... Yo ya no salgo de casa sin uno!)

## 2. Necesitarás hostigar el avance

En este punto, el enemigo estará de los nervios con los lanzacráneos cayendo por doquier y los escorpiones gigantes cazando máquinas y personajes, así que muy posiblemente empiece a avanzar. Como Khemri es muy lento, cuanto más rápido sea su avance más problemas tendrás. Para hostigar tienes

tus tropas veloces, como carros y caballerías, tus excavadores, para cargar, y tus arqueros para eliminar unidades flojillas o para ir reduciendo alguna fila a formaciones cerradas. Bien jugado, harás alguna bajas, pero, lo más importante, multitud de chequeos. Cualquier chequeo fallado es una victoria, ya que romperá la línea de avance y, en consecuencia, el general enemigo tendrá que cambiar el plan de ataque continuamente. Y eso no es bueno... para él... aquí puedes ganar muchas partidas...

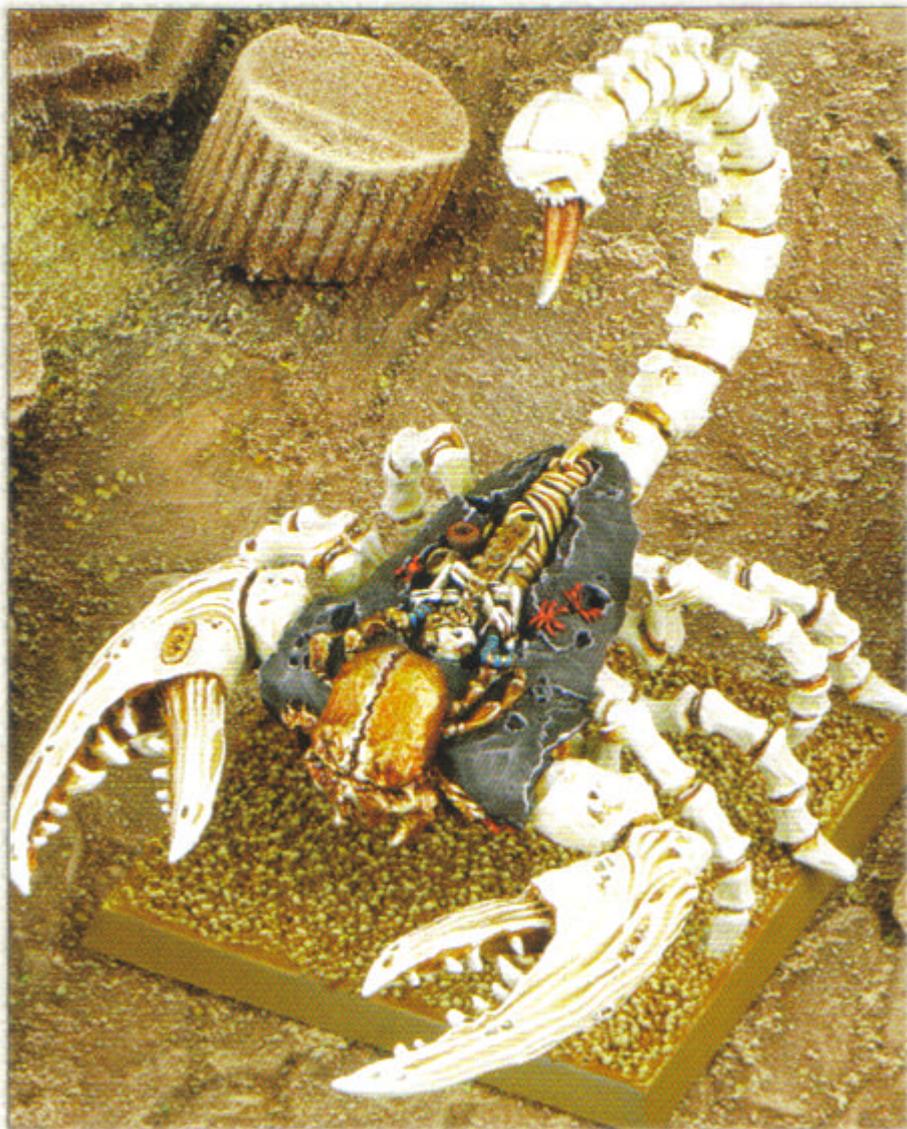
## 3. Lanzar contraataque masivo

Si la magia te acompaña, podrás cargar al enemigo en este punto. Si no, necesitarás garantizar una línea defensiva sólida, que resista el embite enemigo. Desgraciadamente, no tienes ninguna tropa que gane combates siendo cargada (salvo la guardia del sepulcro con un príncipe), así que tendrás que disponer una línea defensiva "estóica", con tropas "de contención" y "de ruptura". La idea es que el enemigo cargue tus tropas de contención, que se quede inmovilizado, y entonces tenga que hacer frente a las cargas por el flanco de tus tropas "de ruptura". Esta parte es común con condes vampiro: traba con esqueletos, contracarga con Ushabtis, más esqueletos, guardia o lo que pilles...

## Táctica "he quedado con mi novia/o"

Quien tenga pareja que comparta esta afición, que sepa que tiene un tesoro. En la mayoría de los casos, las abundantes recriminaciones por "jugar con muñequitos" y "preferir a los amigos antes que a mí" se convertirán en una constante tonadilla entre móviles y reuniones íntimas. Doy este nombre a esta táctica porque es un "todo o nada", y en consecuencia las partidas son muy rápidas, para regocijo de la parienta (pero no para conseguir su perdón, hombre por dios).

Básicamente, aquí aplicamos el principio de "la mejor defensa es el mejor ataque". Lo que haremos es amenazar desde el primer turno al enemigo con nuestras tropas más rápidas: buitres, carros y caballerías. Apoyándonos en los movimientos adicionales por magia, puedes cargar hasta 60cm, 100cm en el caso de los buitres. Podrás ganar muchas veces sólo con esto, pero si además dispones un bloque sólido de infantería para recoger las "migajas", tienes mucho a favor. También podría haber bautizado a esta táctica como "tiempo de cosecha":



"Pincitas". Gólem Escorpión de Games Workshop.



primero pasas la guadaña (lo rápido), y luego recoges (infantería). Para llevarla a cabo, una vez más, hay unos pasos que hay que cumplimentar:

### 1. Hay que pegar duro y ganar los combates en el turno de carga

La organización del ejército será arriesgada, ya que tenemos pocos apoyos en esta ocasión. Debemos usar unidades rompedoras y veloces que garanticen bajas. En el caso de los carros, esto se consigue usando príncipes dentro de las unidades. La caballería tiene peor arreglo, a menos que ayude otra unidad... cómo me gustan los escorpiones gigantes... Por detrás de esta primera línea, haz avanzar la infantería.

### 2. La clave es la sorpresa y la velocidad

Si el enemigo ve a nuestros carros y caballerías, reaccionará huyendo y colocará unidades para contracararnos. Es lo normal contra los "locos" de cualquier ejército. Pero aquí hay una ventaja que no nos hace tan inconscientes: la magia. Con su ayuda podremos mover normalmente, evitando las "trampas", y luego trabarnos en la fase de magia. Prueba a acercarte a menos de 10cm, y carga entonces, a ver quién se arriesga a huir... o muévete y ve a por la unidad que estaba "al acecho". DEBES desconcertar al enemigo.

Mientras la primera línea va sembrando muerte y destrucción, tu infantería irá avanzado a salvo, ya que las preocupaciones del contrario estarán centradas en otro sitio. Llegarán en el penúltimo o último turno, depende. Cuando la infantería esté cerca, aleja tus unidades heridas para que el enemigo no consiga muchos puntos de victoria (los carros son caballería rápida, y no son muy caros), y deja que remate la troupe.

### 3. Es importante eliminar los proyectiles

La gran debilidad de nuestra primera línea son las bajas: una unidad que pierda dos carros sólo sirve para apoyar a otra (no cuentes con reanimar todas las bajas: es más importante seguir avanzando). Excavadores, forever and ever.

No es mi táctica favorita, pero cuando el enemigo no se organiza un ejército anticarro, qué escabechina... eso sí, es muy, muy divertido siempre: "agggg!!! Deja ya la magiaaaa!!! No me cargues ahiiiiii!!! Donde va "pincitas" aho-rraa..."



*Harbringer of Bast, de Chris Fritzpatrick. Miniatura de Crocodile Games (de su juego War Gods of Aegyoptus)*



*Mummy Standar Bearer, de Chris Fritzpatrick. Miniatura de Crocodile Games (juego War Gods of Aegyoptus)*

## Sinopsis de enemigos

Las combinaciones planteadas determinarán qué debe haber en tu ejército: si vas a usar "corazón de enano", carros y caballería pesada son menos deseables que bloques de esqueletos con armadura ligera. Los lanzacráneos con la táctica "he quedado con mi novia" tampoco son muy buena idea. Por supuesto, la raza rival y la composición del ejército enemigo afecta mucho tu forma de juego, así que siempre deberías disponer de una o dos unidades versátiles y una o dos unidades de ruptura. No podrás adivinar qué tropas tiene el enemigo, pero en función de la raza...

**Elfos:** sus ventajas (velocidad y magia) son tus debilidades (ojo: la magia enemiga te hace mucho daño), pero, afortunadamente, son pocos, flacuchos y con pocos ataques: la R3 es tu gran punto a favor, así que no te olvides causar bajas a distancia (arcos, lanzacráneos, báculo de plaga), y es probable que cuentes con superioridad numérica, así que recuerda que causas miedo... en el caso de los silvanos, los arcos son todavía más necesarios, y los lanzacráneos más difíciles de proteger...

**Lagartijos y bestias:** trátalos como elfos, pero cuidado con terradones, y con las cargas de bestias tamaño monstruo, sobre todo si son combinadas.

**Imperio, mercenarios y enanos:** no te dejes los excavadores en casa por si los proyectiles. Usa la táctica "corazón de enano", con ushabtis contra los enanos, y algún disparo contra los humanos

**Orcos y goblins y skavens:** tendrás inferioridad numérica... pero los lanzacráneos siempre caerán en algún sitio. Te rodearán, así que evita los flancos (¿has probado a desplegar en forma de triángulo alrededor de una esquina?)

**Vampiros:** "pincitas", busca al vampiro jefe, busca... mientras, protégete de la magia, que es mejor que la tuya (y por mucho). Ushabtis, gigante de hueso y formaciones cerradas son buenas opciones

**Guerreros del caos y demonios, salvo Khorne:** son tropas poco numerosas (a menos que mezclen listas), pero no te extrañes si tienes inferioridad numérica; además, muchas unidades serán inmunes a psicología. En ese caso, el lanzacráneo casi no servirá de nada, pero el gigante de hueso, ushabtis y los escorpiones sí... es que el caos no dispara (cañones infernales y hachas arrojadas dios mediante aparte)...

**Khorne:** son muchos ataques por bicho, así que no dudes en sacrificar unidades (recuerda que con furia asesina están obligados a arrasar... y luego no pueden

declarar huida cuando cargues por el flanco). Te frenarán mucho la magia, así que no dependas de ella.

**Bretonia y Reinos ogro:** bloques de esqueletos para frenar caballería/ogros, apoyados por más unidades para cargar por el flanco a continuación. Ten alguna unidad rápida en reserva (buitres?, caballería ligera?) para atrapar a las tropas que huyan, porque puede no haber una segunda oportunidad, pero renuncia a perseguir si te deja en mala posición defensiva.

### Sinopsis de propia

**Útiles contra todo:** escorpiones gigantes (aún no conozco nadie que no odie mis escorpiones gigantes), guardia del sepulcro (recuerda que pueden reanimarse; única unidad que puede ganar cuando es cargada, si hay un personaje dentro), formaciones grandes de esqueletos con arma de mano, escudo y armadura ligera.

Para que todo se desarrolle según el plan previsto, tienes tres buenas armas a tu favor, y una enorme en tu contra. La que tienes en contra es no tener movimiento de marcha. En este juego tan dependiente de tomar la iniciativa en los combates, el no tener jamás la posibilidad de marchar es un problema gordo. Las posibilidades de ser cargado son enormes, y, al ser no muertos, sufrirás bajas adicionales... en el caso de condes vampiro, con la ayuda de la magia podrías resucitar guerreros... pero aquí no será el caso. Lo peor, no obstante, es que tus personajes TAMPOCO pueden mar-



La Guardia del Sepulcro. Games Workshop

char... y ya sabemos qué ocurre si te matan a quien ha animado a tu ejército, ¿verdad?... los que tengáis perro podéis obtener así una provisión de huesos considerable. Ten esto presente: es el ejército más lento del juego (salvo cargando).

Las que tienes a tu favor son la magia, la psicología y los objetos mágicos. Tu psicología puede romper los esquemas del contrario si empieza a fallar cargas por tus chequeos de miedo. Tus objetos son excelentes y algunos muy imprevistos (como el icono de Rakarp, que te permite reorganizar una unidad antes de declarar cargas, o el

vaso hierático, que te permite lanzar un cántico adicional una vez por partida, o la capa de las dunas, que permite volar a un personaje, o los que te otorgan más hechizos). Pero, indudablemente, la clave estará en la magia.

Jugar bien con la magia PUEDE darte victorias. Jugar mal, te provocará derrotas. Tus cánticos están pensados para que solventes tus dificultades en cada momento del juego, así que saber escoger qué cánticos emplear en cada momento es vital. Si no tienes ninguna acción vital en algún momento determinado (me quedan 2 esqueletos en esta unidad de 24 por los disparos de la primera ronda, el escorpión ha salido a tiro del mago de nivel 4 enemigo, necesito deshacerme de los mineros, o similar), sigue esta pauta: los primeros turnos usa la magia para proporcionar más disparos a tus lanzacráneos (si no hay lanzacráneos, pasa al punto siguiente). A continuación, mueve unidades para cargar o posicionar unidades. Por último, cuando los CaC hayan empezado, recupera bajas y/o provócalas tú con el 1D6 de F4. Lástima tengas unos alcances tan limitados, porque tendrás que arriesgar a tus magos... pero aunque muera el hierofante, los chequeos podrán usar el liderazgo de tu general, con lo que no te desmoronarás tan rápido como hacen los condes vampiro (además, fíjate que los liderazgos de las unidades son mejores).



Warlord Mummi, de Bob Ridolfi. Reaper Miniatures.



Khadath the Mummy, de Werner Klocke. Reaper Miniatures.

Para el enemigo, tu magia debe ser un quebradero de cabeza: si no tiene mucha protección mágica, hazle que se arrepienta. Si se ha protegido, piensa que los pergaminos son valiosos puntos que



Arca de las Almas de Games Workshop

no ha empleado en más tropas. Esta fase debe ser tu favorita... pero no la vital (normalmente las partidas las gana quien carga más veces).

## Resumen

En resumen, Khemri es un ejército "diferente" de llevar debido a su falta de movilidad, algo que marcará tu forma de juego de forma drástica. Las tropas que tienes y sus reglas lo convierten en un ejército malo para atacar, regular para defender, pero excelente para contraatacar, apoyándote siempre en tus reglas especiales. Combinando tus unidades puedes vencer a cualquiera, apoyándote en tu psicología y en la magia. Que se acerque... que tú esperarás en mitad del campo de batalla...

## Debilidades

- Nunca se puede marchar
- Malos atributos de combate y armaduras flojitas: sufres muchas bajas, y casi todas tus unidades necesitan apoyos.
- Muchas de tus tropas son especialistas y caras: NO cuentes con tener superioridad numérica (tenlo en cuenta a la hora de causar miedo). No son prescindibles, y sí susceptibles de morir a base de disparos.
- No generas dados de energía: los hechizos que permanecen activos son una maldición para Khemri.

## Fortalezas

- Todos tus hechizos funcionan, independientemente del resultado de la tirada de dados. Además, no tienes que escogerlos, porque van incorporados con los personajes.
- Tus objetos mágicos son excelentes.
- Psicología. Fantástica, aunque no es tan normal superar en número al adversario como los condes vampiro. Si pudieras huir como reacción a la carga, qué grande sería este ejército.
- No desprecies nunca nunca, pero nunca nunca, de tus arcos...

## Personajes y unidades

- Todos tus personajes pueden hacer algo de magia. Es mejor tener muchos hechizos que hechizos de mayor número de dados.
- Cualquier unidad con un príncipe o un rey dentro se convierte en unidad de ruptura automáticamente. Además, si muere, puede ser que "maldiga" al asesino...
- Cualquier unidad "no fiable" que el enemigo no se espere se convierte en una unidad de ruptura, o casi... no uses siempre las mismas listas y sorpréndele de vez en cuando
- Unidades versátiles: esqueletos, guardia de los túmulos, escorpiones gigantes, caballería ligera.
- Unidades de contención: esqueletos, guardia
- Unidades de ruptura: ushabtis y gigantes de hueso
- Unidades especialistas fiables: excavadores (enjambres y escorpiones gigantes), caballería ligera, unidades de carros
- Unidades especialistas no fiables: buitres, caballería pesada
- Unidades de disparo: arqueros, caballería ligera, unidades de carros y lanzacráneos

## Claves

- contraataque
- lanzar el cántico adecuado en cada momento del juego
- escoger bien las unidades y objetos en función del terreno y del enemigo
- situar los personajes momia en unidades de ruptura
- usar siempre una/dos unidades de contención, y una/dos unidades de ruptura.

Keep warhammering!  
Crolador-

## Escenario: La Cacería

Por Jobber

### Introducción

....." El hermano Lexican se tumbó rápidamente sobre el suelo para evitar ser detectado por el Gran Lobo, noto como el frío le rozaba el vientre hasta arañar sus entrañas. Era una sensación extraña, más de 20 años había dejado de percibir esas sensaciones. Su sentido del tacto, estaba amortiguado, debido a la presencia de su segunda piel de ceramita.

Haberse desprendido de su reverenciada armadura no le había sido fácil. Pero la prueba a la que se enfrentaba, así lo exigía.

Hacía ya más de dos semanas, que acompañado por sus hermanos, el taciturno Njarl y su mejor amigo Sven, habían abandonado la seguridad del Colmillo. Para dirigirse a los bosques que los rodeaban, en busca de los Grandes Lobos.

Dos semanas en al que habían sufrido todo tipo de inclemencias hasta llegar a estar en condiciones de concluir la prueba.

De cada uno de ellos se esperaba, que llegará a matar en combate cuerpo a cuerpo, uno de los grandes lobos de Fernis. Con esto demostrarían ante todos sus hermanos que por fin eran merecedores de entrara formar parte de la hermandad de los Cazadores Grises.

Prueba de ello sería la piel con la que volverían, símbolo de su triunfo sobre el Gran Lobo.

Aunque la prueba en si, les había parecido bastante fácil de realizar al principio. A estas alturas habían descubierto que no era así.

Ante ellos una manda de más de 20 lobos estaba reunida, preparándose para pasar la noche. Hacia más de una semana que habían encontrado su rastro. Y después de varios intentos desafortunados, por fin se encontraban ante la oportunidad que necesitaban.

En ésta noche sin luna, la manada había decidido descansar en un claro, la niebla les ayudaría a pasar desapercibidos, pero era el viento quien les daría la gran ventaja.

Gracias a la disposición de la orografía, el viento soplabla constantemente en dirección sur, esto era vital, pues les dejaría un camino de entrada libre al cubil...

La manada se dividía en varias familias de no más de 5 miembros, éstas familias tendía a disgregarse en varios lugares, los cuales eran dirigidos por un macho dominante, y ese macho era la pieza a ser cobrada.



Sólo podían vencer si actuaban como un sólo ser. Como una manada de Lobos que caza con una coordinación casi sobre natura. Así debían comportarse ahora,

Atrás debían dejar sus impulsos primarios, que tanto caracterizan a los jóvenes Garras Sangrientas. Sólo actuando como cazadores que se amparan en la fuerza de la manada podrían triunfar frente a sus enemigos.

Lexican estaba lo suficientemente cerca como para oler a los cachorros del Gran Lobo...

En este preciso momento se había dado cuenta del verdadero significado de la prueba, por fin estaban preparados y esta vez no iban a fallar...."

Este escenario pretender representar la prueba de transición, que todo Garra Sangrienta lleva a cabo para pasar a convertirse en un Hermano Cazador Gris.

En esta prueba un Garra que ha dominado su bestia interior, es despojado de su Servo armadura y sus armas rituales. Posteriormente es enviado a cazar a un

Lobo de Fernis, con sus manos desnudas debe darle muerte y volver con su piel. Para dar testimonio de su hazaña ante todos sus hermanos.

Para este escenario necesitaras:

1. Las reglas de Grupos de Combate, Las encontrareis en el manual de WH40k
2. Un espacio de juego de 120 x 120 cm.
3. Escenografía abundante. Las cacerías son llevadas a cabo en los fríos bosques de Asaheim, por lo que es conveniente usar árboles (coníferas), elementos rocosos y cualquier cosa que generalmente se podría encontrar en cualquier bosque. La disposición es elegida por el jugador que controle a la manada de lobos de Fernis, ya que son éstos quien elige el terreno por él que se mueven.
4. 3 miniaturas para representar la Jauría de Lobos Espaciales que van a realizar la cacería.
5. Entre 15 y 20 miniaturas de lobos, para representar a la manada.



## Perfiles y Reglas Especiales

### Los Lobos Espaciales

La Jauría de Lobos Espaciales modifica su perfil por el siguiente:

HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
4	4	4	4	1	4	2	8	5+

### La Manada

La manada de Lobos se divide en pequeñas familias de no más de 5 miembros, y cada uno esta compuesta por un Gran Lobo y 4 Lobos menores:

Gran Lobo.

HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
4	0	4	4	1	4	1	10	6+

Lobo Menor.

HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
4	0	3	3	1	4	1	10	--

**Reglas especiales universales:**  
Sentidos agudizados

### Despliegue

Después de que el jugador que controla a la manada termine de colocar la escenografía, deberá dividir sus miniaturas en grupos de 5 miniaturas cada uno. Y colocarlas sobre el terreno de juego, Los grupos estarán separados entre si más de 30 cm. Esto nos asegura que nadie termine juntando todos los lobos en una unidad de Fantasy.

La Jauría de Lobos Espaciales escoge el borde del tablero que quieran a la hora de desplegar.

### Condiciones de Victoria

Los Lobos espaciales deben abatir como mínimo a 3 Grandes Lobo para pasar la prueba, Si se da la casualidad de que a la hora de matar al último Gran Lobo, Este muere a la misma vez que los marines de la Jauría, entonces contara como victoria para los marines.

Evidentemente la manada deberá terminar con todos los Marines antes de que estos terminen con los Grandes Lobos.

### Niveles

Como en un principio puede que jugar con los marines puede parecer algo muy



difícil, para habituarse, éste escenario se puede jugar con tres grados de dificultad:

1. Una Jauría de 3 marines, equipados con una lanza cada uno contra 15 lobos. Lanzas: consideran armas de proyectiles de un sólo uso, tiene el siguiente perfil: Alcance 20 cm F Usuario FP 6 Asalto 1

2. Una Jauría de 3 Lobos Espaciales contra una manada compuesta por 15 lobos.

3. Una Jauría de 3 Lobos Espaciales contra una manada compuesta por 20 Lobos:

La manada seguirá contando tan sólo con 3 Grandes Lobos, así pues, deberás decidir en que subgrupo de 5 lobos están incluidos antes de que comience la partida (anotarlo, y no lo olvides). Posteriormente revélaselo a tu adversario cuando sea oportuno.

La Jauría de Lobos gana la regla infiltración.

Bueno y para despedirme daros un consejo, no debéis jugar con mentalidad de Garras, orkos, tiranidos,... sino con mentalidad de Cazadores Grises, utilizar la astucia no la fuerza....



## Equipando al Carnifex (II)

Por Yakface (www.dakkadakka.com) Traducido por Lord Darkmoon  
El Cárnix de Apoyo Pesado



### Principios del Cárnix de Apoyo Pesado

Antes de comenzar, voy a discutir un par de puntos sobre el Carnifex de Apoyo Pesado.

**Primero, es importante notar que el Carnifex de Apoyo Pesado puede ocupar un rol que ninguna otra unidad en el ejército Tiránido puede llenar: el disparo de largo alcance con alta Fuerza.**

Los Zoántropos tienen la mitad del alcance con su disparo de F 10 y el Tirano de Enjambre sólo puede conseguir un Cañón Venenoso de F 8.

Por tanto, si no eliges Carnifexes de Apoyo Pesado (o si los eliges sin al menos un Cañón Venenoso), tu ejército perderá versatilidad. Dependerás de los ataques de cuerpo a cuerpo (o disparos a corto alcance de los Zoántropos) para eliminar vehículos pesados enemigos.

Como es mucho más sencillo destruir un vehículo mediante disparos que con ataques de cuerpo a cuerpo, es un terrible error ir a la guerra sin elegir un Carnifex

de Apoyo Pesado con Cañones Venenosos.

Un concepto similar sería un ejército que prácticamente no tiene habilidad de combate cuerpo a cuerpo (como los Tau). Supongamos que ese ejército tiene una única unidad que puede ser equipada para el cuerpo a cuerpo o para el disparo, a expensas de su habilidad de combate. Si eliges equiparla para el disparo, habrás hecho un ejército unidimensional. En otras palabras, un ejército de un sólo truco.

Los ejércitos de un solo truco tienen su lugar en una partida de WH40K, pero siempre acaban encontrando la horma de su zapato cuando el oponente tiene varias unidades que pueden contrarrestar el truco.

En la lista del ejército Tiránido tienes otras unidades que pueden combatir bien en cuerpo a cuerpo, otras unidades que pueden disparar a infantería, otras unidades que pueden destruir vehículos en combate cuerpo a cuerpo.

Pero no tienes ninguna otra unidad que pueda realizar un disparo a larga distancia con una Fuerza alta. Si no eliges Carnifexes de Apoyo Pesado con Cañones Venenosos, ya has comenzado a arrinconarte en la esquina.

Con esto en mente, yo recomiendo que siempre demos a nuestros Carnifexes de Apoyo Pesado un Cañón Venenoso. Aunque un Cañón Enredadera tiene algunos usos, el hecho de que sólo realiza un único disparo significa que fallará la mitad de la partida. Además, sólo tiene Fuerza 8. Aunque es estupendo contra infantería, no es tan bueno contra vehículos pesados (Blindaje 13-14). Como el Carnifex es la única unidad que puede realizar ese utilísimo disparo de F 10 a 90 cm., debemos asegurarse que cubre ESE disparo.

### Cuidado con tus hábitos de gasto

Muchos jugadores encuentran la miríada de elecciones de Biomorfos para un Carnifex de Apoyo Pesado altamente adictivas. Continúan añadiendo y añan-



diendo, hasta que sin darte cuentas esa unidad cuesta más de 250 puntos.

Con ese coste, es extremadamente improbable que el Carnifex consiga matar suficientes miniaturas enemigas como para compensar su precio. Sin embargo, la probabilidad de que el enemigo, con las circunstancias adecuadas, pueda matar este Carnifex (y reclamar su desorbitado coste) estará siempre ahí.

No importa en qué papel se encuentre nuestro Carnifex de Apoyo Pesado, pero queremos que sea lo más efectivo posible con el mínimo coste en puntos. Debemos tener siempre este concepto en mente mientras construimos nuestros Carnifexes de Apoyo Pesado. Esto también significa que podemos añadir un par de biomorfos a nuestra lista de cosas que nunca, nunca, vamos a elegir (junto con Mandíbulas de Ácido y Bioplasma):

**Regenerar.** Por treinta puntos, esto es simplemente excesivamente cara para una habilidad que quizás nunca usemos en una partida. Si vas a pagar un montón de puntos por una habilidad, asegúrate que puedes usarla.

**Cañones Venenosos (acoplados).** Si tengo que explicarte por qué no vamos a considerar esta elección, eso significa que o te has perdido la primera parte, o has decidido que este artículo no vale nada.

### Equipando al Carnifex de Apoyo Pesado

Para discutir las opciones del Carnifex de Apoyo Pesado, voy a identificar diferentes roles de batalla en categorías separadas para examinarlo más eficazmente.

#### 1. Carnifex de Apoyo Pesado de Armamento (Gunfex)

En el caso de un Gunfex, vamos a elegir dos pares de armas de disparo, similar a la configuración "Dakkafex" de Elite. Una de las armas es obviamente el Cañón Venenoso, como hemos visto antes.

#### Simbiontes de disparo para el Gunfex

Para nuestro armamento secundario, podemos rechazar rápidamente el Devorador acoplado por una única razón: alcance

Como indicamos en la primera parte del artículo, si elegimos un Carnifex de disparo, queremos que dispare. Si elegimos un armamento con menor alcance, estamos obligando a mover a nuestro Carnifex más cerca del enemigo para maximizar su ronda de disparo. Esto incrementa nuestra probabilidad de ser cargados por un enemigo que intente silenciar nuestros disparos. Algo que no queremos que pase.

Otorgando a nuestros Gunfexes un alcance de 90 cm (con un Cañón Venenoso y un Cañón Enredadera), nos aseguramos de poder estar fuera del alcance del enemigo mientras disparamos a infantería y vehículos. Además, siempre conviene tener alguna unidad en la retaguardia para controlar cuadrantes mientras el resto del enjambre avanza contra el enemigo. Un Gunfex es ideal para esta posición.

Así que decidimos (por eliminación) que todos nuestros Gunfexes tendrán un Cañón Venenoso y un Cañón Enredadera.

#### Frugalidad en Biomorfos para el Gunfex

Con nuestras elecciones de armas, ahora nos movemos para elegir biomorfos.

Primero el sencillo: debemos elegir Sentidos Agudizados para este tipo de

Carnifex. Más allá es donde el control debe ser necesario.

Como he dicho varias veces, queremos que nuestros Gunfexes disparen. Esto es por lo que los hemos comprado. Gastar puntos en biomorfos orientados al cuerpo a cuerpo nos tentará para cargar al enemigo en vez de disparar. Si excluimos todos los biomorfos de cuerpo a cuerpo nos quedan aquellos que hacen al Carnifex más difícil de matar (y Sacos de Toxinas).

Podemos eliminar fácilmente los Sacos de Toxinas porque no dan absolutamente ningún beneficio al Gunfex y de hecho hace que el Cañón Enredadera nos cueste 5 puntos más.

#### **Biomorfos de Resistencia**

Cuando hagamos el análisis de los biomorfos de resistencia debemos tener en mente que no esperamos que nuestro Gunfex se encuentre en combate cuerpo a cuerpo, ni siquiera que esté muy cerca. De hecho, si el enemigo está a menos de 30 cm de los Gunfexes, esto significa que ha eliminado a la mayoría de nuestro ejército y/o ha sido capaz de sobrepasarnos y flanquearnos. En cualquier caso, nuestro ejército se encuentra en baja forma mucho antes de que las armas enemigas de corto alcance empiecen a disparar a nuestro Gunfex.

El punto es que nos vamos a concentrar en cómo estos biomorfos afectan a las armas de largo alcance, especialmente aquellas de más de 90 cm. Estas armas serán capaces de disparar nuestro Gunfex sin recibir fuego de respuesta.

**Quitina Reforzada (+1 Herida).** Este es el único biomorfo que siempre daría a todos los Carnifexes de Apoyo Pesado. Comparado con otros biomorfos de resistencia, es barato (15 puntos). Más importante aún, una herida extra siempre tiene uso independientemente de la Fuerza del ataque o su FP. Una mejor pregunta sería: ¿Por qué no elegir este biomorfo? No puedo pensar en una buena respuesta a esta pregunta.

**Exoesqueleto Entrelazado (+1 Resistencia)/Caparazón Extendido (2+ TS).** Voy a discutir estos dos biomorfos juntos porque afectan al mismo problema desde puntos de vista diferentes. Elegir uno u otro es un dilema interesante. No hay duda de que ambos hacen al Gunfex más resistente. La cuestión es si esa mejora vale los 20 y 25 puntos que cuestan.

El mayor punto negativo contra ambos es que ninguno de ellos hace nada contra las armas que presentan una amenaza mayor. Si tenemos en cuenta todos los tipos de Marines Espaciales, Marines Espaciales del Caos, Guardia Imperial y



ejércitos Tau que se juegan habitualmente, probablemente cubramos el 60-80% de los ejércitos que te encontrarías en un torneo aleatorio.

Todos estos ejércitos tienen armas de F 9 FP 2 o mejores como su armamento principal anti tanque (y por tanto, anti Carnifex). Estamos hablando, por supuesto, del Cañón Láser.

Ninguna de las dos mejoras afectan a los impactos de estas armas, y como estos disparos son los que probablemente se realicen contra el Gunfex, ambas mejoras son, como mínimo, sospechosas.

Por supuesto, hay otras razas. Tanto los normales como los Eldars Oscuros llevan lanzas de F 8 FP 2, los Orkos tienen sus Kohetez de F 8 FP 3, las Hermanas de Batalla tienen el lanzamisiles Exorcista de F 8 FP 1, y prácticamente todos los ejércitos imperiales y del Caos tienen el ubicuo (pero menos popular que el Cañón Láser) Lanzamisiles Perforante de F 8 FP 3.

Además, tenemos las armas de fuerza media (F 5-7) de las que preocuparnos. Particularmente las armas del tipo "Plasma" que tienden a poseer una mortífera FP de 2.

No olvidemos tampoco la frecuencia creciente de las armas "aceradas" en el juego que reducen incluso más la efectividad de una alta Resistencia y Tirada de Salvación.

Con todos estos factores combinados, la conclusión inmediata es que, para un Gunfex, nuestra mejor opción es ignorar ambas mejoras. En su lugar, intentaremos mantener a la bestia barata y en cobertura durante todo el juego si es posible.

#### Caparazón Extendido vs. Exoesqueleto Entrelazado: Primer Asalto

Sin embargo, si realmente quieres elegir uno de las mejoras, ¿cuál es mejor que la otra? Examinemos las fuerzas que cada selección tiene sobre la otra.

**Caparazón Extendido:** Da prácticamente invulnerabilidad ante todos los ataques que tienen FP 3 o mejor; esto es una protección mejor estadísticamente que la que ofrece +1 Resistencia ante esos mismos ataques. De hecho, cuanto mayor es la fuerza del ataque, mejor protección ofrece.

El problema es que, cuanto mayor sea la fuerza del arma, mayor probabilidad de que sea de FP 2 o mejor, dejando así la salvación de 2+ inutilizada.

Otro factor a considerar es que una salvación de 2+ ofrece mejor protección contra ataques de F4, algo que el Exoesqueleto Entrelazado no hace (mejorar de R 6 a R 7 no tiene efecto en los ataques de F 4).

Por supuesto, donde realmente brilla el

Caparazón Extendido es contra armas de FP 3, donde una tirada de salvación de 2+ ofrece una protección muy superior a la que ofrece un +1 a la Resistencia. Sin embargo, hay pocas de estas armas en el juego en comparación con aquellas que tienen FP2 o mejor. En realidad, sólo estamos hablando de Misiles Perforantes, Kohetez Orkos (sin tanto alcance), Segadores Eldar y Cañones Iónicos Tau.

**Exoesqueleto Entrelazado:** Tiene la ventaja de reducir el efecto de todas las armas de F 5 a F 8, independientemente de su FP. Es especialmente importante porque hay muchas armas con FP 2 que entran dentro de este rango. Cañones Estelares, Lanzas Oscuras/Brillantes, armas de Plasma, armas de Fusión y los misiles del Exorcista (por nombrar las principales).

Otro beneficio de la Resistencia 7 significa invulnerabilidad completa contra ataques de F 3.

#### Y el asalto va para...

Si sabes que vas a enfrentarte a Orkos, Eldars especializados en Segadores Siniestros o ejércitos imperiales/del caos con un gran número de lanzamisiles, entonces deberías elegir claramente el Caparazón Extendido.

En cualquier otro caso, la elección más versátil (especialmente por 5 puntos menos) es el Exoesqueleto Entrelazado. Sabes que hará a tu Gunfex más duro contra todo el armamento de fuerza media, independientemente del enemigo contra el que te enfrentes. En particular, funciona especialmente bien con el con-

cepto del Gunfex en el interior del terreno y utilizando la salvación por cobertura. Aunque no ofrece el tipo de protección que una tirada de salvación de 2+ contra armas de FP 3 o mejores, si funciona contra cualquier disparo (no acerado) de F5-8 desde Cañones Automáticos a armas de Plasma, algo que no se puede decir del Caparazón Extendido.

Quiero reiterar que yo no recomiendo elegir ninguno de ellos para un Gunfex porque ninguno mejora las capacidades del Gunfex contra su mayor amenaza (armamento de F 9-10 FP2 de largo alcance)

#### Una nota rápida sobre selección de objetivos

Sobre esas armas de "fuerza media", una cosa importante para recordar sobre el juego de Warhammer 40.000 es que, cuando se eligen objetivos, disparar al objetivo correcto con el arma correcta es indispensable. Si no mejoramos nuestro Gunfex con ninguno de los dos biomorfos y tu oponente te dispara con un Cañón Automático, debemos estar encantados con esas heridas porque está disparando de forma ineficiente.

Por ejemplo, con un Carnifex estándar, le toma a un Guardia Imperial (HP 3) 9 disparos de Cañón Automático para estadísticamente causar una media de una herida. Un Marine Espacial necesitará (HP 4) 14 disparos de Bolter Pesado para lo mismo. Esos disparos serían mucho más eficaces contra Guerreros Tiránidos o Genestealers, por ejemplo.

Si un enemigo recurre a disparar estas armas a tu Gunfex, es muy probable que





estés en camino de conseguir la victoria independientemente de si tu Gunfex sobrevive o no.

De manera similar, he ignorado completamente las armas de artillería (plantilla) en este análisis. Cualquier enemigo que desperdicia un disparo de artillería en un Carnifex te está haciendo un gran favor al no dispararla contra el resto de tu ejército.

#### Sumario del Gunfex

Si sigues conmigo tras toda esta parrafada, ahora deberías saber que todos nuestros Gunfexes estarán equipados como sigue:

Cañón Venenoso, Cañón Enredadera, Sentidos Agudizados, Quitina Reforzada (163 puntos)

### **2. Carnifex Mixto de Apoyo Pesado (Uberfex)**

El Uberfex es un término que doy a cualquier Carnifex de Apoyo Pesado que no lleva un Cañón Venenoso y un Cañón Enredadera (Gunfex)

Si me has seguido a lo largo del artículo, ya te imaginarás algunas de las cosas que voy a decir sobre esta configuración. Debe ser obvio que no le voy a dar al Uberfex dos simbioses de alcance (eso sería el Gunfex) y que tampoco le voy a dar dos simbioses de cuerpo a cuerpo; vamos a hacer una mezcla de ambos.

#### Equivocaciones Comunes

Ya puedo oír a algunas personas llorar: "Quiero llevar un Cañón Enredadera y un Devorador acoplado"

Resistid la tentación. Si quieres un Carnifex de disparo, elige un Gunfex y mantenlo alejado de los enemigos que quieran cargarle.

Además, esos dos disparos de F 10 a 90 cm son demasiado valiosos para ignorarlos. Todos los Carnifex de Apoyo Pesado deberían tener uno. Todos. Y. Cada. Uno.

Otros ahora mascullan:

"¿Y si combato contra alguien que no tiene vehículos?"

Esos juegos ocurrirán de vez en cuando, y es por eso que tus Gunfexes también llevan un Cañón Enredadera. Si, entiendo que habrá veces que tu Uberfex, armado con un Cañón Venenoso, no tendrá vehículos a los que disparar. De todas formas, son riesgos que debes tomar.

¡Recuerda! Tienes muchas otras tropas que pueden matar al enemigo estupendamente en Cuerpo a Cuerpo. Puedes equipar otras unidades en tu ejército para disparar a la infantería y vehículos ligeros. Lo que NO TIENES es ninguna otra manera de destrozr vehículos a largo alcance. Nunca lo olvides.

Finalmente, algunos discuten:

"Pero quier hacer un super salvaje dios del combate cuerpo a cuerpo con mi Carnifex"

Simplemente, di no. Si absolutamente necesitas un Carnifex de cuerpo a cuerpo, hazlo de Elite. Se que no puedes hacer el mismo tipo de monstruo de cuerpo a cuerpo con un límite de 115 puntos, pero recuerda que hay una posibilidad entre tres en cada partida de que tu Carnifex tenga que llegar como Reservas. No quieres soltar 200+ puntos en una unidad que puede tener o no tener impacto en la partida. Quieres que tus unidades primarias contribuyan tanto como sea posible.

Además, el Uberfex que vamos a crear a continuación es un oponente bastante formidable en cuerpo a cuerpo. Aunque no alcanzará el poder de combate que puedes conseguir con un Carnifex de Apoyo Pesado puro de cuerpo a cuerpo, el Cañón Venenoso del Uberfex significa que tiene una mejor oportunidad de con-

seguir Puntos de Victoria en cada juego.

#### *Armando el Uberfex*

Volvamos al equipo de nuestro Uberfex: Cuando se trata de la elección de armas debe ser obvio que vamos a elegir un Cañón Venenoso como nuestro simbiote de disparo.

Para nuestra elección de simbiote de cuerpo a cuerpo, tenemos una elección sobre la que no hemos hablado antes: las

#### Garras Aplastadoras

Garras Aplastadoras (25 puntos): Ocupa una posición que las Garras Afiladas (8 puntos) ocuparían normalmente. También borran los dos ataques base del Carnifex. Eso significa que, por 17 puntos más que las Garras Afiladas tienes sólo un 50% en cada fase de Asalto de que tu Carnifex tenga más ataques que si te limitas a poner las más baratas Garras Afiladas. Además, tienes una posibilidad del 33% de tener menos ataques en cada fase de asalto.

Si te gusta ese tipo de riesgo aleatorio contra recompensa, deberías jugar con Orkos.

Yo, de todas formas, prefiero saber exactamente cómo se van a comportar mis unidades en el asalto. Por supuesto, las Garras Aplastadoras en un Carnifex puro de cuerpo a cuerpo serían mucho más atractivas. Con Cornamenta, un Carnifex así a la carga tendría 3+1D6 ataques, lo que no está nada mal. Pero como no vamos a tener un Carnifex puro de cuerpo a cuerpo, elegir Garras Aplastadoras en el Uberfex es un riesgo muy grande por el coste en puntos que tiene.

Esto significa que nuestro Uberfex siempre tendrá un Cañón Venenoso y un par de Garras Afiladas como armamento.

#### Biomorfos Básicos del Uberfex

¡A los biomorfos! Esto va a ser divertido. No temenos ya el límite de puntos de



Elite y el objetivo es hacer un monstruo del cuerpo a cuerpo sin pasarnos demasiado de puntos. Nos gustaría que el Carnifex fuera capaz de derrotar a casi cualquier oponente en combate cuerpo a cuerpo pero no queremos que cueste tantos puntos como para que sea incapaz de matar el equivalente en miniaturas enemigas en disparo y cuerpo a cuerpo combinado.

Por nuestras anteriores configuraciones, ya hemos deshechado los siguientes biomorfos: Mandíbulas de Ácido, Bioplasma, Regeneración y Chimeneas de Esporas. Como ya hemos gastado 35 puntos en el Cañón Venenoso, deberíamos ir más allá y gastarnos los 8 puntos que cuesta Sentidos Agudizados. Además, como discutíamos en el Gunfex, Quitina Reforzada es un "siempre" en los Carnifexes de Apoyo Pesado. Hasta ahora hemos gastado 151 puntos.

#### -Biomorfos Cruciales de Cuerpo a Cuerpo

Los siguientes biomorfos son cruciales para maximizar la habilidad de combate cuerpo a cuerpo del Uberfex: Glándulas de Adrenalina (HA), Glándulas de Adrenalina (I), Miasma Tóxico y Cornamenta.

El Miasma Tóxico y las Glándulas de Adrenalina (HA) significan que nuestro Uberfex golpeará con 3+ contra los personajes más duros del enemigo. Las Glándulas de Adrenalina (I) significan que sus ataques se realizarán antes que los Puños de Combate y con cinco ataques en carga (por la Cornamenta) y un 3+ para impactar, nuestro Uberfex tiene una posibilidad de eliminar a los Puños de Combate si la zona de peligro es lo suficientemente pequeña. Ya estamos en 179 puntos.

Los biomorfos seleccionados hasta ahora son los que considero que deberían elegirse siempre, el 100% de las veces para un Uberfex. A partir de aquí, influye un montón las preferencias personales. Por supuesto, para una unidad que cuesta 179 puntos, probablemente queramos elegir algunos biomorfos defensivos, especialmente cuando el Uberfex avanzará hacia el fuego enemigo.

#### Biomorfos pobres para el Uberfex

Primero, vamos a mirar unos biomorfos mediocres que no recomiendo se elijan para un Uberfex: la Espalda Espinada y los Banco de Espinas.

**Banco de Espinas:** No es una elección horrible por 5 puntos, pero no se acopla bien con el Cañón Venenoso del Uberfex. La diferencia de alcance entre ambas armas es muy grande, y mientras el Cañón Venenoso quiere ser disparado contra los vehículos más duros, el Banco de Espinas necesita dispararse a los más

ligeros. Además, por la cantidad de puntos que estás invirtiendo en el Uberfex, lo quieres desesperadamente en el cuerpo a cuerpo. Desafortunadamente, puedes encontrarte en situaciones donde un disparo con éxito del Banco de Espinas mate a la única miniatura enemiga en distancia de carga.

**Espalda Espinada:** Es especialmente cara por 15 puntos. Más aún, no tienes la opción de no utilizar esta habilidad si no quieres. Un Uberfex es muy posible que gane el primer asalto del combate (cuando tiene el bono de carga por Cornamenta). Hacer que el enemigo huya en este primer turno es lo peor que puedes esperar. Quieres que tu Uberfex permanezca en cuerpo a cuerpo durante, al menos, otro asalto.

Además, un Uberfex no tiene una gran oportunidad de atrapar a los enemigos con Avances Arrolladores (excepto Tau y Orkos). Si, puede ser una gran herramienta cuando el Uberfex carga en conjunto con otra unidad con alta iniciativa, pero al elegirlo haces el Uberfex menos versátil. Tienes que ser muy cuidadoso con dónde y cuándo cargas porque sabes que si tu Uberfex gana el combate se encontrará en campo abierto durante la fase de disparo del oponente. Deja la Espalda Espinada en casa.

Ahora que tenemos eliminados los biomorfos mediocres, veamos qué es lo que nos queda: Exoesqueleto Entrelazado, Caparazón Extendido, Aguijón, Cola de Maza y Cola Guadaña y Sacos de Toxinas.



#### **Aguijón contra Sacos de Toxinas**

En este caso vamos a considerar ambos biomorfos juntos, ya que ambos ayudan al Carnifex contra personajes enemigos y criaturas con múltiples heridas (el Saco de Toxinas también ayuda contra vehículos, especialmente el Monolito). Aunque generalmente no preferiremos que nuestro Uberfex vaya contra personajes (ya que necesitará 4+ para impactar en lugar de 3+ contra oponentes con HA 4 o menos), cuando tenemos que eliminar

uno, el Saco de Toxinas nos da ventaja (especialmente por dos puntos menos). Esto ocurre porque hay muy, muy pocos personajes o criaturas de múltiples heridas en WH40K que no sufran muerte automática a causa de ataques de F 10. Como nuestro Uberfex no tiene tantos ataques para empezar (comparándolo con personajes enemigos), necesitamos ser capaces de matar con un simple ataque con éxito en lugar de los dos ataques que necesitaríamos con el Aguijón.

Casi el único enemigo contra el que lamentaremos elegir Sacos de Toxinas en vez de Aguijón es contra otro ejército Tiránido. La resistencia de las criaturas Sinápticas a la muerte instantánea hace el Aguijón especialmente útil.

#### **Armas de Cola**

Recomiendo elegir un arma de cola en tu Uberfex, ya que con el Cañón Venenoso sólo tiene tres ataques cuando no carga. Un Uberfex necesita poder mantenerse en combate. Además, como golpea a tropas con HA 4 con 3+, los ataques de Cola tienen una mejor posibilidad de golpear cada turno y un mejor valor por los mismos puntos.

Recuerda que nuestro Uberfex tiene Iniciativa 2 y los ataques de cola se realizan con Iniciativa 1, lo que significa que existe la posibilidad de que perdamos la oportunidad de realizar esos ataques. Sin embargo, los ataques de Cola son sólo útiles cuando se está en contacto contra 4 o más enemigos (al principio del turno), y como el Carnifex sólo tiene tres ataques cuando no carga, la única forma de que se quede sin oponentes es cuando combate junto a progenies amigas. Así que no nos vamos a preocupar de que ocurra tan a menudo como para evitar que seleccionemos esta mejora.

Como ya hemos elegido los Sacos de Toxinas, podrías pensar que la cola Guadaña es más atractiva ya que los D3 ataques son ahora de Fuerza 5. Sin embargo, ambas tienen su mérito.

Contra un oponente de HA 4 o menos, el Uberfex conseguirá las siguientes heridas por cada turno de combate sólo con su armamento de Cola:

#### **Oponente R3**

Guadaña: 1.11 heridas.

Maza: 0.56 heridas

#### **Oponente R4**

Guadaña: 0.89 heridas.

Maza: 0.56 heridas

#### **Oponente R5**

Guadaña: 0.67 heridas.

Maza: 0.56 heridas

Aunque la Cola Guadaña hace más heridas, la media no es nunca el doble que con la Maza. Si consideras que la Guadaña cuesta el doble de puntos (5 vs



10), la Maza retiene mucho de su encanto.

Si también tienes en cuenta que la Maza puede causar muerte inmediata de vez en cuando, por cinco puntos menos es la elección que yo haría.

#### Caparazón Extendido vs. Exoesqueleto Entrelazado: Segundo Asalto

De nuevo volvemos a mi discusión preferida: Caparazón Extendido y Exoesqueleto Entrelazado. Todo el análisis que hice antes en la sección del Gunfex sigue aplicándose. De todas formas, el Uberfex va a comportarse de manera diferente que el Gunfex por lo que vamos a examinar algunas situaciones nuevas.

Primero, ya hemos gastado muchos más puntos en el Uberfex que en el Gunfex. Esto significa que no importa que gastemos unos pocos más para hacerlo más duradero. Considéralo una inversión en los puntos que ya has gastado.

Segundo, el Uberfex no se va a sentar en la cobertura sino que se va a acercar dentro del corto alcance de las armas enemigas. Esto significa que las armas de fuego Rápido (especialmente rifles de Plasma) van a tener un mayor impacto en el Uberfex que en el Gunfex.

Tercero, esperamos que nuestro Uberfex se involucre en cuerpo a cuerpo. ¿Cómo funcionan el Caparazón Extendido y el Exoesqueleto Entrelazado contra los ataques en cuerpo a cuerpo? Todo se revelará a continuación:

Cuando se acerca a través de Fuego Rápido enemigo este es el número medio de disparos que necesitan acerse para causar estadísticamente una única herida en el Uberfex:

	Sin Actualizar	Resistencia 7	Salvación 2+
G.I. (HP3/F3)	36 disparos	Invulnerable	72 disparos
Marines (HP4/F4)	27 disparos	27 disparos	54 disparos
Orkos (HP2/F4)	54 disparos	54 disparos	108 disparos
Tau (HP3/F5)	18 disparos	36 disparos	36 disparos

Como puedes ver, el Caparazón Extendido ofrece el doble de protección contra el arma básica de cualquier ejército. El Exoesqueleto Entrelazado sólo ayuda contra la Guardia Imperial y los Tau.

Pero no podemos olvidar que mientras se acerca a la línea enemiga, el Uberfex recibirá disparos de Plasma y Fusión; y los dos ignoran totalmente la tirada de salvación de 2+. El Exoesqueleto si protege algo contra estos ataques.



#### Caparazón Extendido vs. Exoesqueleto Entrelazado en Cuerpo a Cuerpo

Una vez en combate, las cosas cambian radicalmente. La Guardia Imperial, los Orkos, las Hermanas de Batalla y los Tau golpean todos con Fuerza 3 o menos. +1 a Resistencia elimina cualquier daño de las tropas básicas de estos ejércitos. En particular, eliminar los ataques de las Rebanadoraz Orkas es muy útil ya que sólo se necesitan 24 ataques para causar una herida (no demasiados, ya que cada Chico tiene 4 Ataques a la Carga).

Contra Marines, el hecho de que necesitan 4+ para impactar (en lugar de 3+ cuando disparan) y que no tienen tantos ataques como en fuego rápido, significa que el Uberfex es mucho menos vulnerable. Estadísticamente se necesitan 36 ataques de HA 4, F4 para causar una herida al Carnifex en cuerpo a cuerpo.

Ambas mejoras tienen el mismo efecto contra ataques de F5-6 en cuerpo a cuerpo, siempre que el ataque no ignore tiradas de salvación. Y aquí es donde el Exoesqueleto Entrelazado supera al Caparazón Reforzado. En combate cuerpo a cuerpo, los ataques que tienden a herir a un Carnifex son los de alta Fuerza que ignoran Tiradas de salvación; ambas propiedades habitualmente van de la mano.

Aunque Resistencia 7 no ofrece una gran protección contra el ubicuo Puño de Combate de Fuerza 8, si ayuda un poco. Por ejemplo, un Orko Noble con 5 ataques de Garra de Combate (HA4, F8), contra una Resistencia de 6 (con o sin tirada de salvación de 2+) causará 2.08 heridas de media. Contra una Resistencia de 7, ese número baja a

1.68. No es un gran descenso, pero suficientemente considerando que los Puños de Combate ocultos son la mayor amenaza que un Carnifex encontrará en cuerpo a cuerpo.

La Resistencia de 7 también ayuda contra la Carga Furiosa (F5), armas de energía, Colmillos de Hielo (F5), Armas de Energía Némesis (F 6), y cualquier otra arma de energía de media Fuerza que ignore la tirada de salvación.

#### El ganador y todavía campeón

Resumiendo, aunque el Caparazón Extendido ofrece mejor protección al Uberfex que Exoesqueleto Entrelazado contra los ataques más comunes de armas de fuego rápido del juego (el Bolter/Gauss de F4), no ofrece ninguna protección contra armas de Plasma en fuego rápido, armas de Fusión y otras armas de corto alcance de FP2 o mejor. Además, una vez trabados, una Resistencia de 7 es mucho más útil que una Tirada de Salvación de 2+.

En conclusión, si sólo vamos a elegir uno de los dos biomorfos (recomendado para salvar puntos), deberíamos elegir Exoesqueleto Entrelazado en nuestro Uberfex.

#### Sumario del Uberfex

Así que estamos creando nuestro Uberfex con: Sacos de Toxinas, Cola Maza y Exoesqueleto Entrelazado, lo que nos da esta enorme, maligna bestia:

Cañón Venenoso, Garras Afiladas, Glándulas de Adrenalina (I), Glándulas de Adrenalina (HA), Exoesqueleto Entrelazado, Sentidos Agudizados, Garras Garfio, Quitina Reforzada, Cola Maza, Sacos de Toxinas, Miasma Tóxico, Cornamenta



©2002 FigurePainters.com



©2002 FigurePainters.com

(211 puntos)

Reduciendo el coste del Uberfex

Si quieres una versión más barata con casi el mismo potencial, los biomorfos que sugeriría quitar (en el orden indicado) serían:

Sacos de Toxinas, Exoesqueleto Entrelazado, Glándulas de Adrenalina (I)

Eso te daría la siguiente versión "de oferta" del Uberfex:

Cañón Venenoso, Garras Afiladas, Glándulas de Adrenalina (HA), Sentidos Agudizados, Garras Garfio, Quitina Reforzada, Cola Maza, Miasma Tóxico, Cornamenta (179 puntos)

**3. El Carnifex de Apoyo Pesado de 44**

**Combate (o Godfex)**

Finalmente, a pesar de mis advertencias en contra, algunos de vosotros querrá todavía inmiscuirse con este dios del combate cuerpo a cuerpo, también conocido como Godfex. La única vez en que podría pensar que es útil un Godfex es si saves a priori que no hay ninguna posibilidad de jugar con Escalada. Incluso entonces creo que darle a tu Carnifex de Apoyo Pesado un Cañón Venenoso le hace mucho más peligroso contra todas las amenazas.

Armando el Godfex

Como ya hemos discutido todos los biomorfos en las anteriores configuraciones, esto va a ser corto y dulce.

Como queremos que sea el rey absoluto del cuerpo a cuerpo (sin romper la banca), iremos adelante y elegiremos las Garras Aplastadoras. Tendremos garantizados 4 Ataques en carga (incluso si un 1 sale en la tirada de Garras Aplastadoras), y un potencial máximo de 9 ataques si tenemos la suerte de sacar un 6.

Sumario del Godfex

Esta es mi idea de un Godfex (con una breve descripción del por qué):

Garras Aplastadoras, Garras Afiladas, Glándulas de Adrenalina (I), Glándulas de Adrenalina (HA), Exoesqueleto Entrelazado, Garras Garfio, Quitina Reforzada, Cola Maza, Sacos de Toxinas, Miasma Tóxico, Cornamenta (193 puntos)

Elegimos Sacos de Toxinas para que sea el monstruo de muerte instantánea definitiva. Cogemos Cola Maza para conseguir ese ataque extra contra hordas si sacamos poco en la tirada de Garras Aplastadoras.

No hemos elegido Caparazón Extendido para ahorrar puntos (ya que hemos elegido Exoesqueleto Entrelazado), y no hemos cogido Devoradores Simbiontes o Espalda Espinada porque definitivamente queremos que el enemigo permanezca en cuerpo a cuerpo.

**Recapitulación**

**Configuraciones de Carnifex de Elite de Disparo Recomendadas**

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

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

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

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)

**Configuraciones de Carnifex de Elite de Cuerpo a Cuerpo de calidad:**

Si realmente quieres llevar un Carnifex puro de Cuerpo a Cuerpo, las únicas dos opciones que merecen la pena (siendo la última la mejor, en mi opinión) 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)

**Configuraciones Recomendadas de Carnifex de Apoyo Pesado**

Nuestros Carnifexes de Apoyo Pesado



serán:

**Gunfex:** Cañón Venenoso, Cañón Enredadera, Sentidos Agudizados, Quitina Reforzada (163 puntos)

**Uberfex:** Cañón Venenoso, Garras Afiladas, Glándulas de Adrenalina (I), Glándulas de Adrenalina (HA), Exoesqueleto Entrelazado, Sentidos Agudizados, Garras Garfio, Quitina Reforzada, Cola Maza, Sacos de Toxinas, Miasma Tóxico, Cornamenta (211 puntos)

**Uberfex versión "light":** Cañón Venenoso, Garras Afiladas, Glándulas de Adrenalina (HA), Sentidos Agudizados, Garras Garfio, Quitina Reforzada, Cola Maza, Miasma Tóxico, Cornamenta (179 puntos)

### Configuración de calidad del Carnifex de Cuerpo a Cuerpo de Apoyo Pesado

Finalmente, la configuración menos reco-

mendada de todas:

**Godfex:** Garras Aplastadoras, Garras Afiladas, Glándulas de Adrenalina (I), Glándulas de Adrenalina (HA), Exoesqueleto Entrelazado, Garras Garfio, Quitina Reforzada, Cola Maza, Sacos de Toxinas, Miasma Tóxico, Cornamenta (193 puntos)

### El Final

Bueno, esto es todo

Para aquellos que habéis sido capaces de leerlo entero, espero que lo hayáis disfrutado y quizás haber aprendido algo que no habíais pensado antes sobre cómo equipar Carnifexes; yo lo he hecho durante el proceso de investigación de este tema.



# Tanques Súper Pesados

Imperial Armour I y II Traducido por KrazyKozzack  
Stormblade traducido por Keyan Sark

## Introducción

Los campos de batalla del cuadragésimo primer milenio son el hogar de algunas máquinas de guerra sinceramente impresionantes. Estos enormes vehículos controlan el campo de batalla y ¡llevan suficientes armas para aplastar a un típico ejército de 40,000 en uno o dos turnos de disparo!

Aviso: Los Tanques Súper Pesados (TSP de ahora en adelante) dominarán cualquier juego en el que sean usados, así que deberían guardarse para ocasiones especiales, mejor que sacarse estúpidamente para cualquier partida a la que se juegue.

## Usar Tanques Súper Pesados

Los TSP luchan en su propio "ejército", luchando de la misma manera que un destacamento separado (como si fuera un ejército independiente, ya que no hay reglas específicas en la 4ª edición de 40K. Cada ejército debe tener como mínimo 1000 puntos). Además, sólo puedes incluir un destacamento de TSP por cada destacamento "normal" que tengas. Esto limita el uso de los Tanques Súper Pesados a partidas de más de 2000 puntos, lo que es apropiado para estas raras y potentes máquinas de devastación. Por supuesto, los jugadores que quieran pueden ignorar la restricción y usarlos en partidas más pequeñas, pero sólo si sus oponentes dan su aprobación. Los TSP sólo se pueden usar en torneos si sus instrucciones lo especifican.

Los destacamentos de TSP consisten en hasta tres de estas máquinas de (más o menos) el mismo tipo. Por ejemplo, los Banoblades y los Shadowswords se consideran suficientemente similares como para meterse en el mismo destacamento.

## Puntos de Estructura

Los TSP son tan grandes que pueden absorber daño que destruiría a cualquier vehículo. Para representar esto, los TSP tienen un número de Puntos de Estructura, que más o menos equivaldrían a Heridas en otras miniaturas. Básicamente, cuantos más Puntos de Estructura tenga un vehículo, más grande es.

## Artillería Pesada

Los TSP pueden disparar armas de Artillería Pesada y aun así disparar otras armas. Pueden disparar armas de Artillería Pesada incluso si han movido.

## Escoger un Blanco

Los TSP pueden escoger a más de una unidad enemiga como blanco si así los



deseas. En vez de escoger un blanco para el TSP, escoge un blanco para cada arma de éste. Debes declarar todos los blancos de todas las armas de los TSP antes de disparar ninguna (no puedes ver cómo lo hizo una de las armas antes de decidir adónde vas a disparar las otras).

## Brutalidad Acorazada

La infantería enemiga sufre un -1 al Liderazgo si sufren una Brutalidad Acorazada por parte de un TSP.

## Vehículos Pesados

Los vehículos Pesados (especificado en el perfil del TSP) mueven por el campo de batalla a un ritmo lento y constante. Estos vehículos pueden mover hasta 15 cm en un turno. Siempre deben mover hacia adelante, sin girar, pero al final del movimiento pueden pivotar lo que deseen hasta un límite de 90 grados. Los vehículos Pesados pueden disparar todas sus armas incluso si se han movido.

## Motores de Guerra y Terreno Difícil

Los TSP tratan el terreno difícil de una manera diferente a los vehículos normales. Eso quiere decir que ignoran vallas bajas, arbustos, matorrales, etc.-no hay necesidad de chequear por estos terrenos. A la hora de ir por otros terrenos difíciles chequean normalmente. Sin embargo, si obtienen un 1 no se inmovilizan automáticamente, sino que pierden 1d3 (1=3 cm; 2=5 cm; 3=8cm) cm de movi-

miento, igual que si hubieran sufrido un resultado de Motores Dañados en las tablas de daños (más adelante).

## Combates Cuerpo a Cuerpo

Los TSP pueden efectuar la Brutalidad Acorazada contra un enemigo en la fase de movimiento. Si el enemigo supera el chequeo de liderazgo, entonces el TSP se mueve hasta ponerse en contacto con la unidad enemiga y debe luchar contra ella en combate cuerpo a cuerpo normalmente en la fase de asalto. Esta es la única forma de que los TSP entren en combate cuerpo a cuerpo (a pesar de que pueden ser asaltados en el turno enemigo de la forma normal). Estar en combate cuerpo a cuerpo no impide al TSP disparar, e incluso puede disparar a la unidad a la que está asaltando, si lo desea.

Los TSP pueden "apartar" unidades enemigas de infantería en vez de pararse cuando toca peana con peana a la primera miniatura enemiga. Sigue moviendo el TSP hasta que complete su movimiento, moviendo miniaturas enemigas de su camino como se necesite. Cualquier miniatura que haya sido movida debe ser puesta de nuevo en el tablero de manera que esté tocando el TSP pero lo más cerca posible de su posición inicial antes de que el TSP la "apartase". Los TSP no pueden apartar a otros TSP mediante esta regla.



En la fase de asalto, un TSP que ha efectuado una brutalidad acorazada contra el enemigo recibe un número de ataques adicionales cuerpo a cuerpo. Estos ataques representan la (mala) suerte de la víctima de quedar aplastada o triturada por las orugas del tanque, ruedas, o lo que sea, y sólo se reciben en el turno del TSP, si este es asaltado por el enemigo en el turno del enemigo no recibe ataques adicionales.

El número de ataques adicionales es igual al número de miniaturas (o vehículos) enemigos que están en contacto peana con peana con el TSP (o sea, cada enemigo que toque a la máquina de guerra recibe un ataque). Todos estos ataques tienen HA1 y F6. Tira para impactar y para herir normalmente. Todos estos ataques ignoran las Tiradas de Salvación por Armadura y penetran 2d6 en el blindaje de vehículos. Los oponentes que luchan cuerpo a cuerpo contra un TSP y no lo destruyan (cosa difícil...) automáticamente se retirarán, a no ser que sean vehículos o alguna otra máquina de guerra. Los TSP nunca pueden perseguir ni consolidar la posición, simplemente se quedan estacionarios.

#### Nuevas Reglas de Armamento

**Armas Coaxiales:** Un arma coaxial es aquella que se encuentra fija a otra mayor, de una manera parecida a dos armas acopladas, pero siguen siendo dos armas distintas. Por ejemplo, un tanque puede tener en una torreta un cañón de batalla con un bólter pesado coaxial. Cualquier tipo de arma se puede introducir en un afuste coaxial. Ambas armas deben disparar al mismo blanco, incluso si están montadas en un TSP.

**Armas Caza-Titanes:** Estas armas están diseñadas para destruir objetivos espectacularmente grandes. Todo vehículo con Puntos de Estructura que sufra un impacto (interno o superficial), sufrirá 1d3 puntos de estructura de daño. Tira separadamente en la tabla adecuada

(interno o superficial) por cada uno de los impactos, en lugar de tirar una sola vez en la tabla como harías con un arma normal. Además, si el 1d3 iguala o supera los puntos de Estructura actuales del vehículo, deberás tirar en la Tabla de Daños Catastróficos.

**Mata Titanes:** Cada impacto causa D3 daños en puntos de estructura en blancos con puntos de estructura. Tira por separado en la tabla de daño por cada punto de daño.

#### Tabla de Daños en los Tanques Súper Pesados

Debes tirar en las tablas adjuntas de disparos superficiales e internos de los TSP. La Artillería Pesada también tira en estas tablas, no en las de Artillería Pesada.

##### Tabla de Impactos Superficiales

**1. Dotación Aturdida:** Un arma no puede disparar el próximo turno (escoge el oponente).

**2. Dotación Aturdida:** Un arma no puede disparar el próximo turno (escoge el oponente).

**3. Conductor Aturdido:** No puede moverse el próximo turno.

**4. Motor Dañado:** Resta al movimiento del TSP 1d3 (1=3cm; 2=5 cm; 3=8cm) cm a partir de ahora (si se reduce a 0, el vehículo se considera inmovilizado, y los gravitatorios se estrellan)

**5. Armamento Destruído:** Un arma del TSP se destruye (escoge el oponente).

**6. Daño Serio:** El TSP pierde un Punto de Estructura y tira otra vez en esta tabla. Si se reducen los Puntos de Estructura a 0, tira en la tabla de Daños Catastróficos.

##### Tabla de Impactos Internos

**1. Conductor Aturdido:** No puede moverse el próximo turno. Los gravitatorios mueven 1d6 (1=3 cm; 2=5 cm; 3=8 cm; 4=10 cm; 5= 12 cm; 6=15 cm) cm en dirección recta.

**2. Motor Dañado:** Resta al movimiento del TSP 1d3 (1=3cm; 2=5 cm; 3=8cm) cm a partir de ahora (si se reduce a 0, el vehículo se considera inmovilizado, y los

gravitatorios se estrellan)

**3. Armamento Destruído:** Un arma del TSP se destruye (escoge el oponente).

**4. Daño Serio:** El TSP pierde un Punto de Estructura y tira otra vez en la tabla de Impactos Superficiales. Si se reducen los Puntos de Estructura a 0, tira en la tabla de Daños Catastróficos.

**5. Daño Serio:** El TSP pierde un Punto de Estructura y tira otra vez en la tabla de Impactos Superficiales. Si se reducen los Puntos de Estructura a 0, tira en la tabla de Daños Catastróficos.

**6. Reacción en Cadena:** El TSP pierde un Punto de Estructura y vuelve a tirar en esta tabla. Si se reducen los Puntos de Estructura a 0, tira en la tabla de Daños Catastróficos.

##### Tabla de Daños Catastróficos

**1. Control de Daños:** El jugador que controla el TSP efectúa un chequeo de Liderazgo usando el L estándar del ejército. Si el chequeo se supera, los controles de daños del TSP han contenido el daño y se recupera un Punto de Estructura. Si el chequeo se falla, tu oponente vuelve a tirar en esta tabla (lo que puede darte otro resultado de 1, si tienes suerte...).

**2. Destruído:** El vehículo se destruye. Marca el vehículo destruido con algodón o quítalo del tablero.

**3. Destruído:** El vehículo se destruye. Marca el vehículo destruido con algodón o quítalo del tablero.

**4. Explosión:** Las miniaturas a 1d6 (1=3 cm; 2=5 cm; 3=8 cm; 4=10 cm; 5=12 cm; 6=15 cm) cm sufren una herida con un 4+ que permite tiradas de salvación con armadura. Los vehículos no se ven afectados. Además, marca el vehículo destruido con algodón o quítalo del tablero.

**5. Explosión:** Las miniaturas a 1d6 (1=3 cm; 2=5 cm; 3=8 cm; 4=10 cm; 5=12 cm; 6=15 cm) cm sufren una herida con un 4+ que permite tiradas de salvación con armadura. Los vehículos no se ven afectados. Además, marca el vehículo destruido con algodón o quítalo del tablero.

**6. Enorme Explosión:** El tanque se vaporiza en una enorme explosión. Tira 1d3 por cada Punto de Estructura original del TSP para ver cuánto alcance tiene la explosión (1=3 cm; 2=5 cm; 3=8 cm; 4=10 cm; 5=12 cm; 6=15 cm; 7=18 cm; 8=20 cm; 9=23 cm...). Todas las miniaturas en ese alcance sufren una herida con un 4+ que permiten tiradas de salvación por armadura. Los vehículos sufren un impacto superficial con un 4+.



### Baneblade



#### Blindaje

Puntos	Frontal	Lateral	Posterior	HP
634	14	13	12	3

**Tipo:** Tanque

**Tamaño:** Máquina de Guerra (Tanque Súper Pesado)

**Velocidad:** Pesada

**Puntos de Estructura:** 3

**Dotación:** Guardias Imperiales

**Armamento:** El Baneblade tiene tres pares de bólteres pesados acoplados; dos cañones láser, un cañón demolisher y un cañón de batalla Baneblade con un cañón automático en afuste coaxial.

**Opciones:** El Baneblade se puede equipar con las siguientes modificaciones para vehículos de la Guardia Imperial: misil cazador asesino, sistemas de comunicación avanzados, barreminas, bólter de asalto en afuste exterior, reflector y descargadores de humo.

**Reglas especiales:** Cañón de Batalla Baneblade, Tanque Súper Pesado.

**Cañón de Batalla Baneblade:** Alcance: 180 cm; F: 9; FP: 2; Tipo: Artillería Pesada 1

**Tanque Súper Pesado:** El Baneblade es un TSP, y por tanto se ve sujeto a sus reglas en cuanto a movimiento, brutalidad acorazada, selección de objetivos, terreno difícil y disparar artillería en movimiento.

### Shadowsword

**Tipo:** Tanque

#### Blindaje

Puntos	Frontal	Lateral	Posterior	HP
535	14	13	12	3

**Tamaño:** Máquina de Guerra (Tanque Súper Pesado)

**Velocidad:** Pesada

**Puntos de Estructura:** 3

**Dotación:** Guardia Imperial

**Armamento:** El Shadowsword tiene un cañón de batalla Volcano y dos pares de bólteres pesados acoplados. También tiene calibradores (+1 HP).

**Opciones:** El Shadowsword se puede equipar con las siguientes modificaciones para vehículos de la Guardia Imperial: misil cazador asesino, sistemas de comunicación avanzados, barreminas, bólter de asalto en afuste exterior, reflector y descargadores de humo.

**Reglas especiales:** Cañón de batalla Volcano, Tanque Súper Pesado

**Cañón de batalla Volcano:** Alcance: 300 cm; F: 10; FP: 1; Tipo: Artillería Pesada 1/ Caza-Titanes

**Tanque Súper Pesado:** El Shadowsword es un TSP, y por tanto se ve sujeto a sus reglas en cuanto a movimiento, brutalidad acorazada, selección de objetivos, terreno difícil y disparar artillería en movimiento.



### Stormsword



#### Blindaje

Puntos	Frontal	Lateral	Posterior	HP
555	14	13	12	3

**Tipo:** Tanque

**Tamaño:** Máquina de Guerra (Tanque Súper Pesado)

**Velocidad:** Pesada

**Puntos de Estructura:** 3

**Dotación:** Guardia Imperial

**Armamento:** El Stormsword tiene un cañón de asedio Stormsword con un bólter pesado en el casco del tanque, dos lanzallamas pesados y dos pares de bólteres pesados acoplados.

**Opciones:** El Stormsword se puede equipar con las siguientes modificaciones para vehículos de la Guardia Imperial: misil cazador asesino, sistemas de comunicación avanzados, barreminas, bólter de asalto en afuste exterior, reflector y descargadores de humo.

**Reglas especiales:** Cañón de Asedio Stormsword, Tanque Súper Pesado

**Cañón de Asedio Stormsword:** Alcance: 90 cm; F: 10; FP: 2; Tipo: Artillería Pesada 1/ Caza-Titanes

**Tanque Súper Pesado:** El Stormsword es un TSP, y por tanto se ve sujeto a sus reglas en cuanto a movimiento, brutalidad acorazada, selección de objetivos, terreno difícil y disparar artillería en movimiento





### Stormblade

#### Blindaje

Puntos	Frontal	Lateral	Posterior	HP
510	14	13	12	3

Para aquellos mundos forja que carecen de la tecnología PCE para construir Shadownwords, el Stormblade representa una alternativa viable. The Stormblade carece de los elementos más avanzados del auténtico Shadownword, incluyendo el gran cañón Volcano y los dispositivos de puntería. El arma principal es reemplazada por otra arma de Titán, el cañón de chorro de plasma.

En el campo de batalla el Stormblade realiza el mismo papel que el Shadownword, cazador de Titanes. Aunque carece del largo alcance del canon Volcano, la potencia de fuego del Stormblade se incrementa por la adición

de cañones láser montados en torretas.

**Tipo:** Tanque

**Tamaño:** Máquina de Guerra (Tanque Súper Pesado)

**Velocidad:** Pesada

**Puntos de Estructura:** 3

**Dotación:** Guardia Imperial

**Armamento:** El Stormblade monta un Cañón de Chorro de Plasma, 2 bolters pesados acoplados, dos cañones láser en torreta y un bolter pesado en el casco frontal.

**Opciones:** El Stormblade puede recibir las siguientes modificaciones por el coste en puntos indicado en el Codees: Guardia Imperial: misil cazador-asesino, comunicaciones mejoradas, barreminas, bolter de asalto en afuste exterior, reflector, descargadores de humo.

Adicionalmente puede tener un mecanismo de escape para la tripulación por 25 puntos que permitirá salvar a 2D3 tripulantes en vez de a 1D3.

**Reglas Especiales:** Cañón de Chorro de Plasma, Artillería.

**Cañón de Chorro de Plasma:** Alcance: 135 cm. F: 8 AP: 2 Tipo: Artillería 1, Mata-Titanes

**Artillería:** El Stormblade puede disparar artillería y aún así disparar otras armas

### Scorpion

#### Blindaje

Puntos	Frontal	Lateral	Posterior	HP
650	12	12	11	4

**Tipo:** Tanque, Rápido, Gravitatorio

**Tamaño:** Máquina de Guerra (Tanque Súper Pesado)

**Velocidad:** Rápida (ver abajo)

**Puntos de Estructura:** 3

**Dotación:** Eldars

**Armamento:** El Scorpion está armado con un púlsar acoplado y una torreta con una Lanza Brillante.

**Reglas especiales:** Púlsar, Tanque Súper Pesado, Rápido, Campo de Energía Eldar

**Púlsar:** Alcance: 150 cm; F: 9; FP: 1; Tipo: Pesada d3/Área

**Tanque Súper Pesado:** El Scorpion es un TSP, y por tanto se ve sujeto a sus reglas en cuanto a movimiento, brutalidad acorazada, selección de objetivos, terreno difícil y disparar artillería en movimiento.

**Rápido:** Al contrario que la mayoría de los TSP, los Scorpions son rápidos y maniobrables, aunque no tienen la velocidad de la mayoría de los vehículos. El Scorpion puede mover hasta 15 cm. y disparar todas sus armas o mover hasta 30 cm. y disparar un arma. No puede mover más de 30 cm. Puede girar mientras se mueve, como casi todos los vehículos.

**Campo de Energía Eldar:** El Scorpion está protegido por un campo de energía. Este campo le da al Scorpion una tirada de salvación de 4+ invulnerable contra cualquier impacto superficial o interno desde delante, los lados o detrás. Este campo no funciona en el combate Cuerpo a Cuerpo.





**Cobra**  
**Blindaje**

Cobra	Frontal	Lateral	Posterior	HP
Puntos	12	12	11	4
575				

**Tipo:** Tanque, Rápido, Gravitatorio

**Tamaño:** Máquina de Guerra (Tanque Súper Pesado)

**Velocidad:** Rápida (ver abajo)

**Puntos de Estructura:** 3

**Dotación:** Eldars

**Armamento:** El Cobra está armado con un Cañón de Distorsión Pesado. No tiene más armamento.

**Reglas especiales:** Cañón de Distorsión Pesado, Tanque Súper Pesado, Rápido, Campo de Energía Eldar

**Cañón de Distorsión Pesado:** Alcance: Est. 0-90 cm.; F: 10; FP: 1; Tipo: Artillería Pesada 1/Caza-Titanes

**Especial:** Este arma ignora Pantallas de Protección y Campos de Energía de Imperiales, Orkos y Eldar.

**Tanque Súper Pesado:** El Cobra es un TSP, y por tanto se ve sujeto a sus reglas en cuanto a movimiento, brutalidad acorazada, selección de objetivos, terreno difícil y disparar artillería en movimiento.

**Rápido:** Al contrario que la mayoría de los TSP, los Cobra son rápidos y maniobrables, aunque no tienen la velocidad de la mayoría de los vehículos. El Cobra puede mover hasta 15 cm. y disparar todas sus armas o mover hasta 30 cm. y disparar un arma. No puede mover más de 30 cm. Puede girar mientras se mueve, como casi todos los vehículos.

**Campo de Energía Eldar:** El Cobra está protegido por un campo de energía. Este campo le da al Cobra una tirada de salvación de 4+ invulnerable contra cualquier impacto superficial o interno desde delante, los lados o detrás. Este campo no funciona en el combate Cuerpo a Cuerpo.





## Menoth (III): Warcasters y Solos

### Warcasters

En el Protectorado de Menoth tenemos 2 warcasters Epic y 5 warcasters normales. Un total de 7 warcasters, de los cuales 6 están orientados al apoyo de unidades y/o warjacks.

#### Feora

Feora es nuestro único warcaster destinado al combate. Tenemos otros warcasters que pueden defenderse bien, pero Feora es una máquina de destrucción que rivaliza con los mejores warcasters. Ella tiene dos armas destinadas al cuerpo a cuerpo y dos lanzallamas, con lo que nunca van a faltar armas para golpear a los enemigos. Además, tiene hechizos que la hacen muy poderosa en combate cerrado y es capaz de lanzar muros de fuego que obstaculizan al enemigo. Después tenemos sus atributos, que son los más elevados en el protectorado.

#### Hechizos:

- \* Inmolación. Hechizo por defecto.
- \* Hace daño en las proximidades de un warjack nuestro. Éste no es un hechizo ofensivo, por lo que se salta la defensa de los enemigos. Muy útil contra unidades si no fuera por su alto coste.
- \* Hace daño a todos aquellos que lancen hechizos a su alrededor. No es un hechizo muy útil, pero puede llegar a molestar a oficiales a prueba y Skarlocks. A fin de cuentas es de mantenimiento.
- \* Añade un bono a la POW y un crítico especial a un modelo/unidad. Es un bono considerable que puede resultar muy útil y que siempre llevará alguien encima, pues es un hechizo de mantenimiento.
- \* Ella misma se convierte en un auténtico "Engine of Destruction", alcanzando una VEL de 8 y una POW con sus armas cuerpo a cuerpo de 17. Realmente es una pesadilla para los warjacks y warcasters.

**Unidades Predilectas:** Es un warcaster muy ofensivo y suele ir acompañada de custodios de la llama o purificadores de la llama, ya que en su presencia nunca huyen.

**Warjacks Predilectos:** Un Reckoner o un Devout son lo más utilizado por Feora, pues el Reckoner es el pesado más ofensivo del que dispone Menoth y el Devout la defiende un poco en la vanguardia.



**Dote:** Su dote es demoledora contra unidades. Recuerda explicarle a tu oponente como funciona su dote, pues puede creerse lo que no es (la gente piensa que recibes un impacto de POW 12).

#### Sumo Escrutador Severius

Severius es un hombre de edad avanzada. Esto se refleja en sus bajos atributos y su escasa habilidad combati-va. Pero en su vejez radica su sabiduría, pues posee una gran cantidad de puntos de concentración. Es uno de nuestros warcasters de apoyo ofensivo. Proporciona incrementos a las tiradas de daño y ataque, repeticiones de tiradas, aumentos de defensa... Además, posee hechizos ofensivos que pueden hacer temblar a las unidades más poderosas. Defensivamente es bueno contra magia.

#### Hechizos:

- \* Inmolación.
- \* Cenizas a cenizas (la versión gore de inmolación). Muy útil contra infanterías de alta defensa, ya que se la tiras a algo pró-

ximo y les "salpica".

- \* Añade bonos a impactar y daño de todo en su area de control y encima de mantenimiento.

- \* Añade el bono más alto del juego a la defensa a una unidad/modelo que no se mueva o sea derribada.

- \* Puede saltarse la siguiente tirada de daño que reciba. Muy útil cuando está en peligro.

- \* Permite repetir la siguiente tirada de un modelo/unidad. Este hechizo resulta util sobre todo con el redentor. Además es de mantenimiento.

- \* Puede convertir de forma permanente a un miembro de la tropa al protectorado por un alto coste en focos. Es un alto coste para una inseguridad.

- \* Puede hacer que Menoth guíe los ataques hacia el enemigo que elijamos, con lo que todos impactarán. Son muchos puntos de concentración, pero puede aguarle el día a alguien con alta defensa.

**Unidades Predilectas:** Los salvadores se ven muy favorecidos por su hechizo "Ojo de Menoth" y cualquier otra unidad de



Menoth agradece el "Vigilia Sagrada" (siempre se tira después de mover la unidad).

*Warjacks Predilectos:* Sin ninguna duda el redentor. Se ve favorecido por la "Bendición de Menoth" y por el "Ojo de Menoth". Además, Severius puede destinarle muchos puntos de foco porque los tiene.

*Dote:* Una dote que funciona muy bien ofensivamente, pues anula a warcasters durante una ronda. Además, gracias a su alta area de control, es difícil que el warcaster enemigo escape de su influencia.

## Sumo Dechado Kreoss

Nuestro sumo dechado no es un poderoso guerrero, como cabía esperar. Es más bien un clérigo orientado a la mejora de los warjacks y a la antimagia. Si nos sentimos molestos por la magia enemiga es nuestra mejor opción. Además, si queremos sentirnos seguros al enviar warjacks a la vanguardia, Kreoss puede hacer verdaderas escabechinas con sus hechizos de apoyo.

*Hechizos:*

- \* Inmolación.
- \* Fuego Purificador (otra versión gore del Inmolación). Tiene alta area de efecto y potencia, por lo que no es algo despreciable.
- \* Hace que los hechizos lanzados por el enemigo cuesten más en su area de control. Y es de mantenimiento.
- \* Es capaz de anular todos los hechizos activos en su area de control.
- \* Añade un bono a la defensa y blindaje de un modelo/unidad. Es un gran hechizo de mantenimiento.
- \* Hace a un warjack inmune a magia (mantenimiento).
- \* Retribución. Hace que un warjack devuelva tortas, por lo que el enemigo se lo pensará dos veces (sobre todo si es un Devout o un Guardian).

*Unidades Predilectas:* Evidentemente, la unidad que mejor va con él son los dechados. Esto se debe a que su hechizo "Protección de Menoth", hace muy respetables los atributos de esta unidad. Otra opción son los custodios de la llama, que ven sus atributos muy potenciados, aunque en este caso, hablamos de una unidad más defensiva, que no va con el espíritu de Kreoss.

*Warjacks Predilectos:* Sin nuda alguna, un Vengador se vuelve temible gracias a Kreoss. La combinación de "Retribución" con su escudo repulsor lo hace algo muy cansado de golpear en cuerpo a cuerpo.

Por otro lado, el hechizo de "Guarda" también le viene muy bien, pues hacemos a nuestro nodo voltaico invencible mágicamente, pudiéndose colar hasta la cocina de los warcasters más poderosos. Otro warjack que se ve muy potenciado es el Guardian, pues "Retribución" hace que no merezca la pena golpearle cuerpo a cuerpo.

*Dote:* Una de las mejores dotes del juego, sin lugar a dudas. Gracias a esta dote, todos los warcasters enemigos se mantendrán fuera de las 14" de su area de control. Recordemos que un redentor o los salvadores impactan con facilidad a objetivos derribados.

## Sumo Reivindicador

Nuestro reivindicador de almas es capaz de hacer temblar a nuestros enemigos con su sola presencia. Con la menor concentración del juego, es capaz de crear un infierno de nubes ardientes a su alrededor. Nadie es capaz de ver a través de estas "Cenizas Ardientes", y es tarde para cuando ves lo que hay al otro lado. Si realmente te gusta jugar a la defensiva, haciendo que todas tus tropas lleguen al cuerpo a cuerpo éste es tu warcaster.



*Hechizos:*

- \* Crea efectos nube de area de efecto básica por un irrisorio punto de foco.
- \* Inmolación.
- \* Cenizas a Cenizas.
- \* Hace que las unidades y modelos de un punto de vida nunca puedan dañarle en cuerpo a cuerpo.
- \* Sacrifica un modelo para que su grupo de mando gane puntos de foco adicionales.

*Unidades Predilectas:* Zelotes, Zelotes y más Zelotes. Son baratas en puntos y tienen alta disponibilidad. Gracias a estos, se reivindicarán almas para Menoth sin sufrir grandes pérdidas en el ejército.

*Warjacks Predilectos:* Realmente es difícil llevar warjacks con este warcaster. No tiene concentración suficiente para llevar warjacks que requieran de estar dopados hasta arriba. Se puede decir que no va bien con el Guardian ni con el Redentor. Por lo demás, es cuestión de gustos, pero el que yo creo que le va mejor es el Devout.

*Dote:* Resurrección!!!!!!!!!!!!!!





## Harbringer

Y se les fue la pinza a los de Privateer Press!!!! Crearon a esta burrada de 10 puntos de foco. Pero le pusieron una gran pega: Peana grande y corto alcance, pues está orientada al cuerpo a cuerpo.

Se trata de el warcaster más descompensante del juego, pues hace que unidades inútiles se vuelvan incontrolables y que unidades difíciles de defender lleguen al cuerpo a cuerpo completas. Ofrece hechizos para apoyar en todo a las unidades: Para que impacten mejor, para que carguen más lejos, para hacer más daño, para que no se mueran... Esto también es aplicable a los solos, por lo que se ha puesto de moda el paladín de la orden de la muralla (que antes se nos moría de un suspirito).

Por contra, tiene los peores atributos del juego y para que rinda mejor tiene que estar cerca del enemigo. Así que no es alguien fácil de llevar.

### Hechizos:

- \* Un hechizo de área de efecto que derriba pero de muy corto alcance.
- \* Un hechizo cuya potencia disminuye con el alcance, de alto coste y que impacta automáticamente.
- \* Añade bonos al movimiento a la carga.
- \* Añade dados extra a impactar en cuerpo a cuerpo.
- \* Se mete daño para salvar a modelos de la muerte.
- \* Es capaz de anular cualquier efecto sobre un modelo/unidad (ya sean hechizos de mantenimiento, de no mantenimiento, efectos continuos...). Pero tiene un alto coste.
- \* Obliga al warcaster enemigo a plantearse su siguiente distribución de puntos de foco.
- \* Hace que los enemigos no reciban órdenes.

**Unidades Predilectas:** Custodios de la llama. Se vuelven muy peligrosos en su presencia, pues ganan muchos bonos que los hacen brutales a la carga. Su carga llega a ser de 15" en combinación con la habilidad de Rupert Carvolo y sus armas largas. También se ven muy favorecidos los Zelotes (no se muere su líder) y los Dechados (no se mueren alegremente y cargan más lejos y tiran 4 dados de daño en cuerpo a cuerpo...).

**Warjacks Predilectos:** Como tiene tanto foco puede llevar cualquier cosa. Eso si, los nodos voltaicos nos los comemos con patatas porque no puede utilizarlos. Además, dado que tiene peana grande,

podemos mermar un poco su debilidad usando un Devout para que no nos la frian a magia.

**Dote:** Una dote que puede ser ignorada por el enemigo si nos da la espalda y que no afecta prácticamente nada a warjacks pesados. Nos da ventaja sobre ejércitos de infantería, pues tendrán que apañárselas para no mirar a la Harbringer durante su turno.

## Amon Ad-Raza

Un warcaster que no funciona de manera corriente en Menoth. Sus atributos son distintos a los que estamos acostumbrados, pues tiene más defensa que blindage. Además, tiene los mismos focos que el reivindicador, pero si quiere, al no moverse, puede ganar dos focos y convertirse en una máquina de lanzar hechizos. Es un warcaster bastante raro, pues tiene habilidades de esas que sólo te sirven una vez en la vida y hechizos muy puntuales. Aunque es un warcaster destinado a llevar muchos Warjacks (sus hechizos se orientan a eso), sus puntos cinco de foco no parecen suficiente, por lo que deberás meditar en el momento apropiado para obtener más puntos de foco (hasta 7) y optimizar el rendimiento de tus warjacks.

### Hechizos:

- \* Añade un bono a todos warjacks de su grupo de mando cada vez que impactan en cuerpo a cuerpo.
- \* Hechizo de Spray que derriba.

**Unidades Predilectas:** Esto es algo a lo que no estamos acostumbrados. No tiene ninguna unidad que apoye especialmente bien. Su apoyo está destinado a su grupo de mando.

**Warjacks Predilectos:** Lo ideal es llevar Warjacks que realicen más de un ataque cuerpo a cuerpo y no requieran un gran gasto de puntos de foco. Lo que queremos son varios warjacks con ataques devastadores, que se potencien gracias a las habilidades de Amon.

**Dote:** Esta dote permite a Amon duplicar sus puntos de concentración y destinarlos a warjacks. Puede resultar desisiva llegado el momento.

## Kreoss Epic

Ahora si tenemos al verdadero Sumo Dechado. Ahora es capaz de destrozarse al mejor pesado con sus propias manos y posee una armadura algo más decente. Ahora tenemos a alguien que inspira confianza a sus dechados, que ganan bonos con su sola presencia. Además, sus hechizos están orientados





al combate y al apoyo. Por otro lado, hace a nuestro ejército temible contra Kryx (gana muchas ventajas que molestan sobre todo a la facción de Kryx). Otra cosa a tener en cuenta es que se regenera al ver morir a sus aliados, con lo que no deberemos destinar apenas focos a sus puntos de vida.

**Hechizos:**

- \* Fuego Purificador.
- \* Retribución.
- \* Su siguiente ataque arroja en lugar de hacer daño.
- \* Añade un bono al blindaje de unidades si sólo se mueven durante su activación.
- \* Un hechizo curioso. Se echa sobre una unidad/modelo de Menoth. Ese modelo/unidad pasa a ser Sacrosanto. Cuando un modelo/unidad sacrosanto muere a manos de otra unidad/modelo, dicha unidad/modelo pierde su siguiente activación.
- \* Impide el uso de nodos voltaicos.
- \* Tiene un hechizo al estilo inmolación que cancela hechizos de mantenimiento.

**Unidad Predilecta:** Los Caballeros Dechados, evidentemente. Estos ganan bonificadores a su habilidad y mando, además de otras cosas, con la sola presencia de Kreoss.

**Warjack Predilecto:** Un vengador siem-

pre!. Se vuelve horrible para el enemigo, pues es capaz de canalizar sus devastadores hechizos y puede llevar la "Retribución".

**Dote:** Ahora estaremos en presencia de las cargas brutales. No fallaremos en nuestra carga y haremos más ataques. Los dechados serán una verdadera pesadilla si se les permite cargar cuando hacen esta dote.

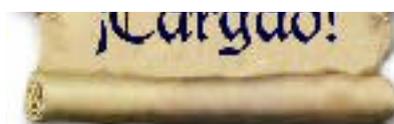
### Reivindicador Epic

Ahora más orientado que nunca a la recolección de almas. No permitirá que nuestro enemigo recolecte almas y él se las llevará a Menoth para que las juzgue. Ya no es el warcaster defensivo que era. Ahora es mucho más ofensivo y su dote es prueba de ello. Además, tiene hechizos que hacen que nuestro oponente se sienta frustrado al matar nuestras miniaturas.

**Hechizos:**

- \* Resurrección (pues eso).
- \* Sigue con su hechizo que hace que no pueda morir en cuerpo a cuerpo a manos de unidades/modelos con una herida.
- \* Tiene un hechizo al estilo inmolación pero con más alcance.

**Unidades Predilectas:** Siempre los



Zelotes se ven favorecidos por el reivindicador. Bajo coste y alta disponibilidad es lo único que necesita el reivindicador. Además, se vuelven terribles por su movilidad cuando éste utiliza su dote.

**Warjacks Predilectos:** Dado que sigue con 5 miseros puntos de foco, estamos con el mismo problema de siempre. Aunque ahora hay que observar que tiene hechizos de alcance 10" y un nodo voltaico puede resultar útil.

**Dote:** ¿Alguna vez te ha molestado una unidad o una casa para matar al warcaster enemigo? ¿Alguna vez has sentido la impotencia de encontrar un lago entre tu objetivo y tus bombas? Pues el sumo reivindicador es capaz de cumplir tus deseos en esos instantes donde quieres que la escenografía y las unidades enemigas desaparezcan.

## Solos

Tenemos los mejores solos del juego (por algún motivo que desconozco). Su precio es barato y sus habilidades los hacen terribles.

### Paladín de la Orden de la Muralla

Si necesitas guardar un puente o un pasillo en una partida, él es tu hombre. Si necesitas un modelo de bajo coste y atributos bestiales, el paladín es lo que buscas. No se puede pedir más por tan pocos puntos.

**Habilidades Especiales:** Con su "Posición de Piedra y Mortero" se vuelve impenetrable por el enemigo. Sus atributos se elevan por encima de los del mejor warcaster, aunque se vuelve más un elemento de escenografía que un guerrero. Posee la voluntad inquebrantable de un caballero y es un maestro de armas.

**Combinaciones:** Harbinger! Gracias a ella, tendremos una miniatura brutal en la mesa siempre, a la que añadiremos movilidad y a la que mimaremos hasta llevarla al cuerpo a cuerpo.

**Puntos más Débiles:** Antes se nos moría con una facilidad temible, pues era un solo con diana en la frente, pero ahora se ha vuelto inmortal gracias a la Harbinger. Podemos decir sin lugar a dudas que no tiene puntos débiles si lo llevas junto a la Harbinger. Si no es así, deberá andar por la retaguardia esperando su momento o será destruido por el enemigo antes de que pueda actuar.

**Puntos más Fuertes:** Hace un daño terri-





ble a la carga. Aunque se trate de un solo ataque, resulta letal para el enemigo. Es ideal para cazar warjacks ligeros y para interponerse en el camino de los warjacks pesados. Por su bajísimo coste, merece la pena llevarlo siempre que lleves la Harbinger, en cualquier otro caso no es demasiado apropiado de llevar, pues es casi regalar un punto de victoria.

## Caballero Ejemplar

Menoth nos bendijo con estas malas bestias. No podemos ni imaginar el potencial de estas miniaturas hasta que no las vemos en la mesa. Sólo mueren si nosotros lo decidimos, pues es imposible para el enemigo matarlas sin nuestra ayuda. Tienen dos ataques y son capaces de impactarlos con mucha facilidad. Además, tienen alta movilidad y los atributos de un dechado.

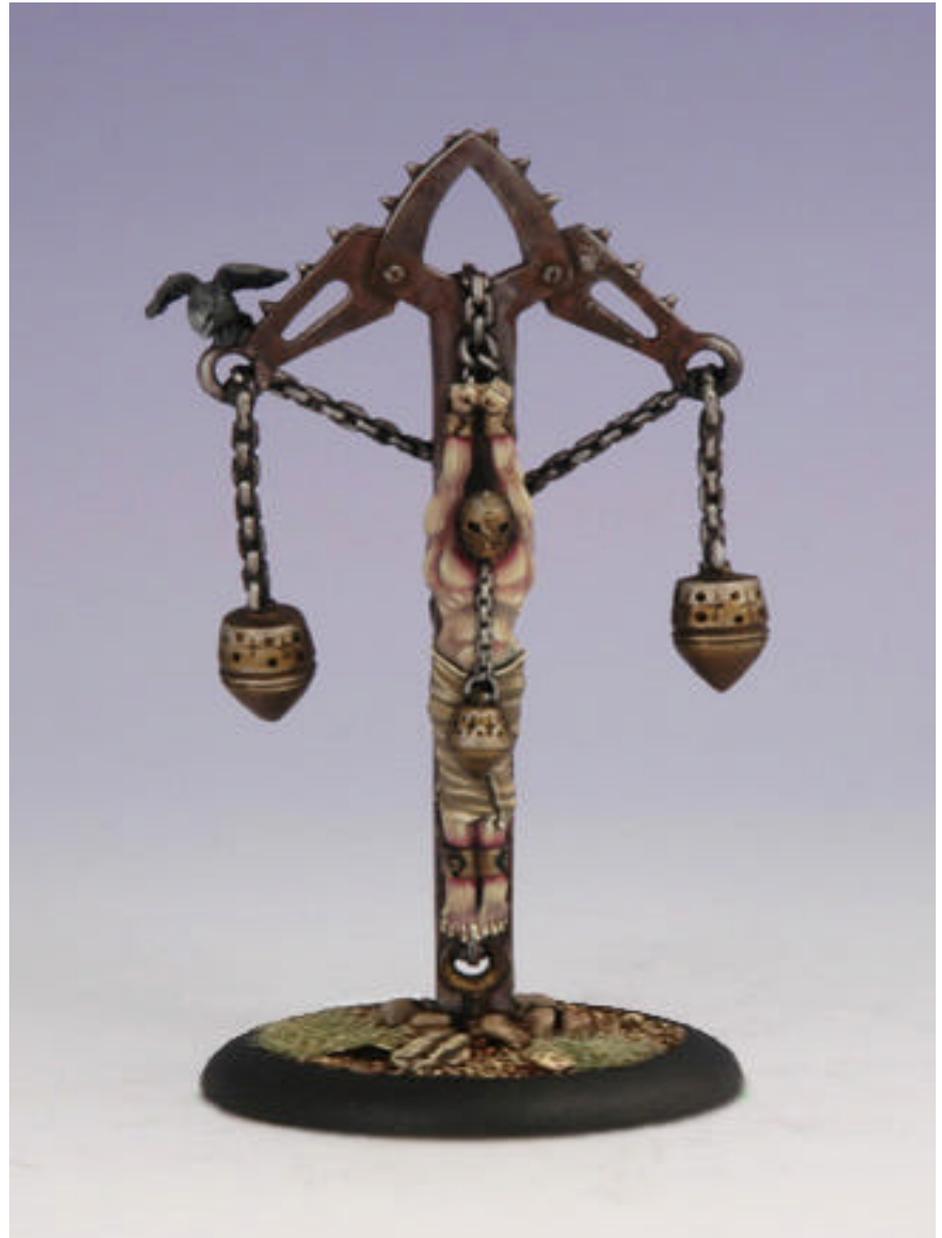
*Habilidades Especiales:* Tiene infinidad de habilidades especiales que lo hacen indispensable:

- \* Disponibilidad 2 (no es una habilidad, pero había que decirlo).
  - \* No se molestan por los efectos continuos.
  - \* Son capaces de arrojar a sus enemigos.
  - \* Aportan mando a unidades cercanas.
  - \* Permiten llevar unidades adicionales de dechados.
  - \* Se regeneran a medida que los aliados mueren a su alrededor.
  - \* En lugar de morir son derribados y pueden regenerarse si va muriendo gente a su alrededor.
  - \* Ganan bonos a la fuerza y BLI cuando mueren aliados a su alrededor.
- En conjunto los hacen una máquina de matar que no puede ser destruida.

*Combinaciones:* No necesitan más que unidades a su alrededor que den sus vidas por Menoth en el momento apropiado. Es muy útil una unidad que distraiga la atención de ellos.

*Puntos más Débiles:* NINGUNO!

*Puntos más Fuertes:* Son ideales contra warjacks pesados que puedan ser derribados pues los mantienen en el suelo todo el tiempo. Son auténticos destructores de ligeros, pues un solo ejemplar es capaz de acabar en poco tiempo con un ligero. No son extremadamente buenos contra infantería, pero son dos ataques por turno que casi seguro impactarán.



## The Wracks

Son efectos de escenografía que nosotros disponemos como queramos y no ofrecen puntos de victoria al enemigo. Y todo esto por un bajo coste.

*Habilidades Especiales:* Tienen bastantes habilidades que pueden resultarnos útiles:

- \* Son estáticos y no pueden moverse bajo ningún concepto.
- \* Explotan con una gran potencia y una enorme area de efecto al morir.
- \* Generan puntos de foco, pero se pueden romper si los cogemos.
- \* Son una entidad aterradora.
- \* No pueden ser objetivo de ataques a distancia si nosotros queremos.
- \* Tienen despliegue avanzado.
- \* No cuestan puntos de victoria.
- \* Disponibilidad 3.

*Combinaciones:* No tiene sentido combinarlo con nada, puesto que su función es molestar y darnos focos. Aunque son muy útiles para warcasters de alta concentración (así es más fácil pillar los focos que da).

*Puntos más Débiles:* La mayor contra que podemos encontrar es que nos molesten a nosotros. La gente suele llevar uno para ponerlo cerca de las unidades enemigas con despliegue avanzado o para molestar en determinados puntos del terreno. Llevar 3 puede ser excesivo.

*Puntos más Fuertes:* Puede echar a perder la estrategia de más de una unidad de despliegue avanzado enemiga, pues un chequeo siempre se puede fallar. Además, las listas de 495 puntos ya no existen para Menoth.

Continuará...



# Infinity The Game – Echando un vistazo

por Pater Zeo

Hace ya un tiempo que han aparecido en la web de este juego ([www.infinitythegame.com](http://www.infinitythegame.com)), las reglas básicas y las listas de ejercito preliminares. Éstas se presentan como un modelo previo y básico al libro de reglas avanzado (algo así como un hordas invasoras de Warhammer Fantasy Battles, aunque incluyendo las reglas).

Pero... ¿Que es Infinity The Game?.

Como muchos habréis podido leer en la entrevista a los creadores de este juego en números anteriores (y si no, te lo miras, que es gratis) se trata de un nuevo juego de estrategia con miniaturas (toma, claro, sino no estarías haciendo este artículo, no te...). Se nos presenta Infinity The Game como un juego de escaramuzas, con pocas miniaturas pero con muchas opciones. Tras un vistazo a las reglas he llegado a la conclusión que más de 10 miniaturas puede volver el juego lento y dificultoso, quitándole por completo la diversión a la partida. Esto tiene dos consecuencias, una buena y otra mala. La mala es que no vas a tener nunca un ejercito de 150 miniaturas sobre la mesa, la buena es que relativamente sencillo hacerse con más de una facción (digo relativamente por que algunos pintamos con la velocidad equivalente al desarrollo mental de un trozo de cuarzo).

Pero... ¿escaramuzas? En realidad no se trata exactamente de escaramuzas, sino más bien de un juego de incursiones tácticas. ¿Que quiere decir esto? Aquellos que hayan jugado a algún juego estilo Counter Strike o a los famosos Metal Gear Solid, sabrán de lo que hablo. Según las reglas es tan importante tener un arma rajadamente grande como saber esconderse. Lo que impera es la estrategia y la táctica y no quien tiene el arma más grande. Una buena línea de tiro, una buena cobertura, una buena posición de tropas... todo ello no solo es una ayuda al juego, sino que es vital.

Pero pasemos al juego propiamente dicho.

## El mundo a través de un agujero

El universo en el cual se plantea Infinity The Game, es un universo realmente refrescante en el mundillo de los juegos de estrategia con miniaturas. Se trata de un juego completamente sci-fi. ¿Que quiere decir esto? Pues que no encontra-



reis ni dioses, ni arcanas entidades ultra terrenas ni psions descontrolados (al menos de momento).

Dejad que os haba un resumen.

Nos trasladamos 75 años en el futuro. En este tiempo, una generación, se ha descubierto una forma de viajar más rápido que la luz: los agujeros de gusano. Para aquellos que no sepan lo que es, un agujero de gusano es un pliegue en el espacio tiempo, una rotura, aunque controlada, de la realizada que une dos puntos en el espacio y en el tiempo. Estos agujeros han expandido a la humanidad en una gran diáspora, aumentando el espacio y el territorio. Asimismo ha creado toda una nueva revolución tecnológica ante la necesidad de explotar los agujeros de gusano, creando la tecnología necesaria para fletar naves estelares. Con esa tecnología también han aparecido otras maravillas, como armaduras personales mecanizadas, redes inteligentes con inteligencia propia o incluso la posibilidad de la resurrección.

Obviamente, Infinity va de todo eso, pero lo que más me ha llamado la atención es que no sólo es un juego basado en la ciencia ficción, sino que intenta ser ciencia ficción. ¿E comorl? diréis. Esto quiere decir que no se limita a la utilización de la ciencia como base y excusa para el argumento del juego. Eso, con perdón, sería realmente fatídico. Sino que se centra sobretodo en la sociedad que ha creado

dicha ciencia Es la sociedad de Infinity the Game lo que realmente llama la atención. Sus facciones.

Por un lado tenemos una gran organización, O-12, que es una asociación de naciones superdesarrolladas por la escalada de territorio y recursos estelares. La carrera política de cada nación ha crecido exponencialmente a su colonización en las estrellas, como ocurriera antaño con las colonias europeas.

Para mantener una ilusión de paz y equidad, el O-12 está gestionado no por sus componentes (lo cual inevitablemente llevaría a la lucha por el poder) sino a una inteligencia artificial: Aleph. Esta inteligencia artificial es la que realmente gobierna la humanidad, e incluso decide quien es resucitado y quien no.

Por otro lado, la humanidad se ha tenido que enfrentar ante el dilema de la resurrección: la creación de un clon donde yace imbuida una copia de los patrones mentales del individuo, a todos los efectos una "copia de seguridad" de dicha persona. En el universo de Infinity The Game, se ha solventado la posible guerra de influencias que esto desarrollaría mediante la más obvia de las soluciones: la religión. El método de poder y control más antiguo aplicado a la más futurista de las maravillas.

Olé.



Esto, sumado con las intrigas posibles entre facciones, las rencillas entre equipos, los posibles ataques entre mundos o incluso entre departamentos de una misma sociedad, es lo que deja entrever Infinity The Game. Un mundo donde no es oro todo lo que reluce.

La verdad es que ante tanto dios del caos, y tanta entidad psíquica, es un chorro de aire fresco.

También me veo obligado a comentar la alta influencia del manga en el juego. Concretamente (tal y como adelantaron en la entrevista) de Shirow. La verdad es que los paralelismos entre Aleph y la red inteligente Gaia de Appleaseed, son más que evidentes. Si os fijáis bien podréis ver más de un modelo o diseño reflejado (que no copiado, conste) en los diseños de Shirow tanto de Appleaseed como de Ghost in the Shell.

Por supuesto, existen otras influencias. Aunque más que influencias, se dan por sentadas (hay unos buenos, unos malos, unos más malos aún, los que son duros, los que pasan, los que son espirituales, los bajitos, los altos... er... perdón). Entre las facciones se ven personificadas desde la vertiente hiper tecnificada (PanOceanía), hasta los humanistas (), pasando por los naturistas y los que simplemente son más duros que nadie. Y por supuesto, los extraterrestres. ¿Que sería un juego de ciencia ficción sin aliens?

Pero ahora pasaré a comentar el juego en sí.

### Señor, sí señor.

El juego, a diferencia de otros y de forma bastante original, se basa en un número limitado de ordenes. Cada acción que deba desempeñar una miniatura, cuesta un orden. Moverse y disparar cuesta una orden. Moverse y luchar cuesta una orden. Echar un vistazo a ver que pasa, cuesta una orden. Todo cuesta una orden. Y, por supuesto, son limitadas.

En el juego tenemos una orden por cada miniatura, más una por el teniente (un detalle más de que se trata de un juego de escaramuzas, no de batallas, tenemos un teniente no un general). Podemos gastar las que queramos, y hacer que una sola miniatura lo haga todo mientras las demás miran (sistema español, por supuesto) o que todos gasten una orden y se muevan a la vez (estilo fuente ovejuna). Por supuesto la decisión es nuestra y es en este punto donde empiezan los problemas.

Y además el contrario no se va a quedar

quieto. Efectivamente en el turno de un jugador el contrario puede responder con sus propias ordenes, aunque sólo como reacción a una acción por parte del jugador. Me explico. Gasto una orden y avanzo una miniatura. El contrario puede gastar una de sus ordenes para disparar a esa miniatura, pero sólo a esa. (nota: aquellos que hayáis jugado a x-com, también conocido como ufo, o al warhammer 40k: chaos gate, sabréis de que va esto, y además decir que no hace falta guardarnos puntos de tiempo, por que te los dan cada turno y no te los puedes gastar ^\_^, lo siento por el momento "No Solo Minis"). Así pues si lo hacéis todo con una sola mini, no solo se quedarán el resto mirando, sino que se va a comer todas las acciones del contrario.

### ¿Quien es quien?

Las facciones disponibles en el juego no son muchas, pero la verdad es que dan mucho de sí. Espero que con el tiempo se definan más las facciones y se aumente su trasfondo, por que ahora mismo debo decir que es algo escaso. Aún y así, como todo el juego (o es que yo soy muuuu optimista) promete mucho.

Aunque me habría gustado hacer un análisis más detallado sobre cada ejercito a nivel táctico, la verdad es que la falta de la totalidad de reglas me ha echado para atrás. El hecho de no tener a mano el potencial completo de las facciones hace que cualquier tipo de análisis que pueda realizar en estos momentos sea incompleto y erróneo.

### Panoceanía



Esta facción representa la cúspide de O-12. Es la facción más rica, con mayor territorio (planetas), con la más alta tecnología. Su ejercito es el mejor pertre-

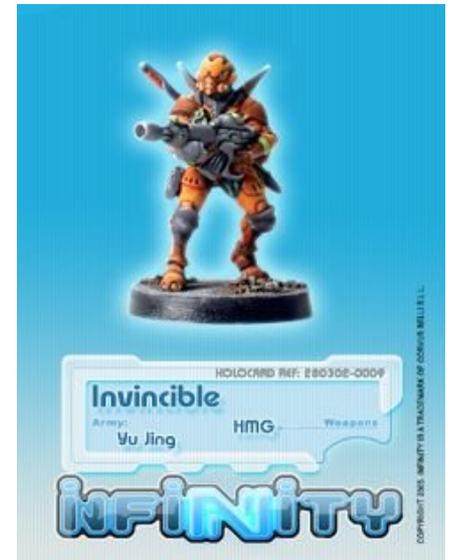


chado para la guerra y el más tecnificado. Por si a alguien se le escapaba, estos son los "buenos".

La verdad es que parecen a todas luces la realización de la utopía humana. O al menos así parece ser en la breve descripción que se hace de esta facción. Pero claro. En todo edén hay una serpiente y en toda sociedad hay trapos sucios.

De por de pronto se parece respirar cierto fundamentalismo y arrogancia entre los miembros de panoceanía... o a lo mejor es que realmente son la utopía que dicen ser.

### Yu-Jing



Esta facción encarna lo que podríamos llamar "los segundones". Siempre justo por detrás de Panoceanía intentan destronarles y pasar a ser ellos la mayor potencia en la esfera humana. También tienen una gran tecnificación dentro del ejercito, pero parecen basarse más en la lucha individual y en cuerpo a cuerpo que en tener una base de disparo. Las artes marciales, los ninjas y los guerreros shao-lin suponen una extraña mezcla junto con los drones teleoperados. Pero es una mezcla que aunque extraña no parece fuera de lugar.

Esta mezcla en el ejercito no es más que un reflejo de la mezcla en su sociedad, dividida siempre entre su tradición milenaria y su sociedad socialista.

### Ariadna

Somos duros, somos fuertes y tenemos acento escocés. Eso parece ser esta facción. Se trata de los colonos de la primera nave enviada al espacio que se perdió en el infinito, reapareciendo años más tarde. En su aislamiento en un mundo por completo hostil, se hicieron una raza de hombres fuertes y duros, tanto física como mentalmente. Pero eso les hizo más retrasados tecnológicamente, lo cual hace que sus ejercitos estén muy poco



tecnificados y se vean algo acosados por el resto de las potencias. Aún y así se han hecho un hueco entre las potencias del O-12, supliendo con sangre, valor y habilidad lo que les falta en tecnología y conocimiento.



este parece ser el menos desarrollado. Esto no lo veo del todo mal, puesto que en el fondo es el ejercito que más se sale de la temática del juego, aunque no esté fuera de lugar.

### Epa ¿Y este dado?

Otra de las novedades (a mi humilde entender) de Infinity The Game, es el usar un sistema muy cercano al del rol. Para empezar se trata de un dado de veinte, en vez de consabido dado de seis. En este sistema (que me recuerda a horrores al de Fading Suns, cosa que no es mala precisamente) se hacen tiradas con 1d20 y se debe estar por debajo de la dificultad (la cual es suma de la habilidad y varios factores como la distancia, el equipo, la cobertura, ...). Además se realizan multitud de tiradas enfrentadas, en las que se debe sacar el mayor resultado posible sin pasarse de su habilidad.

Esto, aunque no lo parezca, hace todo mucho más divertido y sencillo. El "jugador que recibe" la acción no es tan estático, sino que tiene que tirar el dado cada vez. Por contra se vuelve complicado el cálculo de probabilidades que tan bien teníamos aprendido, ya que se trata de una probabilidad condicionada. Aunque esto se lo dejo a Namarie para que se lo curre, que le gustan los números más que a mi.

Dejadme que os de un ejemplo (que total, es gratis): Un jugador tiene una dificultad de 12 mientras que otro tiene (tras restar un montón de cosas) un 7. Pues bien, ganará aquel de los dos que, sin pasarse, supere al otro. Esto quiere decir que la ventaja real de la habilidad de 12 es el

rango entre 7 y 12. Si un jugador consigue un 3/7 (resultado de tres sobre una dificultad de 7) y el otro un 2/12, el segundo pierde, pero claro, eso es muy complicado ¿no? Pero puede pasar... puede pasar...

A mi modo de ver se trata de otro cambio refrescante (o bien yo estoy completamente cegado por el warhammer, vamos) y un gran aliciente para aquellos jugadores que gusten más del rol que del tablero.

### Unauthorized user: connection rejected...

Hora de hablar del equivalente a la magia del juego. Y digo equivalente por que suple la misma función, en tanto en cuanto se trata de algo que no es un ataque tangible y que no tiene como condición necesaria la línea de visión para actuar. Estoy hablando del hacking.

El desarrollo de las armas altamente tecnológicas ha desarrollado otro nivel de batalla. En este nivel entran los hackers. Estos personajes pueden atacar a las armaduras altamente tecnificadas y a los bots teledirigidos y de alguna forma tomar el control de estas. De esta forma se pone de manifiesto el talón de Aquiles de las armas tecnificadas.

Un hacker puede, en principio, anular por completo una miniatura tecnificada (necesita cierto nivel de tecnificación para ello, por supuesto, un rifle láser no puede ser hackeado...). Si tras anularla aún mantiene el ataque puede intentar tomar el control de ésta, haciendo que

### Haqqislam

Herederos del antiguo Islam, esta facción se ha apartado por completo de los fundamentalismos que la dominaron en el pasado para pasar a ser una sociedad naturalista, filósofa y humanista.

Esta facción es una potencia menor dentro del O-12, al igual que Ariadna, siempre defendiéndose de las maniobras políticas de las potencias más poderosas.

El fuerte de Haqqislam son el conocimiento de la naturaleza. Son médicos y biólogos inigualables en la esfera humana y su conocimiento sobre la terraformación y los ecosistemas no tienen rival entre las facciones de la humanidad.

### Nómadas:

No hay sociedad sin descontentos, y el O-12 no es una excepción. Entre los humanos hay separatistas y rebeldes que no aceptan la sociedad dominada por una inteligencia artificial ni por las facciones del O-12.

Estos descontentos encuentran su hogar entre los Nómadas. Los Nómadas viajan continuamente en el espacio a bordo de tres naves gigantescas que surcan el espacio siempre en continuo movimiento.

### Ejercito Combinado

¿Que sería un juego como este sin alienígenas?

Aquí llega el Ejercito Combinado. Se llama así por que se trata realmente de una combinación de razas alienígenas bajo el mando de una inteligencia aliígena suprema que las lidera. Parece ser un imperio galáctico ajeno a la humanidad. La verdad es que de todos los ejercitos,





nuestra querida armadura de combate o nuestro flamante landmate pase a ser por completo del enemigo... al menos un turno.

Por supuesto esto no es una panacea y cada turno los sistemas de seguridad del objetivo de hacking intentará liberar el control del hacker por lo que se debe hacer una tirada de control cada turno para mantenerlo... pero mientras tanto, todo eso que te diviertes...

La verdad es que es una muy buena solución a la aplicación de efectos del estilo "mágico" (aunque en realidad no tenga nada que ver) y muy acorde con el trasfondo tecnificado y friamente científico del cual hace gala todo el juego.

### Veo, veo...

O más bien no ves. La verdad es que otro de los detalles que dan gracia al juego es la importancia de la astucia y del arte del sigilo. Existen reglas para esconderse de la mirada del enemigo y cogerlo por completo desprevenido. Desde el simple camuflaje de una tropa bien entrenada a los dispositivos de camuflaje termo-óptico (invisibles a la vista y al calor) casi indetectables. Por supuesto también hay habilidades y equipo para la detección y percepción de las tropas escondidas, entrando en otro nivel del juego.

### En el tintero

En el pdf de reglas que hay en la web de infinty indican que se tratan de reglas básicas preliminares, para que te hagas una idea del juego. La verdad es que es una muy buena idea, puesto que si realmente te gusta no hace falta que te com-



Esfera humana de [www.intintythegame.com](http://www.intintythegame.com)

pres todo el libro de reglas. Además, en estas reglas básicas se notan ciertas carencias que sin duda estarán en el libro que salga a la venta... o no. Lo que voy a poner ahora es lo que, a mi entender, le faltan a estas reglas.

-Movimiento por el terreno: Movimiento a través de terreno difícil, arrastrarse, trepar, saltar... veo que faltan reglas avanzadas de movimiento. Esa armadura tecnificada atravesando literalmente una pared para sorprender al pobre soldado que hay al otro lado. O el ninja yu-jing subiéndose a un edificio de un sólo salto.

-Trasfondo: Una explicación más detallada del trasfondo, en un juego que a sim-

ple vista parece muy detallado, se hecha en falta. Una cronología, un mapa estelar de las rutas circulares de agujeros de gusano, una relación de conflictos entre facciones, estudios biológicos de entes extraterrestres... la verdad es que quizás pido mucho, pero un juego tan basado en el trasfondo y en el detallismo del rol lo pide a gritos.

-Psicología: En las listas de ejercito preliminares hay ciertas reglas, como "Tropa religiosa" que dan a entender una mayor profundidad en la psicología. La verdad es que reglas más sofisticadas a este respecto se hacen notar.

### Infinity the web...

(<http://www.infinitythegame.com>)

No sólo hay un documento de reglas básicas. También hay otras cosas en la página web. Entre otras cosas han incluido un documento de reglas avanzadas y una lista de ejercito preliminar de varias facciones. Además, también han incluido un documento de varios marcadores que se pueden imprimir para jugar. Y un apartado de trasfondo que, al más puro estilo de Batman Dark Night con su reportera Lola, intenta a través de noticias adentrarnos en la atmósfera que se respira en la sociedad de Infinity The Game. Es una verdadera lástima que aún esté en una fase muy simple e inicial de desarrollo este apartado, pero tengo la más firme esperanza de que aumentará considerablemente.

Por otro lado no puedo más que alabar la aportación que han hecho los usuarios del foro. Un trasfondo tan libre y abierto como el de Infinity the Game tiene una





gran ventaja: la creatividad. Y a ello se han volcado los usuarios del foro de Infinity. Desde relatos, trasfondo y tácticas, pasando por ilustraciones que son una verdadera maravilla (y de las cuales me he traído un par).  
Os recomiendo todo ello.

**Y con esto y un bizcocho...**

Y hasta aquí este primer vistazo al juego de Infinity The Game. Las conclusiones que saco de este primer vistazo a priori sobre el juego y sus reglas es muy alentador. Es posible que al ser algo nuevo y refrescante sea un tanto optimista al respecto, pero la verdad es que se echaba en falta un juego de la temática que tiene infinity. Si bien es cierto que existe un juego parecido, "Starship Troopers", este está más cercano a la guerra de trincheras reflejada en la película que a la ciencia ficción dura y tajante del libro, y me perdonareis si no lo tengo demasiado en cuenta al no reflejar fielmente una temática sci-fi de estilo Cyberpunk hipertecnificada como la que nos ocupa.

A la hora de poner lo bueno y lo malo, cabe entender que muchas de estas cosas son producto de la falta de definición del juego, que aún está en fase de

**Lo bueno**

- Temática Cyberpunk con estilo manga. Algo realmente nuevo y refrescante.
- Miniaturas de buen nivel.
- Reglas sencillas.
- El jugador puede tener un papel activo siempre, en el turno propio y en el del adversario.

**Lo malo**

- Falta de reglas sobre terreno.
- Gama de miniaturas algo limitada (aún)
- Pocas facciones y poco desarrolladas, así como un trasfondo bueno pero poco detallado.
- Poca flexibilidad en las ordenes (falta ver las reglas definitivas).
- El sistema de ordenes puede ser un tanto complejo y llevar a ciertos extremos las reglas.

A continuación adjunto algunas de las ilustraciones de los usuarios del foro de infinity the game. Muchas gracias a los dibujantes por darnos su permiso para publicarlas aquí. Que las disfrutéis.



Aqui tenéis un boceto (arriba) y una ilustración (derecha) basada en otra de gunnm last order. Ambos dibujos son obra de Hugo Gomez



¡Cargad!

INFINITY  
infinity@corvusbr



Aquí arriba podéis ver dos ilustraciones de Bostría. Este dibujante tiene una página web donde podéis contemplar otros dibujos suyos, así como ilustraciones y cómics de otros dibujantes. Podéis encontrarlo en <http://www.elmonolisto.com>



Por último podéis ver una fantástica ilustración (arriba) de Ivan Solla, que además ha sido uno de los play-tester del juego.

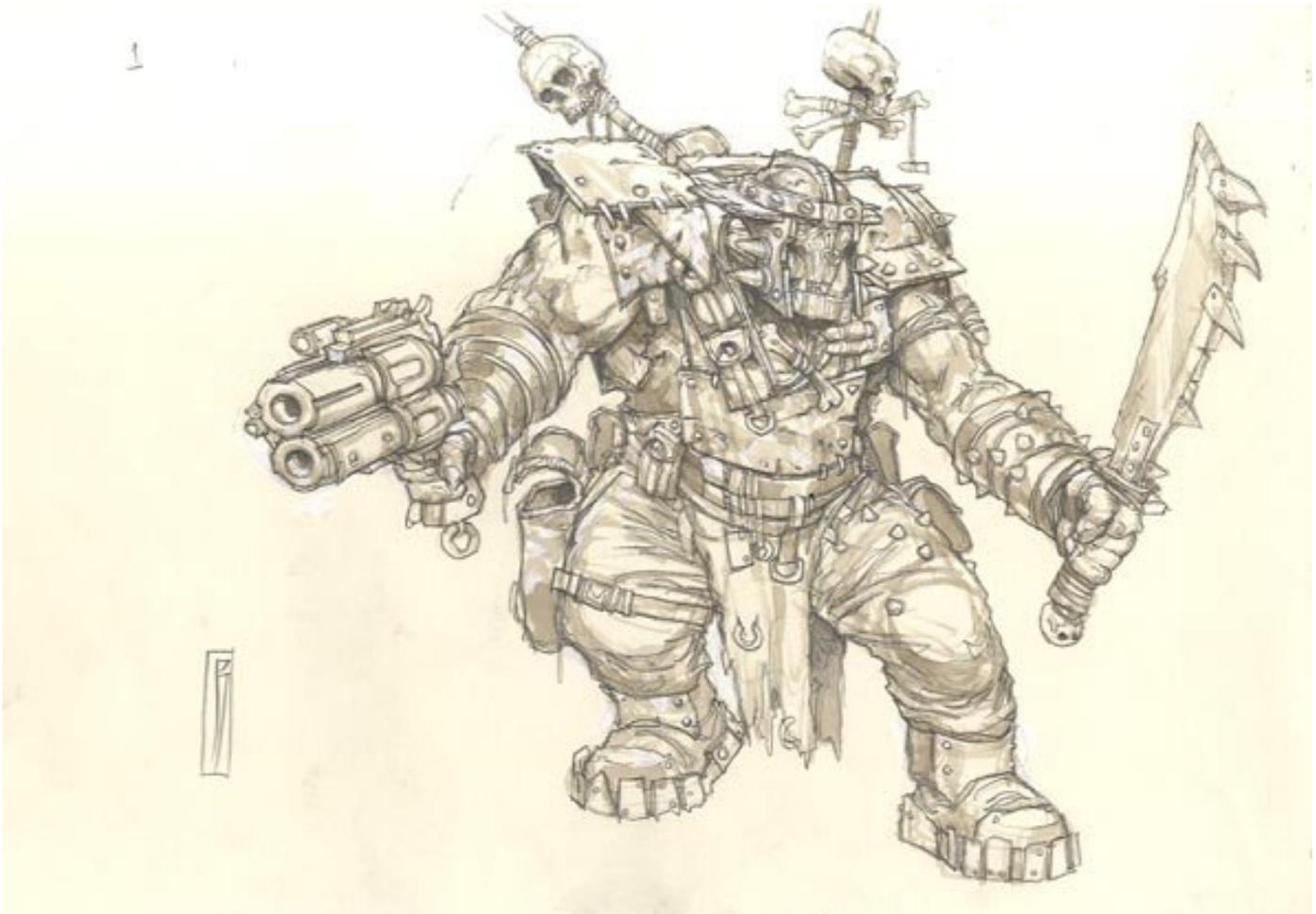
# Bocetos Nuevos Orkos

**WARHAMMER**  
40,000



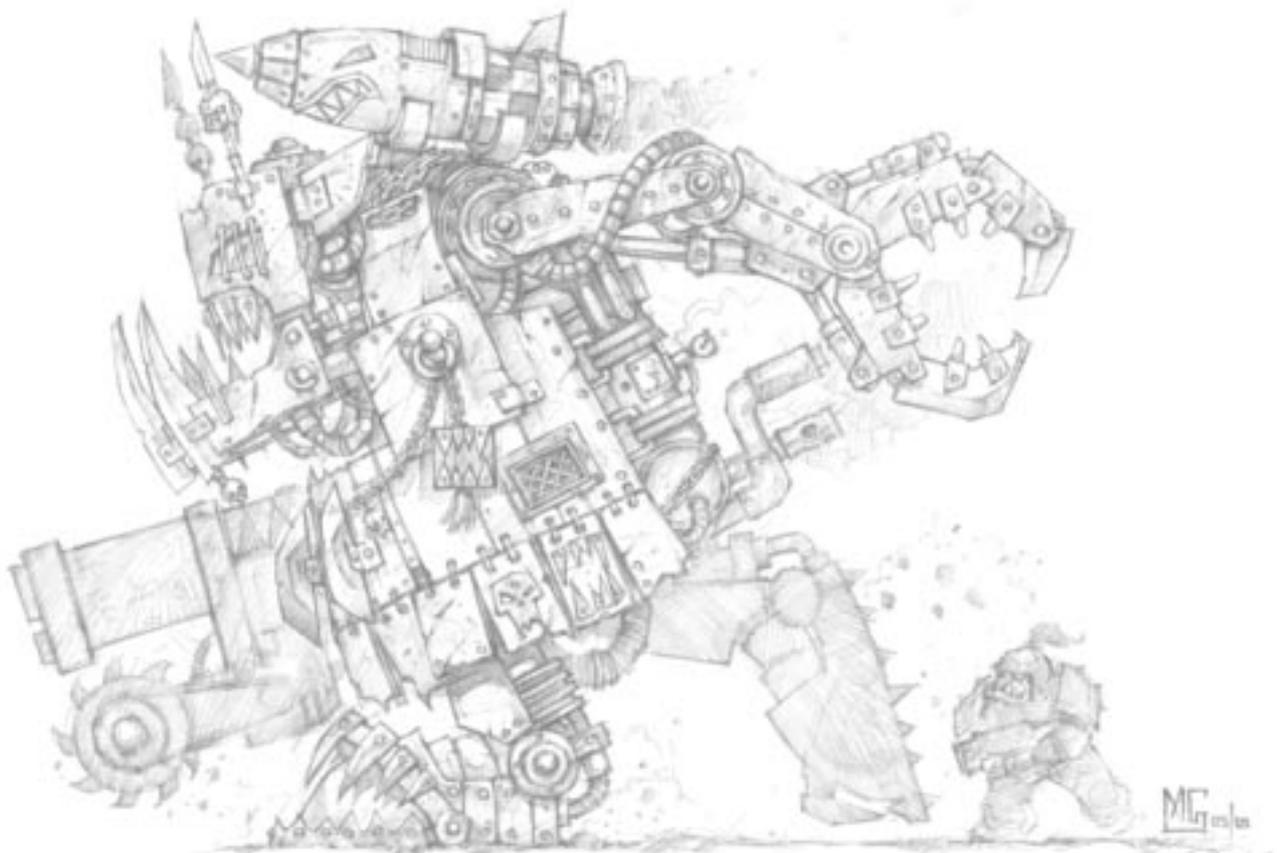
# Bocetos Nuevos Orkos

**WARHAMMER**  
40,000



# Bocetos Nuevos Orkos

**WARHAMMER**  
40,000



•ORK-STOMPA GARGANT