

¡Cargad!

Número 9 - Marzo 2.006



¡Cargad!

Número 9 - Marzo 2006

	Editorial (o no).....	3
	Cartas del Lector.....	4
	Resultado Mascotas.....	5
	Noticias y Novedades.....	6
	Monstroconsejos.....	20
	Tácticas: la Infantería en WH.....	22
	Mark of Chaos.....	26
	Campaña: Los Agravios de Athel Loren.....	27
	Bestias del Caos (2).....	34
	Personalizar Marines Espaciales..	38
	Acechador Mortal.....	42
	Campaña: Asalto a Yaanek (1).....	43
	Humor: Origen de las Legiones del Caos.....	46
	Menoth (IV): Warjacks.....	48
	Análisis de las tropas (Set 1).....	51
	Ejércitos del Lector.....	56
	Yo No Soy Friki: Vampiros.....	57

Colores de ¡Cargad!

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



O OFICIAL. El material de esta sección es totalmente oficial, ha sido editado por la propia empresa y es lo único válido en torneos oficiales y demás.



L LEGAL: Marca el material "casi oficial", ya sea el aparecido por medios secundarios (Forge World, en la White Dwarf sin marcar que es totalmente oficial, etc.), porque son dudas no respondidas por la empresa pero aceptadas por los jugadores, o (por ejemplo) porque se trata de un personaje especial que puede conseguirse de forma equivalente con un personaje no especial legal, cambiando los nombres de los objetos mágicos o habilidades. Se recomienda usar este nivel siempre que sea posible.



E EQUILIBRADO: Suele ser material que no es Legal en el mismo ejército pero sí usando cosas de otros ejércitos para calcular los puntos. Es decir: el valor en puntos es totalmente equilibrado, pero debido a que usa reglas no permitidas en su ejército, no es "legal". Ejemplo, en WH dar una tirada de salvación especial por +45p (lo típico de la TSE4+).



X EXPERIMENTAL: El resto ^^ desde personajes que no tienen equivalente (o no probados) a nuevas listas de ejército. Recomendado entre amigos, siempre y cuando ambos uséis el mismo nivel y sea con un pacto previo.



Editorial (o no)

Número 9

Marzo 2.006 (no ha habido de Febrero, vale...)

Coordinación

Namarie

El Equipo ¡Cargad!

Harriak, pero sin pronunciar la hache
Lord Darkmoon, que no Darth Vader
Namarie, que no Anamarie
Pater Zeo, que no Zero

Portada

Gurk Kolmillonegro y las hordas del
Caos, por Jesús Cano Largar
(dsaxtrex@hotmail.com)

Han colaborado...

Crolador (Yo No Soy Friki)
Daradriell (WHF Infantería)
Ernesto Kraiselburd (Ejército del Lector)
Ignasi Heras (WHF Bestias del Caos)
Monstromo (Monstroconsejos)
Tabris2k (40k Trd. Humor)

...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. Si tienes un artículo que crees que puede interesar, envíalo a articulos.cargad@gmail.com

Que síiiii...

Que tendríamos que haber avisado que en Febrero no había ¡Cargad!. Sorry. Sobre todo por la parte que como descoordinador me toca. La próxima vez avisaremos!

Y es que, para sacar la revista a mediados de febrero (como sabíamos que iba a ocurrir), pues para eso "sacrificábamos" un número y dejábamos otra vez la fecha de salida en inicios de mes (o "el primer lunes de cada mes").

Hemos estado enfrascados en el concurso de mascotas (mirad la página 5) y hemos empezado a rediseñar la web (en especial Pater y yo... bueno, en realidad yo sólo hice el esbozo, que la web se la va a currar él... para eso es webero).

Los Enanos ya han empezado a desempaquetar sus flamantes ejércitos, y poco a poco se van desvelando secretos de este año (gigantes, la caja de séptima, orcos y goblins). Infinity aún no tiene reglas "acabadas" (las pondremos aquí, de veras... demos tiempo al tiempo), y el 40k empieza con buen pie este año (¡por el Bien Supremo!) y con grandes expectativas (Medusa V). Por no hablar del bombazo de Rackham y su juego futurista...

¿Y qué ocurre con la revista? Pues... bueno, habrá sorpresas. La primera es que los MdN ¡VUELVEN! (y sobre los OCD, esperad un poco). Cambiarán, pasarán a ser más información de "trasfondo" que otra cosa, pero vuelven. El próximo mes, el de Enanos. Y hablando de Enanos: ellos y los Elfos Silvanos se enfrascan en una mini campaña narrativa nueva. Nuestra intención es hacer campañas para TODOS los ejércitos. La próxima campaña será de Bretonia y Reinos Ogros. TODAS las razas (a medida que vayan apareciendo) se incorporarán al show de campañas que vamos a montar.

Y quien dice de Fantasy dice de Warhammer 40.000, donde aparecerán más campañas narrativas (la primera enfrenta a Tiránidos contra los defensores del Emperador...).

Pero esta no es la única sorpresa que os tenemos preparada para los próximos meses... paciencia, paciencia...

.-: Namarie, coordinador (ojalá) de ¡Cargad! :-.



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

7. Y dijo el Emperador: "Aquellos que me citan os engañan".



Cartas del Lector (cargad@gmail.com)

De: Rayario

Asunto: [WH] Desafíos y huidas

Tenemos dos unidades A y B, con un personaje A1 y un personaje B1. Tenemos a A1 y B1 dándose de papos felices y contentos. Se resuelve el primer combate y, a pesar de que A1 y B1 siguen felices y contentos fostiándose, la unidad A vence a B salvajemente, fallando el consiguiente chequeo de desmoralización y saliendo por patas. Bien, ¿como se resuelve esto? Dos opciones, confío en sus sabias respuestas:

1) A1 y B1, como dice en el reglamento que se ponen a parte y etc etc, siguen dándose de papos felices y contentos mientras las dos unidades hacen su vida, huyendo y persiguiéndose como seres adultos y responsables.

2) B1, dándose cuenta de que se siente "un poco solo", decide que no es mala cosa seguir a la masa y, dado que la gente está corriendo, pues lo mismo no es mala idea imitarlos. A1, impelido del celo justiciero que te da estar rodeado de un puñado de colegas sedientos de sangre, persigue cual gorrino perseguidor (o chancho).

Responde: Namarie

Según dice en el manual, un personaje en una unidad (y que estén en desafíos no hace "que no esté" en esa unidad) se ve sujeto a todos los movimientos obligatorios de dicha unidad, como es el movimiento de huida. Así que sí, huye.

De: Jordi Fabré

Asunto: [WH] Desafíos y huidas

Si con el saber de las bestias, me sale el hechizo "El grito del Águila" que dice que una unidad enemiga de caballería, enjambre o monstruo debe tirar un chequeo de liderazgo, i o perder 3 de mo o si lo falla salir por patas, ¿esto afecta a los inmunes a desmoralización o a psicología? ¿Como los lobos o los tumularios a caballo, por ejemplo?

Responde: Zeo

Sí que les afecta. Es una tirada de liderazgo, no de psicología ni de desmoralización.

En el caso que pones, afectaría

a lobos, a los caballos de los tumularios a caballo, incluso a los enjambres de murciélagos, pero NO a la hueste espectral (por ejemplo).

De: OrkoBDN

Asunto: [WH] Orden de disparos

Cuando estamos en la fase de disparo, ¿debo declarar todos los disparos (no los de máquinas de guerra sino los otros) y luego resolver uno a uno o puedo declarar, disparar, ver las bajas, declarar, disparar, etc.?

Responde: Othu

Según el manual, página 58: "Indica cuál de tus unidades va a disparar y designa la unidad enemiga que será el objetivo. [...]. Una vez designada la unidad objetivo, puedes medir la distancia que separa ambas unidades y resolver los disparos empleando las reglas descritas a continuación. Continúa el proceso con cada unidad hasta que haya disparado una vez cada una".

O sea: que declaras disparo, disparas, resuelves, declaras disparo, disparas, resuelves, declaras disparo...

Subscripción

Saludos a todos, estimados amigos de ¡Cargad!

Habrà quien haya escuchado rumores al respecto. Aunque ya bastantes de vosotros lo supierais. Después de mucho cavilar cómo podíamos compensar el hecho de tener continuos retrasos en la elaboración de la revista (problema del cual os aseguro que somos muy, pero que muy conscientes) y ahorraros el tener que pasar por la web día sí y día también, hemos decidido inaugurar un servicio de suscripción vía mail.

Lo primero es agradecer la colaboración de los chicos de los foros de La Guarida del Lobo, Última Segmentum y Marcus Beli, que han colaborado desinteresadamente en las pruebas iniciales de esta suscripción (la versión beta, para entendernos). Gracias a ellos hemos podido comprobar que la suscripción funciona y que es viable.

La suscripción a la revista tendrá un precio, claro, vuestras almas y los... er... ¿no cuela? Bueeeeno. La verdad es que la suscripción será completamente gratuita (eso ni se pregunta), por supuesto, y recibiréis la revista en el 04

momento que se publique sin tener que avasallar al pobre servidor que se cae cada dos por tres. También nos servirá a nosotros para enviaros noticias relevantes en cuanto a Cargad o anuncios del tipo "este mes no sale", que por desgracia pueden darse.

Lo que hay que hacer para darse de alta del servicio es lo siguiente: hay que enviar un correo electrónico a cargadsuscripcion@yahoo.es con el asunto **alta**. Así sin más y en minúsculas. Esto es importante, puesto que si se manda cualquier, repito CUALQUIER otra cosa el proceso automático no lo identificarà y no quedareis registrados. Repito: alta. (sin el punto, solo alta).

Para darse de baja, hay que hacer exactamente lo mismo, pero con el asunto **baja** en el mail. Sólo baja, ni Baja, ni BAJA ni B a j a. Por las mismas razones que el proceso de alta.

Otra cosa importante es que no enviéis mails a esta cuenta para comunicar que ha fallado el proceso o que os intentáis dar de baja i os siguen llegando los mails o cualquier otra duda. Esta dirección de correo es únicamente para

los procesos de alta y de baja y por tanto no miraremos nunca su contenido y vuestros mails caerán en el más oscuro de los olvidos (más incluso que el olvido de los donuts). Para cualquier duda/consulta y demás tenéis la dirección de siempre (cargad@gmail.com).

Cada mes yo pasaré el proceso automático y actualizaré la lista y enviaré los mails desde la cuenta de gmail, por lo que, repito, no se usará la cuenta de suscripción más que para eso: la suscripción.

Por último decir a aquellos que han participado y ya han enviado su mail de suscripción, puedo mantenerles el mail sin problemas. Sin embargo, no podrán desinscribirse de forma automática y me lo tendrán que comunicar especialmente. Para evitar esto, deberíais enviar otra vez el mensaje de alta a la cuenta de suscripción (¡que no es la misma! ¡aviso!) y avisarnos para daros de baja manualmente del segundo mail.

Muchas gracias a todos por vuestro tiempo, vuestra ilusión y vuestro... er... mail. ^_^

Pater Zeo, morituri te nehekhan.



Concurso de Mascotas

Nos ha costado decidirnos y al final la solución ha sido algo así como salomónica. No hemos podido decantarnos por sólo una y al final, de todas las mascotas que nos han presentado, hemos elegido a tres de ellas. El número que viene ya aparecerán por aquí por la revista...

Antes de nada, gracias a todos los participantes (en especial a los que no estáis en "los tres"... vuestros trabajos no eran malos, simplemente que nos hicieron más gracia estos). A los "ganadores", aunque los cuatro perpetradores de ¡Cargad! tenemos nuestra preferencia, debemos decir que los tres trabajos son magníficos. De hecho, públicamente os animamos a que hagáis más ilustraciones si queréis ;) que de ilustraciones nunca vamos cortos (tenemos algunas muy buenas preparadas para algunos artículos concretos, pero cuantas más tengamos mejor).

Y a todos los que tenéis un mínimo de idea de dibujar :P a qué esperáis? Siempre van bien los dibujos para ilustrar la revista...

En fin, machotez, que ¡enhora-buena a los ganadores!



Metrín. Este cruce entre metro (de medir) y garrapato, creado por Paco Rico Torres (guybrushthreephood@hotmail.com) en seguida nos gustó. No sólo porque tenía mascota ya hecha de TODOS los juegos o secciones... sino porque era muy gracioso. El único defecto que le vemos es que todos son muy parecidos... pero aún así es una mascota ideal para hacer en miniatura ;)



José B. Rosado Poveda, aka JB Demon (jb_demon@hotmail.com) ideó este genial demonio peludo como mascota. Algunas de las ilustraciones (como la de pintura) son soberbias. Todos tuvimos claro que no sabíamos si sería ganador, pero sí finalista...



Sin duda una de las mascotas menos "una mascota", y sin duda también el mejor dibujo que nos han enviado. Sería genial como personaje de cómic :) Este cabezón al estilo manga SD (*SuperDeformed*) no tiene NADA que envidiar a los cómics "profesionales". Auguramos a su autor, Anarko Orko (aka Marco Paraja, fparaja@telecable.es) un muy buen futuro como profesional del sector. Marco (que ya ha hecho alguna ilustración para ¡Cargad!) no ganó en solitario simplemente porque estos dibujos son demasiado detallados para ser una mascota... Aún así, insistimos: enhorabuena, Marco.



Novedades Warhammer 40.000

En primer lugar, en el universo de Warhammer 40.000, la más joven de las razas recibe un nuevo Codex. Estamos hablando, como en otros números, del Codex: Imperio Tau.



Aquí podemos ver a un nuevo comandante Etéreo, con su escolta.

Y abajo contemplamos al nuevo comandante Shadowsun, con un nuevo esquema de colores y un nuevo diseño de armadura y armamento.



Arriba está el nuevo y espectacular tanque gravitatorio Tau Skyray, artillado como un vehículo antiaéreo.



Y a la izquierda, la nueva versión de las Armaduras Sombra, la XV-25

¡Cargad!

¡Nuevo!

Pero no sólo nos encontramos a los Tau. La Guardia Imperial tiene nuevos regimientos, conocidos como los Vostroyanos, que os presentamos en estas páginas.

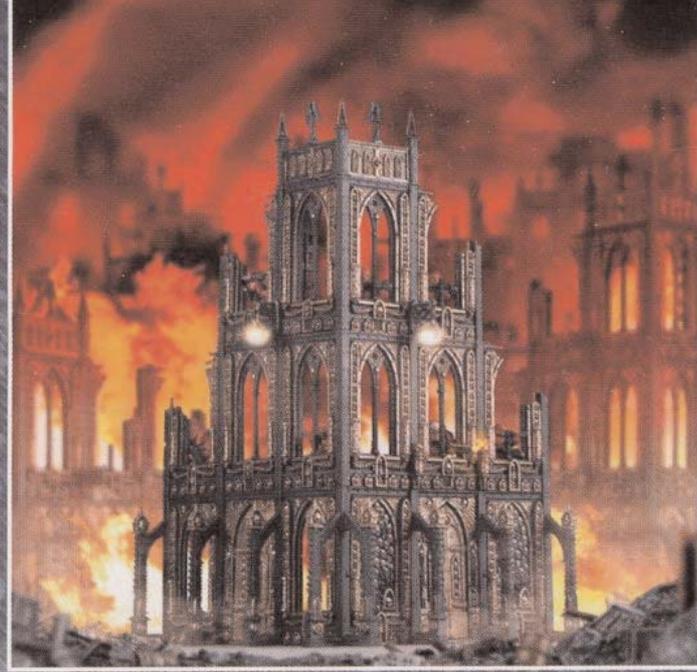




Y, finalmente, podemos ver la escenografía que aparecerá simultáneamente con el Codex: City of Death, también conocido como Combate Urbano II



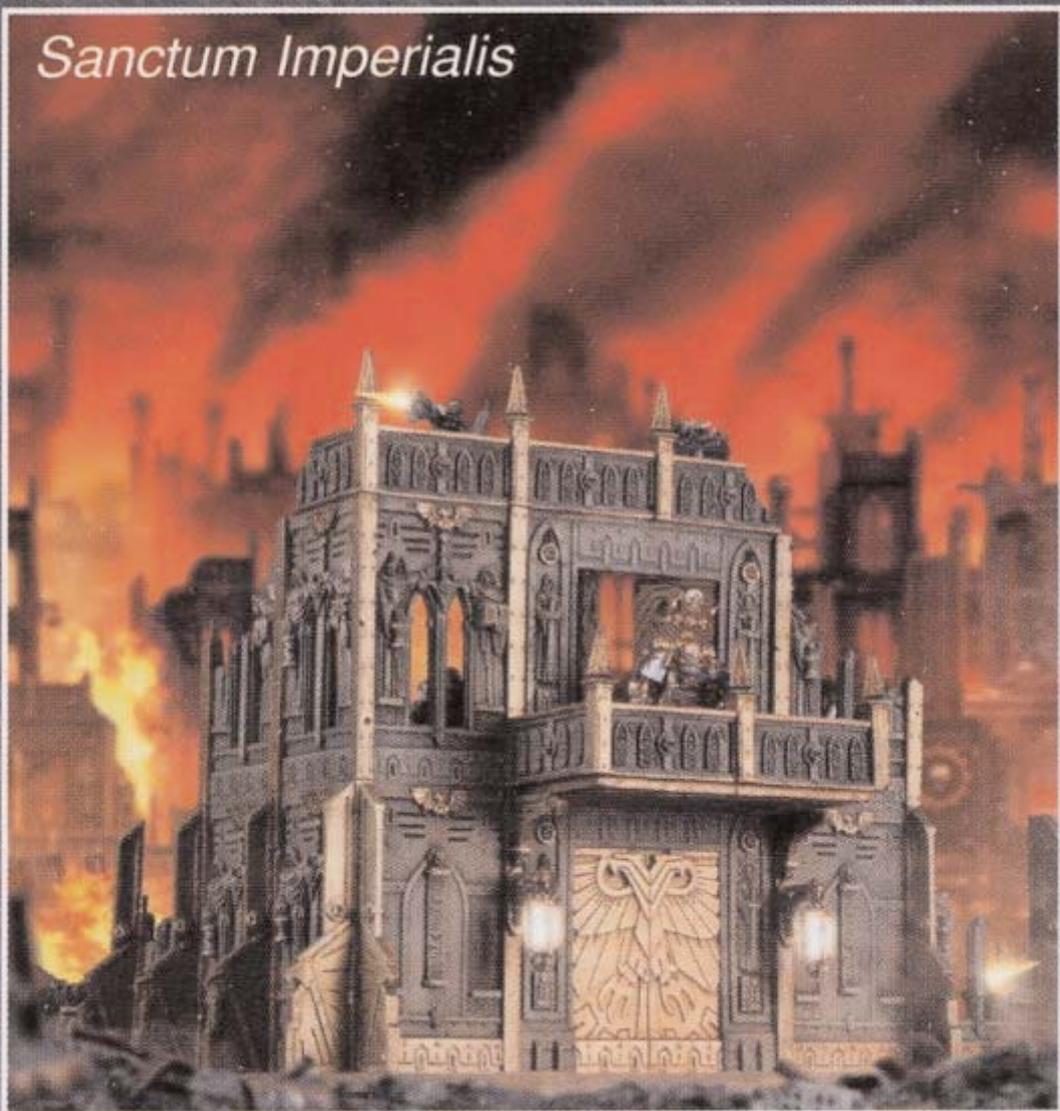
Basilica Administratum



Manufactorium



Sanctum Imperialis





También tenemos varias novedades del resto de las razas, para que no se diga que todo es Imperio (humano o Tau)



Y el Nido de Progenie Tiránido, donde podemos ver a algunos de estos desagradables bichitos "naciendo"

Model painted by Mark

El formidable Malanthropo Tiránido de Forge World.

Aquí tenemos al nuevo Biovoro con sus nuevas Minas Esporas.





Noticias y Novedades



Games Workshop sube sus pinturas de precio (en UK van a subir a 2 libras el bote, es decir que en breve cada pote GW costará 3 euros). Y las reglas del mercado parecen no aplicarse, ya que Rackham ofrece (por 2'5€) más cantidad que Games Workshop. Y la (para muchos) MEJOR marca de pinturas para miniaturas, Vallejo (que por cierto es

"made in spain") no sólo mantiene la mejor relación cantidad/calidad/precio, sino que ahora amplía sus miras; además de los barnices y veladura, ahora la casa de Vilanova lanza (por fin) Tintas y algo que sorprende: un nuevo medium metálico para dar "acabado metalizado" a colores no metálicos... o sea, como el "rojo metalizado" de los coches.

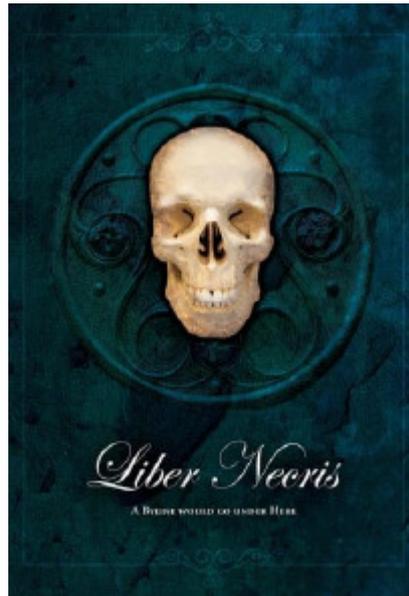
LIBER NECRIS

de Marijan Von Stauffer (Black Library)

Precio: cerca de 22 euros.

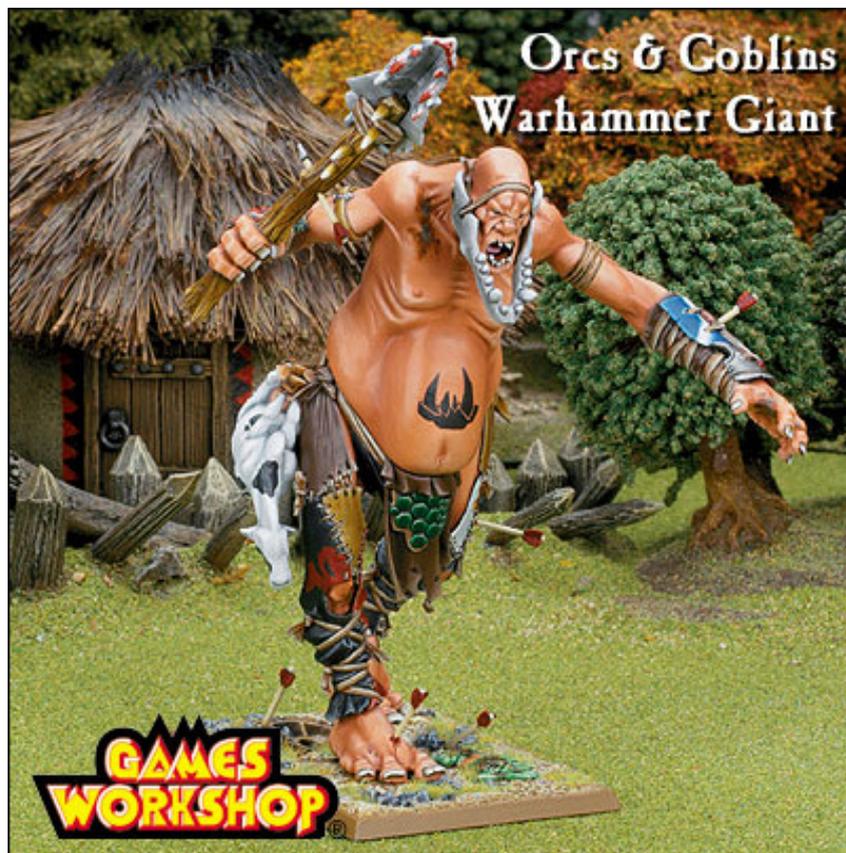
Páginas: 96

Fecha de salida: Junio 2.006



En el mundo de Warhammer hay pocas cosas tan terroríficas como los No Muertos. En no-vida gracias a la magia de los nigromantes, suspiran por la fuerza de los vivos y no pararán hasta aniquilarlos.

El autor de "Liber Chaotica Complete", Marijan von Stauffer, se adentra en el oscuro trasfondo de los no muertos, los zombis, esqueletos, necrófagos y demás. Este libro es un compendio de trasfondo y puede interesar a los fans de los No Muertos de Warhammer.



Al final "Tierra de Gigantes" no será más que algunos artículos en la WD sobre los gigantes. Una decepción casi imposible de superar...

...¡pero GW no cesa de sorprendernos! Lo próximo es una "plantilla de gigante caído" de plástico por 9 euros...



Mars Ultor (www.marsultor.com), ha empezado a elaborar "artefactos", más que miniaturas. Aquí tenéis una muestra...



De izquierda a derecha: hacha de doble filo (132€), mandoble (173€) y sable de orco (74€)



De izquierda a derecha: espada elfo del bosque (132€), katana (96€) y espada élfica (132€).

INFINITY

Ya hay tres facciones a la venta (Ariadna, Yu Jing y PanOceania), cada una con los Starter Set (cajas de iniciación, 30€) y algunos landmates como los Dronbot de Panoceania o los Yaokong de Yu Jing, por no hablar de los gigantes Armoured Cavalry y Guija... El Guija, por cierto, es más alto de lo que parece por la imagen, ronda los 5cm de alto...

Como ya sabréis, en Marzo (o sea, ya) aparece el Starter Set de Haqqislam (o debería aparecer). A la derecha podemos ver un esbozo de lo que serán las Tropas Kum.

Los próximos en aparecer tras Haqqislam serán los Nómadas, que deberían estar en las tiendas en Verano. La facción "robótica" (o alienígena) del Ejército Combinado saldrá a la venta más o menos hacia Octubre o finales de año. Y, por supuesto, se irán ampliando los ejércitos...

Lo que aún no sabemos, y esperamos como agua de mayo, es



cuándo va a salir el manual "definitivo". De momento ya sabéis que en la página web www.infinitythegame.com están disponibles las reglas "experimentales" del juego...

Axis & Allies

Aún no tenemos en las tiendas "Contested Skies" (la segunda ampliación para A&A) y ya nos anuncian desde Avalon Hill que la tercera ampliación, El Día D (D-Day) estará a la venta el 9 de Junio. Parece ser que se introducen las "trampas", barricadas y demás obstáculos del campo de batalla, además de (como siempre) nuevos tanques y nenes para recrear la Segunda Guerra Mundial.





Novedades Rackham



RACKHAM
© 1996-2006

Y pasó lo que todo el mundo esperaba... Primer Dragón de Rackham. Para los Elfos Cynwäll (175 puntos). 45€



Paladín de Alahan, élite de Leones.
Blíster 3 minis, 25 pts cada una, 12€



Larvas Chtonianas (nada que ver con Chtulu... o sí...). Criatura para los enanos de Mid-nor, 54 puntos. Blíster 1 mini, 12 euros.



Algunas de las minis del Open de Paris (aún no a la venta). A destacar que los Akkyshan salen casi ya...
Todas las fotos son de El Reino de Alahan (Au Royaume d'Alahan: <http://barhan.free.fr>)





Novedad Rackham: AT43

AT43. Ese es el nombre (¿nombre en clave? ¿nombre definitivo?) del juego "futurista" de Rackham (que será un juego nuevo, no confrontation en el espacio como fue originalmente 40k). Por lo que hemos podido investigar por Internet, esto es lo que podemos decir:

Trasfondo

"Inspirado" en Dust de Paolo Parente (qué hubiera pasado si antes de acabar la segunda guerra mundial unos aliens hubieran intentado invadir la Tierra; para más información la web: <http://www.dustgame.com/dust.htm>). En los próximos siglos el ser humano ha colonizado algunos mundos, pero se ha perdido el contacto con el Planeta Madre (la Tierra, vamos) y empiezan las hostilidades entre los planetas para conseguir los recursos. Mientras están luchando entre ellos aparece algo que les empieza a atacar a todos, con lo que se ven obligados a unirse para hacer frente a ese enemigo común. Sin embargo, las luchas entre ellos no han desaparecido...

Las reglas del juego

En el juego, cada jugador es el general de una de las facciones y dirige a sus soldados desde un bunker (de lo que se puede deducir que no habrá personajes especiales megaburros... o sí...), con muchos soldados y máquinas de guerra (los Mechs, incluyendo el que se vio en ¡Cargad! número 3).

En cuanto a la cantidad de reglas, no se sabe. Sólo se ha oído que habrá un pequeño manual (quizá tan "grande" como el minimanual de C3 que viene en los blisters) sin saber aún si harán finalmente un "libro gordo".

El juego (al menos inicialmente) sería estilo escaramuzas, entre diez y veinte miniaturas por bando (como Confrontation), aunque a largo plazo podría verse una ampliación para ejércitos grandes como ya pasó con Confrontation y Rag'narok.

Los ejércitos

Se ha oído que habrá cuatro facciones iniciales (todas ellas humanas, de momento). Aparentemente cada una de esas facciones estará algo más orientada hacia un aspecto del juego (como Warmachine) y tendrán tácticas de combate especializadas aunque la "base" para todos ellos será la misma. Se podrá variar las tropas según la facción y el



Boceto de DavideFabbri para AT-43. <http://fuchsia.gfxartist.com/artworks/113512>

mundo de origen. Cada ejército tendrá también sus tropas "obligatorias" y "restringidas" (vamos, como en warhammer que hay tropas que tienen que tener caballería, otras que no pueden pero tienen muchas máquinas de guerra, etc.)

Las miniaturas

Las miniaturas serán de plástico, y (para decepción de algunos y alegría de otros) estarán ya montadas y... pintadas. Esto último aún no está confirmado (y personalmente me inclino por un "no"). La escala será de aproximada de 30mm (vamos, como C3 o Warhammer 40.000).

De momento se ha hablado de cuatro tamaños de miniaturas diferentes:

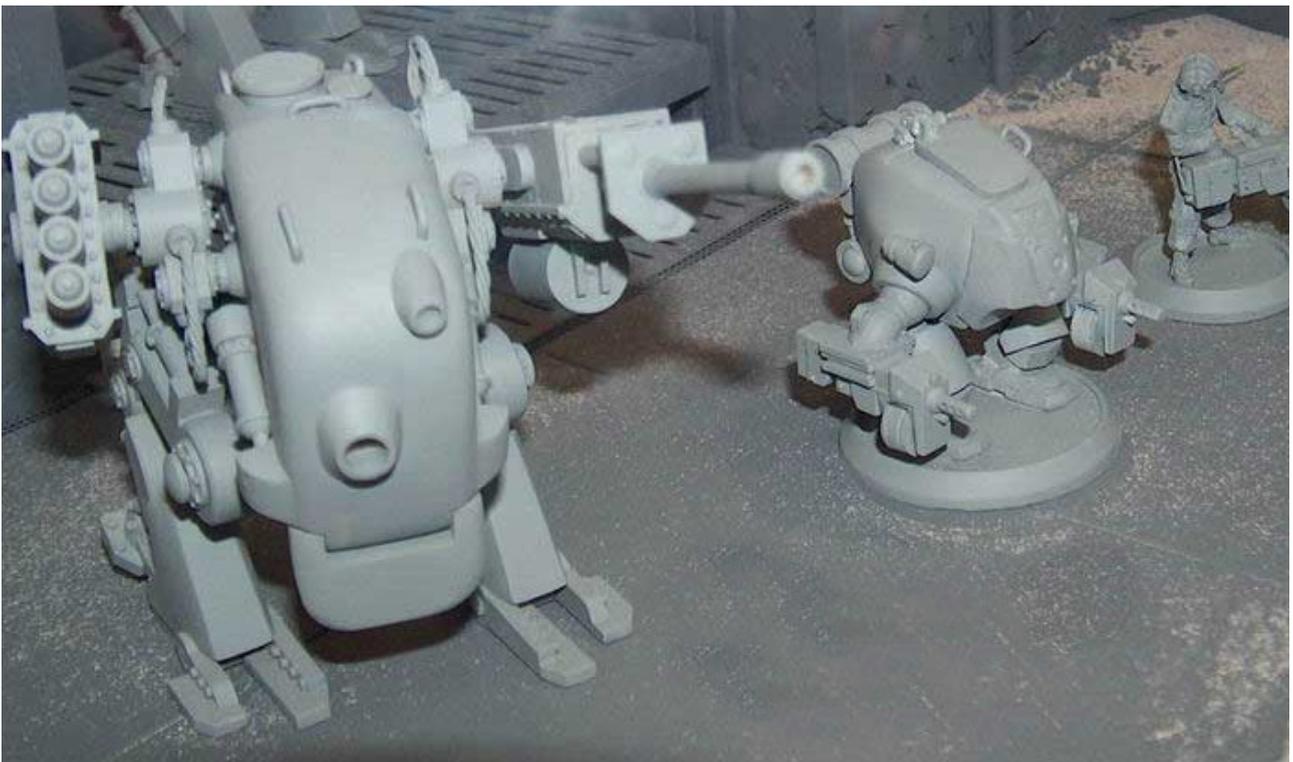
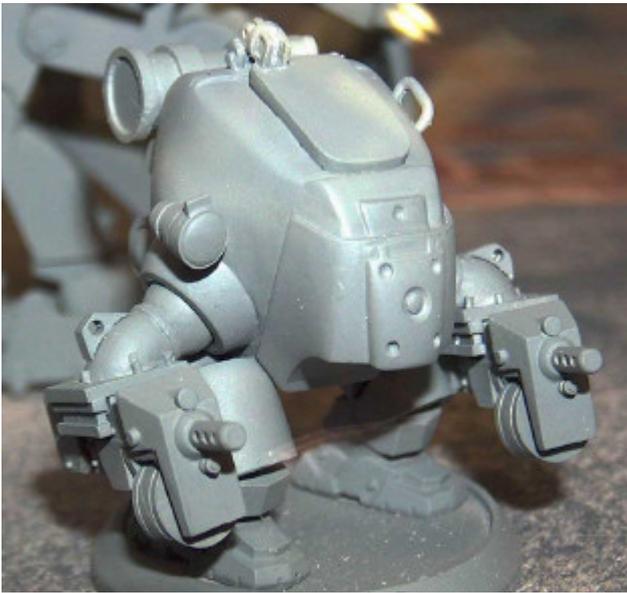
soldados de infantería (incluidos algunos en algo parecido a exoesqueleto, estilo Marine o incluso más grande), exoesqueletos grandes (estilo armaduras de combate Tau un poquiito más pequeños), caminantes (estilo Sentinels de la Guardia Imperial) y Dreadnoughts (que serán grandes).

En cuanto al estilo de las miniaturas, como podéis observar, es mucho menos "manga" que Infinity (¡al que consideran su rival más directo!).

Salida

Parece que la fecha de salida aproximada de este juego sería cercano a las navidades de este año.

¡Cargad!





Warhammer Séptima Edición



¡Ya! ¡Por fin se han visto fotos!

Finalmente no se llamará "Karak Ocho Picos" sino algo como Carnicería en el Paso de la Calavera (*Slaughter at Skull Pass*).

¿El contenido?

Para empezar, y como es clásico, hay dados, reglas para medir, plantillas (la de gigante no, claro), reglamento básico del juego, y campaña de Carnicería en el Paso de la Calavera.

Esta campaña será al estilo de Batalla por Macragge (de 40k). Es decir, seis u ocho "escenarios" en los que se enseñan los principios del juego. Movimiento, combate, etc.

Al parecer, por los elementos que hay, habrá en esa campaña escenarios muy interesantes. Probablemente haya uno en el que los Enanos tengan que liberar a un prisionero (un Matatrolls) que luego se una al ejército pielverde.

Otra cosa que vale la pena de la caja es la considerable cantidad de esce-

nografía que vendrá. Desde una tienda de campaña / monolito de los Goblins, a marcadores de posición (o de objetivo). Viendo la calidad de la escenografía de la caja de Macragge y la de Moria, podemos decir que el nivel no ha bajado.

En cuanto a las miniaturas, podemos afirmar (y ver en las imágenes) que hay:

- 10 Goblins Jinetes de Araña. Vendrán, además, con base de movimiento texturizada (y la mini con un burejito para hacer "clic" y montarlo en un plis).
- 40 Goblins Nocturnos armados con lanza. Probablemente dos grupos de mando (o sea, para montar dos unidades de goblins nocturnos). Al parecer no habrá fanáticos, con lo que es de esperar que los fanáticos sigan vendiéndose aparte en blíster de metal...
- 20 Goblins Nocturnos con arco corto, con grupo de mando.
- 1 Troll
- 1 Chamán Goblin Nocturno con báculo y caldero
- 1 Jefe Goblin con minigarrapato y arma a dos manos. El minigarrapato es, por lo menos, curioso.

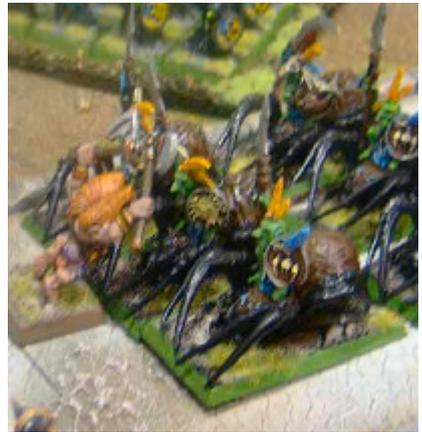
- 1 Jefe Enano, con hacha a dos manos
- 1 Héroe Matador. Está duplicado... bueno, está el héroe "normal" y el mismo héroe atado mediante cuerdas...
- 12 Guerreros del Clan enanos con arma de mano y escudo, con grupo de mando.
- 10 Atronadores, con grupo de mando.
- 8 Mineros con grupo de mando (recoremos que en ahora los mineros son 5+ y no 10+).
- 1 Cañón con tres Enanos de dotación
- 1 Carreta enana tirada por un pony. Al parecer la carreta puede ser tanto de oro como de cerveza.

Aunque se ha rumoreado que el precio podría ser superior por el hecho de tener más miniaturas podría ser algo más caro, todo indica que GW mantendrá el mismo precio que los sets de iniciación de Warhammer 40.000 y Señor de los Anillos. Así que podemos esperar unos 50-60 euros por la caja de iniciación.

La fecha de salida será probablemente en Septiembre (o en Agosto si se hace mediante "advance order" en Inglaterra...)

Seguiremos informando :-)

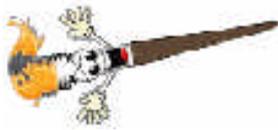
¡Cargad!





¡Cargad!





Monstroconsejos #4

por Haliem Monstromo, el Conde Negro

Tras algún mesillo de ausencia, sigamos con más consejos sencillos para todos aquellos que empezáis en esto. Para cualquier comentario, un correo a elmonstromo@gmail.com y si quieres completar cosas sobre pintura, modelismo y fotografía de miniaturas visita mi web: <http://www.elmonstromo.com>

MONSTRODICCIONARIO

Empecemos con la continuación de este modesto diccionario de "palabras". Vimos tres técnicas de pintura: pincel seco, degradado y perfilado. Ahora le toca el turno a otras dos: lavado y veladura.

Lavados

Consiste en añadir mucha cantidad de agua a la pintura, de forma que en ésta apenas quede pigmento. Para usarlo no podemos pintar normalmente, sino que la idea es depositar esa pintura muy diluida sobre la miniatura para que se deposite en las zonas más profundas de la misma.



Lavado para envejecer la piedra

El objetivo es ensombrecer esas zonas, por lo que normalmente los colores que se utilizan para estos lavados son más oscuros que el color base.

Para utilizar correctamente esta técnica tenemos que controlar que la pintura no discurra por otras zonas de la miniatura que no queremos ensombrecer. Es fácil que, por su gran contenido de agua, la pintura sobrepase la zona que queremos pintar. Debemos depositar la pintura con cierto control.

Es una técnica que puede resultar algo sucia, pero proporciona un sombreado rápido de las miniaturas y es ideal para dar volúmenes a los colores metálicos.

Veladuras

Consiste como en el lavado en añadir mucha cantidad de agua a la pintura.

El procedimiento inicial es el mismo que en el lavado, pero la aplicación y el objetivo es distinto.

La técnica es idéntica a la del lavado en tanto y en cuanto que tenemos que diluir mucho la pintura (1 de pintura y 10 de agua más o menos). Sin embargo, en vez de depositarla sobre las zonas más profundas, con la veladura depositamos esta pintura diluida sobre toda la superficie, con lo que añadimos un capa de color translúcido que añade matices de color al color base. Por ejemplo, podemos añadir una veladura violeta sobre un color carne en una miniatura de un vampiro. Pintamos siempre desde la zona donde queremos una menor cantidad de ese tono hasta terminar donde queremos un mayor efecto.

El objetivo es el comentado: añadirle un cierto tono a la base. Con esta técnica se pueden conseguir transiciones muy suaves de color entre distintas zonas de la miniatura. Asimismo, podemos darles matices a armas para crear óxidos u otros efectos.



Suave veladura violeta en la miniatura de la derecha. Toda ella queda violácea.

Carne y Metal

De pintar carne y metales nos vamos a hartar. Veamos combinaciones sencillas y claras pero con buenos resultados.

Empecemos por la **carne**. Base utilizando Carne Mate (ref. 955). Añade Rojo Beige (ref. 804) o incluso otro tono más oscuro para sombras. Añade Carne Clara (ref. 928) para luces. Si añades hueso amarilleas la piel. Si añades rojo, le das un tono más rosado. Si añades violeta, le das un tono más moreno.

Ahora los metales. Tenemos tres principales: oros, aceros y bronce.

Para el **oro**, base de Marrón Bestial Citadel. Un par de capas (o tres) con oro de Vallejo (ref. 996) con muy poca pintura en el pincel (pero ojo, no a pincel seco). Sombras mediante lavados con marrones. Según el marrón utilizado, tendrás distintos tonos. Ojo, no pretendas envejecer u oxidar el oro. Se le llama "Metal Noble" porque no se oxida y se deteriora muy poco.

Para los **aceros** (color metalizado) e hierros, base en negro (o marrón muy oscuro). Un par de capas (o tres) mezclando plata y negro (lo prefiero a un color metalizado, porque así puedo elegir el tono que quiero, si más plateado o más oscuro). Puedes sombrear con Humo Vallejo (ref. 939). Si quieres hacerle óxidos, utiliza un marrón algo rojizo (su óxido es inicialmente marrón).

Para los **bronces** hay varias opciones. Os diré la más rápida. Base (imprimación) en negro. Añade un poco de verde al oro (el color Verde Azul de Vallejo ref. 974) y haz lo mismo que en los otros metales. Un par de capas con poca pintura. Retoca las luces con oro puro si quieres. Si quieres crear la sensación de óxido, haz veladuras de Verde Azul. Si quieres oscurecer el oro (que no sea tan brillante), añade un poco de Humo de Vallejo (ref. 939). Por último, quizás hubiera terminado antes si te hubiera dicho que Vallejo tiene un tono bronce que queda bien: ref. 998... pero entonces. ¿qué digo?...



Tienes que conseguir que sus metales se distingan, (como en este caso el bronce, a la izquierda, y el oro, a la derecha). Ambos están pintados con Oro de Vallejo, pero tienen mezclas y veladuras diferentes.



Un último metal es el **cobre**, que podemos encontrarlos en máquinas o utensilios (no es lo mejor para armaduras o armas). Tanto Citadel como Vallejo tienen en su gama pinturas con las que podemos pintar ese color sin complicaciones, aunque puedes mezclar.

Además las distintas marcas tienen otros tonos metálicos con los que dar variedad a los metales de una miniatura y no tener que hacer mezclas.

Juntos pero no revueltos

Dentro de los sencillos "trucos" de esta sección, aquí tenéis uno básico para montar las unidades.

Cuando estamos intentando colocar nuestras miniaturas para que no choquen entre sí en la unidad, un pequeño truquillo que te da algo más de margen en la zona central de la unidad es el siguiente. Coloca las miniaturas de la primera unidad cerca del filo delantero de la peana. Las minis de la última fila, colócalas cerca del filo posterior. A las que van a los laterales lo mismo: la de la izquierda, cerca de ese lado y las de la derecha cerca del derecho.

Con eso amplías el sitio en la zona central que suele ser la más complicada.



El pie de esta miniatura apenas está apoyado en el filo de la peana para poner la miniatura lo más a la izquierda posible (vista desde el frontal) y dejar hueco en el centro de la unidad

Pegamento como masilla

En miniaturas con distintas partes lo más habitual es que éstas no encajen correctamente y queden huecos. Ya vimos una forma de taparlos (situando masilla verde alrededor del hueco antes de pegar las partes). Veamos otra.

Es muy fácil. Pega las piezas con un pegamento de cianocrilato (el "Loctite" de toda la vida). Rellena el hueco con dicho pegamento. Intenta no pasarte demasiado. Aunque podemos quitar el sobrante, demasiado puede "engurrar" la miniatura y eso no lo queremos.



Cobre creado con marrón naranja y oro, con una veladura para crear oxidación

Inmediatamente, añade bicarbonato al pegamento. Reaccionará con el pegamento y quedará como una masilla rellenando el hueco.

Aparte de dar más firmeza a la unión, el resultado se puede lijar, limar, pintar y es más barato que las masillas (el bicarbonato lo pone tu cocina y el pegamento lo tienes en tienda de veinte duros).



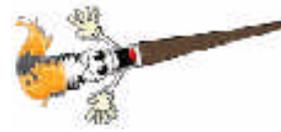
Pintar el amarillo así, no es fácil

Colores difíciles

No todos los colores son iguales para pintar en cuanto a la complicación. Si eres un pintor novato quizás debas evitarlos en un primer momento hasta tener un poco más de práctica. No significa que no los utilices, sino que no lo hagas en grandes superficies.

Los colores que son más complicados de pintar son el **blanco** y el **amarillo**. Aunque dicen que es el primero el más complicado, a mi me resulta más el segundo.

En ambos casos tienes que intentar pintar en capas muy diluidas, esperando a que sequen bien. Es la acumulación de capas una tras otra la que da el color.



Darles sombras y luces también es complicado. Para el blanco puedes empezar a pintar la superficie añadiendo una pequeña gota de gris para quitarle la pureza al blanco. Después, pintar y pintar capas de blanco, dando más capas en las zonas que queramos más luz. Para el amarillo utiliza un naranja para las sombras y sigue el mismo procedimiento. Nunca se te ocurra añadir negro a ninguno de ellos para oscurecerlos.

Y como siempre, mucha práctica.

Estandartes

Los estandartes personalizados dan un toque distinto a tu ejército.

Casi cualquier figura puede ser modificada y convertida en porta-estandarte de cualquier tipo de unidad. Como no aquí no se trata de hacer un PaP (paso a paso), centremósnos en los materiales para el estandarte:

- **Modelado.** No necesita explicación. Pillamos masilla y a hacerlo.

- **Telas.** A su favor el realismo. En contra, su a veces difícil pintado. Utiliza telas finas y ten en cuenta que al secar la pintura, se contrae la tela, por lo que la pintura se puede agrietar.

- **Papel.** Su gran ventaja es que podemos utilizar símbolos sacados de internet, escaneados de revistas o pintados por nosotros mismos. Hay que trabajarlo un poco después para que no quede rígido e irreal.

- **Tapas de yogures y similares.** Son como finas láminas metálicas que se pueden cortar como queramos y que podemos manipular más fácilmente que el papel. Hay que tener cuidado porque se rajan con facilidad.



Lo poco bueno y lo mucho malo queda dicho...

Haliem Monstromo, el Conde Negro





Tácticas: La Infantería en Warhammer

por Daradriell

Saludos, Maníacos de la Táctica.

Últimamente el uso de la infantería está muy denostado, cada vez se ven en torneo ejércitos con todo caballería y hostigadores. En este artículo no tratamos de contraponer una a la otra, sino de explicar que ambas son complementarias y necesarias. Después de tanto tiempo sin escribir espero que este trabajo os guste.

La infantería y la caballería para mí se complementan perfectamente. Fuera de ejércitos extremos de magia y disparo, contra un buen rival, es muy difícil jugar sin infantería lo mismo que lo es sin caballería. Para explicar mi posición retomaré el tema de los bonificadores que surgieron de una conversación entre Tdword y yo.

Este juego premia fuertemente los bonificadores, así atacar por el flanco negando filas o sumar tus propias filas al combate es el medio más seguro de ganar un combate cuerpo a cuerpo.

Muchos jugadores creen que el combate es muy aleatorio, que si se te cae la espada puedes fácilmente perder una unidad. Yo creo más bien que sus ejércitos no están convenientemente diseñados para el combate, carecen de bonificadores suficientes y en muchos casos no se curran suficientemente la posición antes de lanzarse a la carga.

Muchas veces el rival nos impedirá la maniobra, pero debemos seguir intentándolo, lanzarse a la carga con Bretonia en el turno dos sin ninguna preparación previa de dicha carga es, en la mayoría de los casos y contra un buen rival, un suicidio. Los bonificadores son los únicos que no dependen de ningún dado; a su vez también es evidente que el combate cuerpo a cuerpo es la forma más efectiva y rápida de acabar con una unidad enemiga (un solo turno). Si combinamos ambos factores veremos que tenemos que preparar cuidadosamente el combate de nuestro ejército, no haciéndolo poderosísimo porque sino no tendríamos puntos para la magia y el disparo, también absolutamente necesarios, si no que en el combate debe buscarse siempre el máximo bonificador.

Si aceptamos la premisa anterior es evidente que la caballería o los monstruos por sí solos no van a tener ese máximo de bonificación, pues le faltan las

filas que aporta la infantería. Por eso para mí su uso es clave, puede diluirse su importancia en ejércitos como el Caos en los que su potencia de choque hace que las heridas que infringen compensen la falta de bonificadores de su caballería; sin embargo más de una vez aún en estos casos se nos caerá la espada por no disponer de esa unidad de bárbaros con el máximo bonificador. Para mí caballería e infantería se complementan necesariamente.

Y ya que hablamos de bonificadores creo que podemos distinguir entre bonificadores *por diseño* y bonificadores *por posición*. Estos últimos son los que obtiene una unidad por la posición que ocupa en el campo de batalla, por la posibilidad que tiene de flaquear al rival negando sus filas y dando +1 o +2 en flanco o retaguardia; o por la posibilidad de cargar frontalmente a gran distancia y con gran fuerza una unidad enemiga por el rango de carga de la unidad y su potencia. Para obtener estos bonificadores casi siempre usaremos caballería, y por lo cara que es casi nunca podremos contar con filas, es decir careceremos de bonificadores por diseño. Estos son aquellos que se obtienen por la propia configuración de la unidad. Así una infantería de veinte notas nos da un más cinco al resultado del combate (3 filas, superioridad numérica y estandarte). Este bonificador solo se puede obtener con infantería, ahora bien debemos distinguir entre infantería de élite e infantería básica.

Señores, una fila da un punto de igual forma ya se traten de palurdos del pueblo ya se traten de miembros de la Guardia Negra. Incluir muchas filas en una infantería de élite es fuera de algunos casos muy concretos, como el diseño de una unidad roca en la línea oblicua, un completo despilfarro. Las filas han de incluirse de infantería básica. La infantería de élite juega en pequeñas unidades de diez o de doce, a mí me gustan más de doce, dando apoyo y potencia a la unidad básica. Por otra parte es totalmente lógico que la élite no sea numerosa.

En conclusión: infantería y caballería son complementarias.

La perfección la conseguimos cuando en un mismo combate unimos bonificadores por diseño y bonificadores por posición, así es muy poco probable que perdamos con independencia del resultado de dados. Eso sí es muy complicado y necesita mucha práctica coordi-

nar el movimiento de la infantería con el de la caballería (cuantas veces habremos visto a cada una hacer la guerra por su cuenta) pero cuando se consigue pocas cosas hay más bonitas que este concepto del Warhammer Fantasy. El rival también juega, y muchas veces lo impedirá y nos frustrará, pero creo que merece muy mucho la pena seguir intentándolo. Prefiero perder noventa y nueve partidas y vencer una con la que sueñe cinco noches que ganar las cien..... Pero eso ya es cuestión de gustos.

Profundizando en el tema voy a tratar sobre dos cuestiones íntimamente relacionadas:

1º.- El equilibrio del ejército.

2º.- ¿Que le vamos a exigir a nuestra infantería? Porque el gran problema es este, saber efectivamente que le podemos exigir a la infantería y que no, el gran fracaso de la infantería se produce por emplearla en misiones para la que no está diseñada. Comencemos por esta segunda cuestión definiendo las misiones de la infantería. Estas tres básicamente: Defensiva, ofensiva y de apoyo.

Misión Defensiva

Aquí la misión de nuestra infantería es entretener los más turnos posibles a las unidades enemigas.

Ojo, hablo de entretener, no de detener sus cargas. Tan defensivo es para una carga de 9 caballeros bretonianos aguantando con nuestra infantería, que huir a esa carga con ella, eso hace que los caballeros fallen la carga (no consideraremos aquí las posibilidades de contracarga estas se estudiaran en el apartado apoyo), y si conseguimos reagruparnos necesitan otro turno más para cargarnos.

Veamos; la caballería necesita al menos un turno para posicionarse a distancia de carga (a veces dos si desplegamos cerca del borde), en el turno dos carga con lo que huimos, sin conseguimos reagruparnos (para ello es vital un músico, que en esta misión de la infantería siempre llevaremos) necesitará el turno tres para volvernos a cargar (si pasa de nosotros y se gira hacia el resto del ejército tendrá una infantería en su flanco, con todo lo que ello supone), aquí incluso podemos volver a huir fuera del tablero si tenemos unidades cerca que



tuvieran la necesidad de chequear cuando seamos desmoralizados, (ESTO ES MUY IMPORTANTE, ES PREFERIBLE HUIR DE LA MESA QUE REALIZAR CHEQUEOS DE DESMORALIZACIÓN CON TODO LO QUE ESTE A 15 CM, nuestra infantería es de mera contención, no nos habrá costado muchos puntos por lo que no es malo que huya). Si no tenemos unidades cerca nos quedamos a ver si suena la flauta y aguantamos. Sea como sea en el turno tres nos destroza y se queda mirando a Utrera, necesitará el turno cuatro para volverse hacia el resto del ejército, y finalmente solo dispondrá dos turnos para actuar. Y esto lo hemos conseguido solo con una pequeña unidad de infantería, para que si tenemos dos o una ligera o águila o arpías o cualquier otro bicho que pueda hacer de pantalla ayudándonos, en este caso es muy posible que la poderosa caballería no consiga atacar salvo a lo que nosotros queremos que ataque.

Por supuesto que la caballería rival irá apoyada por otras unidades que tratarán de evitar estas moscas cojoneiras que son nuestras pequeñas unidades de contención, pero nosotros iremos igualmente apoyados, de esta forma la batalla se decidirá en una guerra de apoyos. Siempre sucede la misma máxima que decía Carazo: las unidades fundamentales acaban las partidas, las de apoyo las ganan. Sin contar con los apoyos de ambos bandos una simple infantería defensiva consigue tomar cuatro turnos de una caballería, por eso es tan contraproducente meter caras unidades de más de cuatrocientos puntos, esto nos quita apoyos, y como hemos visto un rival inteligente puede perfectamente evitar que podamos usarlas contra lo que nosotros queremos.

En esta misión la infantería se dispondrá en pequeñas unidades del mínimo exigido por el libro de ejército, 10 o menos, sin estandarte para que no puedan ganarnos los cien puntos (aunque esto de la captura de estandartes es bastante relativo, siempre podemos huir evitando su captura fuera de casos en que el rival sea especialmente bueno) y sin capeón, solo con músico, el músico es vital para esta misión de huida. Para esta misión también podemos usar pequeñas unidades de disparo baratas, como los arqueros, aquí es donde los vilipendiados arqueros Altos Elfos adquieren todo su valor, igual que los arqueros Bretonianos, este juego de retroceder, huir, combinado con la facultad de los arqueros de moverse y disparar van como anillo al dedo.

Probablemente ya se os habrá ocurrido o habréis visto otra modalidad

de los hasta aquí dicho, las grandes unidades tozudas o indesmoralizables que detienen varios turnos las unidades enemigas. Sin embargo discrepo totalmente de este uso, las unidades tozudas o indesmoralizables son muy caras, y vamos a necesitar poner un buen número de ellas para aguantar varios turnos. La virtud de la defensa es invertir muchos menos puntos en entretener una unidad de lo que dicha unidad cuesta, ganando así ventaja. Si para entretener una caballería de cuatrocientos puntos usamos una unidad de trescientos poca renta estamos sacando. A mí las unidades tozudas o indesmoralizables me gustan en unidades pequeñas, que aguanten simplemente un turno de combate, que paren al enemigo para que yo pueda contracargar, por lo que mucho más que defensivas son de apoyo, y las estudiaré en el siguiente apartado.

Para esta misión lo ideal es apoyar la infantería con alguna unidad que para la marcha enemiga, como una unidad de ligera, o voladora, o mejor aún una pequeña de hostigadores. Con ello el rival aún perderá algún turno más posicionándose.

El despliegue de este tipo de unidad y su apoyo casi siempre deberá ser en la zona más densa del campo de batalla (nunca hay reglas estándar cada batalla es un mundo, a veces incluso nos interesará desplegarla en campo abierto, tómese esto como simple orientación). La propia dificultad del terreno ayuda a nuestra misión defensiva y a la colocación de nuestros hostigadores, el complemento perfecto de la infantería defensiva.

Un último apunte el ancho de la peana. ESTO ES IMPORTANTÍSIMO, en las misiones defensivas y de apoyo debemos tener el menor ancho posible, una formación con cuatro al frente es lo mínimo y por tanto lo más aconsejable. La razón es la posibilidad de encarar miniaturas por parte del enemigo, en un frontal de cuatro solo se traban cinco caballeros, en un frontal de cinco se traban seis dándoles ventaja innecesaria. Si tenemos una misión ofensiva lo ideal es desplegar con un frontal de cinco o incluso de seis si usamos peana pequeña de dos cm. pues en este caso nos interesa tener el mayor número de ataques.

Como vemos tenemos que estudiar la misión de la unidad, las unidades de apoyo que va a necesitar, su lugar de despliegue y el ancho de su formación.... Que bonito es el WF... y hay gente que se dedica a lanzar cometa de Cassandra a diestro y siniestro sin disfrutar de todo esto.

Misión Apoyo

En esta misión la clave es detener la carga rival para poder contracargar.

Por tanto tendremos que diseñar con el mismo cuidado la unidad de infantería como el resto de unidades que va a efectuar la contracarga.

Pero ojo, detener al enemigo no significa aguantar su carga a pecho descubierto, también se detiene al enemigo huyendo y haciéndole fallar su carga, incluso huyendo para que nos alcancen (caso de que el enemigo esté muy cerca) pues debemos tener en cuenta que en este caso el enemigo hará su movimiento de carga completo, lo cual puede ser su perdición si en el punto donde prevenimos que va a acabar colocamos una buena trampa en forma de contracarga.

Como vemos la infantería no cumple solo su misión aguantando cargas, también huyendo y muriendo, este concepto de sacrificio al igual que en el ajedrez es clave. Aquí es donde la infantería élfica adquiere todo su valor, no aguanta una dura carga, pero usando su movilidad superior puede cumplir funciones maravillosas y necesarias.

Aquí no usaremos pequeñas unidades como en el caso anterior, si así lo hiciéramos el enemigo pasaría de esta pequeña unidad, que no le supone ninguna amenaza aunque le cargue, y se dedicará a cargar a alguna unidad de contracarga. Por ello en esta misión nuestra infantería deberá disponer de todo su bonificador, filas y estandarte.

Así si el rival no le carga será ella la que lo haga, venciendo el combate por su propio bonificador aunque no haga una baja (para que si a la vez está apoyada por una unidad de contracarga, por eso es tan importante disponer de al menos dos de ellas).

Aplicando la regla de máxima eficacia por mínimo coste, la unidad que elijamos a de ser de infantería básica sin ningún equipo del tipo armadura o armas, lo que queremos es tener bonificador no que nuestra infantería sea buena en combate. Por la misma razón deberemos disponer de estandarte pero no de capeón, el músico es opcional, una vez cumplida su misión si la unidad se reagrupa mejor, si no lo hace bueno ya hemos conseguido lo que queríamos.

La mayoría de ejércitos dispone de este tipo de unidad con el máximo bonificador por unos cien puntos, inver-



sión cojonuda para lo que puede hacer. En otros ejércitos como los Altos Elfos doce lanceros con estandarte de guerra harán esta misión perfectamente. De hecho en los ejércitos con infantería básica cara doce tipos nos dan un buen bonificador aunque no sea el máximo. Siempre está bien disponer de un +3 (estandarte y dos filas, +4 si conseguimos superioridad numérica combinándola con otras unidades) que no disponer de ningún bonificador.

Otro tipo de unidad que es espléndida para esta misión es la *tozuda* o *indesmoralizable*. Una pequeña unidad de diez o doce (ya he explicado por que no me gusta ponerla en mayor número) es ideal para aguantar un turno de combate, lo que necesitamos para contracargar, y además el enemigo no puede pasar de ella y cargar a una unidad de contracarga, pues esta unidad si carga, posiblemente por el flanco, no se la va a quitar en un montón de turnos (pues al perder los bonificadores por cargar, unido a que si estamos atacando por el flanco pocas miniaturas habrá en contacto, hacer diez o doce heridas es bastante lento), todo ello unido a que a su vez podemos contracargar con otra unidad de contracarga. Para esta misión este tipo de tropas es maravilloso, considerando que si utilizamos unidades tozudas debemos disponer de un portaestandarte de batalla que se acerque por allí cuando tengamos que chequear tozudez para poder repetir el chequeo.

Usemos cualquiera de las dos opciones deberemos desplegar con el mínimo ancho de unidad (no queremos hacer bajas sino parar al rival, por lo que minimicemos nuestros daños). Puede desplegarse en cualquier parte del campo de batalla, allí donde queramos poner la trampa.

Hay que tener especial cuidado en el diseño de las unidades de contracarga. La mejor unidad de contracarga es otra infantería de sus mismas características, así una huirá y otra cargará aplicando su máximo bonificador. También son excelentes los carros y pequeñas caballerías pesadas o herreruelos (si contamos con dos unidades de infantería la caballería no llevará estandarte, pues ya lo lleva la infantería y el llevarlo simplemente nos hace desperdiciar puntos, además del riesgo de que nos lo capturen). También son excelentes las unidades ofensivas de infantería de las que hablaremos a continuación.

Como vemos siempre que pensamos en WF tenemos que pensar en el equipo completo, no en unidades aisladas,

el diseño se hace por grupos, lo que se llaman secciones, no por unidades aisladas, pero ese ya es otro tema que abordaremos otro día.

Misión ofensiva

Dentro de esta misión podemos encontrar dos tipos: Ofensiva de contracarga, ofensiva pura.

Ofensiva de contracarga

Lo que buscamos aquí es una unidad que pueda contracargar una vez detenido el enemigo por una infantería de apoyo.

Para esta misión nos interesa tener el máximo impacto, no las filas, para ello es ideal la infantería de élite, en grupos de diez solo con campeón (por razones obvias no necesitamos ni estandarte ni músico), en una formación de seis delante y cuatro detrás de forma que puedan meter siete ataques. Para esta misión también se puede usar pequeñas unidades de caballería, sin embargo el menor tamaño de la peana de la mayoría de unidades de infantería hace que metamos más ataques, por lo que son ideales para esta misión. Su equipamiento será totalmente ofensivo, como arma a dos manos, su armadura nos da un poco igual, casi siempre atacaremos por el flanco expuesto de la unidad enemiga una vez esta halla sufrido la acción de nuestra infantería de apoyo, por lo que si somos fuertes difícilmente nos van a responder al combate.

Aquí es donde infanterías de élite como las de las razas élficas, con su alcance de carga de 24 cm desbancan a las demás, imagínese unos verdugos, o unos maestros de la espada cargando por el flanco, por eso me pongo negro cuando se critica a la infantería élfica sin rebatir antes todos estos usos.

Estas unidades son baratas, así que pueden huir sin inconveniencia, incluso pueden ser masacradas a disparo (aunque de esto hablaremos cuando tratemos del equilibrio del ejército), su coste en puntos no es alto y su misión es letal siempre que se combine con la infantería de apoyo.

Para mí son impresionantes, además liberan a la caballería de hacer misiones de contracarga, dejando libre a esta para que explote su movilidad, y encima son absolutamente coherentes con el trasfondo que nos dice que la élite es necesariamente escasa.... que más se puede pedir.

Ofensiva pura

En este caso nos interesa que nuestra unidad de infantería sea una amenaza para el rival por sí misma, porque por ejemplo queramos plantear una amenaza de la infantería a la vez que en otro punto de la caballería.

Utilizaremos infantería totalmente equipada, para esta misión la ideal es la infantería pesada (armadura pesada y escudo), la infantería ligera no puede



En el catálogo queda de puta madre. Pero una unidad de élite no debería ser tan grande cómo ésta.



hacerla. Si es básica incluiremos entre doce y dieciséis, si es de élite solamente doce. Contará con grupo de mando completo, pues queremos tanto potencia como bonificador y reagrupamiento (los grupos de mando no se incluyen por gusto, sino por su misión).

Al avanzar siempre nos exponemos a la carga de una caballería enemiga, para salvarla (a no ser que nuestra infantería sea tozuda o indismoralizable, hay unidades tozudas de infantería pesada como los martilladores que son la leche para esta misión) o bien disponemos de pantallas que hagan que la carga no sea directa, dando ocasión a que podamos contracargar por ejemplo con una infantería de apoyo que sume todo su bonificador, o bien introducimos personajes en la unidad que aguanten la carga.

Aquí tenemos que recordar que los personajes a caballo se pueden incorporar a las unidades de infantería, se que se les puede disparar, pero solo necesitamos que se incorporen en el turno en que avanzamos para exponernos a la carga. Los personajes van fuera y se unen en este momento. El bonificador que dispone la unidad (que si son doce es un más tres), unida a la acción de nuestros personajes, que en estos casos deberán estar equipados con buena armadura y arma a dos manos, será suficiente para aguantar y al siguiente turno destrozará al enemigo con los apoyos.

Si somos cargados usaremos arma de mano y escudo para tener la máxima armadura. Si cargamos nosotros podemos usar nuestras armas ofensivas, además los héroes cargarán con la unidad. Siempre es necesario que tengamos héroes cerca.

Una unidad de élite en un número de doce es suficiente, tampoco hace falta cargarnos de puntos. Un porta de batalla tampoco vendrá mal. Aquí no huimos de la carga por eso son tan importantes los personajes y las pantallas.



El equilibrio de nuestro ejército

Todos hablamos de tener un ejército equilibrado, todos decimos que lo hacemos, pero creo que pocos entienden el concepto.

Trataré esta cuestión estudiando dos aspectos: La compensación de defectos, la complementación de misiones.

La compensación de defectos

Nuestra raza tiene puntos fuertes y débiles, el equilibrio debe tender a minimizar los defectos y maximizar las virtudes.

Muchos jugadores consiguen esto simplemente eliminando las unidades que conllevan las debilidades, y poniendo todo de unidades que tienen las virtudes.

Así encontramos ejércitos solo de caballerías sin bonificador, pensando solo en su potencia de carga como el caso del Caos, y vemos como cuando se nos cae la espada perdemos la partida, claro que como no perdemos por nuestra culpa sino por el dadito, pues no pasa nada a tomarse una cervecita y la próxima partida más de lo mismo. Vemos ejércitos eficaces solo de magia y disparo con unas cuantas unidades de combate para dar el toque final, sin ningún tipo de bonificador... y cuando sacamos dos disfunciones mágicas pues nada, nada, que mala suerte, vamos a por la cervecita. Con esto se consigue no que el ejército este equilibrado, sino todo lo contrario, que este totalmente desequilibrado, dando lugar a aberraciones como la de los trece carros hombres bestia (y a borracheras considerables con tanta cervecita -Ed).

De lo que se trata es de compensar defectos con virtudes. Así si nuestra infantería éfica es muy vulnerable al

disparo para eso están los sombríos o sombras, para darnos ese turnito que necesitan nuestras ligeras y magos para diezmar el disparo enemigo. No es casualidad que las razas eficaces estén especialmente dotadas para acabar con el disparo enemigo. A los Altos Elfos les falta pegada, pues apliquémosle el bonificador de nuestra infantería y así serán poderosísimos al combate. Combinar la infantería bretoniana con su bonificador con el uso de pequeñas cuñas de caballería es la cumbre de Bretonia, y compensa lo caro de sus caballeros.

Complementación de las misiones

Imaginemos que preparamos una trampa al rival para que este se aproxime y nos cargue contracargando a nuestra vez.

Esto está precioso, pero si al rival no se le obliga a cargar y a cargar donde nosotros queremos tendremos perdida la partida. Por eso tenemos que pensar que queremos hacer, que misiones queremos cumplir y que unidades cumplirán cada misión.

Así en el caso anterior necesitaremos una buena potencia de magia y de proyectiles que obligue al rival a avanzar, y además esta provendrá de ligeras y hechiceros a caballo lo que obligará al rival a avanzar hacia nuestra infantería pues el resto no lo alcanza.

Piénsese en un ejército elfo oscuro con dieciséis lanceros, diez verdugos, dos carros, dos lanzavirotos, 5 arpías y tres ligeras con dos hechiceras y un noble a caballo. Las unidades móviles se desplegarán a ambos bandos mientras la infantería avanzará sosegadamente esperando la carga del rival para cerrar la trampa con el apoyo de los flancos. Y sí el rival también juega, pero muchas veces solo podrá avanzar y cargarnos al centro porque está siendo asaeteado y no tiene otro lugar donde alcanzarnos. Pensemos en una infantería defensiva, alguna otra parte del ejército debe poder tomar la ofensiva, y para ello debe estar diseñada.

Las posibilidades son infinitas, no se puede explicar en casos genéricos, debemos irnos a casos particulares de distintos planes de batalla para ver el funcionamiento de cada parte. Para eso están escritos mis artículos, para poner ejemplos de equilibrio.

Que los dados os sean propicios.
Daradriell.



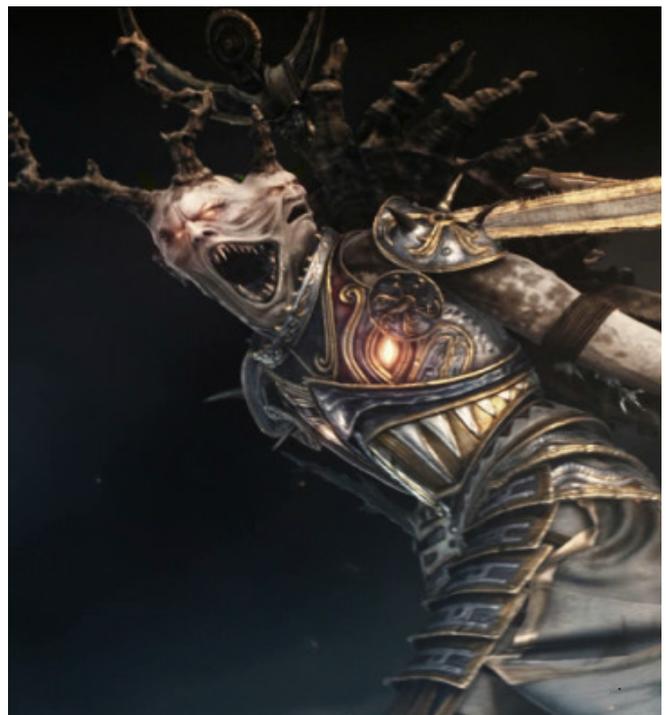
Warhammer: Mark of Chaos (Video)

por Namarie

Ya. Ya está. Ya puedo volver a respirar.

En la página web de Digic Pictures (<http://digicpictures.com>) está el primer trailer de introducción al videojuego "Warhammer: Mark of Chaos" (de cuya existencia os hablábamos hace dos meses en el número 7 de ¡Cargad!).

Alucinante. Os dejamos algunas de las imágenes de este tráiler (en concreto de un paladín de Slaanesh metiendo caña a unos gobos).





Los Agravios de Athel Loren

Una campaña entre Enanos y Elfos Silvanos
(c) Namarie y Pater Zeo

Basado en trasfondo de Games Workshop

Ésta es la primera de una serie de campañas narrativas entre ejércitos de Warhammer. Está basada en las referencias de lo ocurrido entre el reino enano de Karak-Norn y el reino élfico de Athel Loren, que aparecen en la bibliografía de Games Workshop. Algunos nombres (como Athel Loren, Karak-Norn, Naestra y Araham, Grungni Buscaoro o Ketil Grungnison, Batalla de Los Pinares) son de GW. Otros son personajes totalmente inventados para esta campaña.

Mucho antes de la creación del Imperio de Sigmar se crearon dos grandes civilizaciones que dominaron el viejo mundo: los elfos y los enanos. Desde el principio hubo cierta desconfianza entre ambas razas, suscitada por las grandes diferencias de cultura y personalidad de ambas. Pero de alguna manera consiguieron superar las barreras culturales y comenzó un rico intercambio entre ambas civilizaciones.

Pero esa relación pacífica y provechosa terminó de forma definitiva durante la guerra de la Barba.

Pocas guerras se recuerdan que hayan tenido tantas repercusiones en el Viejo Mundo. Los enanos y los elfos se dedicaron a matarse entre ellos con crueldad y saña. El odio entre ambas razas, nacido de las interminables cade-

nas de venganza de decadas de batallas, aún permanece en nuestros tiempos.

Muchas fueron las repercusiones de estos acontecimientos. Como consecuencia directa del fin de dicha guerra, nacieron los elfos silvanos. Estos habitantes élficos del bosque son los que no volvieron a las tierras de Ulthuan tras la llamada del Rey Fénix para defenderse de sus hermanos Druchii. Son los que quedaron atrás, viviendo y amando el bosque. Estos elfos se volvieron parte del pulso vital de Loren.

Pero igual que los Silvanos se quedaron en las tierras del Viejo Mundo, los enanos también. Los hijos de Grugni y Valaya guardaban mucho rencor para dar a los altivos elfos y no distinguían entre las diferentes razas de los Asur, así que descargaron su furia contra sus ene-

migos pues enemigos eran todos los elfos. Las manos de los silvanos no estaban limpias de sangre, pues aún vivían algunos de ellos que habían derramado sangre enana. Así que de la misma forma que atacaron a los elfos de Loren durante la guerra, siguieron haciéndolo durante muchos largos siglos. Los elfos se aliaron con el bosque y el bosque les prestó sus criaturas, y la guerra continuó. A menos escala, sí. Y más espaciada sí. Pero los libros de agravios se gravan en piedra para que no caiga en el olvido y la sabia de los árboles ancestrales tiene más memoria que cualquier ser vivo en el mundo.

La guerra sigue.





En el año 1350 los dirigentes de Karak Norn, con el beneplácito del Rey, acordaron iniciar una expedición comercial hacia las tierras del Imperio y Bretonia, hacia la floreciente ciudad de Quenelles. Esta expedición tenía como objetivo el restablecimiento de una ruta comercial estable con los dos reinos.

Hace siglos ya existía una ruta comercial con el Imperio de Sigmar y el reino del Rey Sol, pero eran rutas anteriores a la era de los lamentos y desde entonces los reinos, poblados e incluso las montañas y los ríos habían cambiado. Era necesario crear un nuevo mapeado y trazar una nueva ruta para que el comercio volviera a florecer. La época era propicia, puesto que se había conseguido una relativa paz gracias a la sangre derramada por los guerreros enanos.

Aún y así el camino seguía siendo largo y peligroso. Aunque existían numerosos candidatos por el honor, el desafío y, por que no decirlo, las ganancias que generaría la expedición, no había muchos candidatos adecuados para ello. Tras muchas deliberaciones y acalorados debates que no acabaron en violencia sólo gracias a la grave presencia del Rey, se le dio el liderazgo de la expedición a Grungni Buscaoro.

Grungni fue dotado de poderes especiales dentro de la fortaleza enana para reclutar a todo aquel a quien quisiera, siempre y cuando estuviera de acuerdo. Muchos fueron los que mostraron su voluntad de formar parte de la expedición.

Grungni sin embargo era un buen líder de enanos y no reclutó sin ton

ni son. Sólo aceptó un número limitado de enanos dentro de esta, y sólo de ciertas profesiones. Los montaraces y los mineros eran bien recibidos, puesto que iban a necesitar sus conocimientos sobre bosques y la roca. Los guerreros del clan también eran bien recibidos, sobre todo por que no estarían a salvo en ningún momento y era reconfortante tener a mano las hachas de los guerreros enanos. Y allí donde iban los guerreros del clan, estaban los Barbaslargas para aconsejarles.

La expedición también contaría con aquellos matadores que se quisieran unir, aunque Grungni no quería liderar un ejército de fanáticos luchadores. Así que el líder de la expedición les dio un límite y les comentó que él no era quien para decidir que matador se unía a la expedición y cual no, puesto que el destino de cada matador sólo le atañía él mismo. Esto fue una forma astuta de sacarse el problema de encima, puesto que los matadores se encargaron de decidir a su manera quien se unía a la expedición y quien no. Eso sí, los sacerdotes y las sacerdotisas de Valaya, encargados de las estancias de curación de la fortaleza, no estuvieron muy contentos con la masa de matadores heridos que invadieron sus estancias.

Grungni también pensó que un par de máquinas de guerra no irían mal, así que habló con el gremio de ingenieros. Ellos le cedieron un girocoptero y algunas máquinas de guerra más, todas ellas construidas en madera y desmontables para su transporte. Así pues tomó tres carretas más, cada una con una máquina de guerra y con el "agua limpia" y combustible para el girocoptero. Y para

Mi Señor,

Es conocido el odio que hay entre los Elfos Silvanos y los Enanos. Los hechos que aquí se relatan están basados en la historia real de algo que ocurrió entre los años 1.350 y 1.350 según el Calendario Imperial, y que refleja las tensiones existentes entre ambas razas, pese a que tanto los hijos de Athel Loren como los de Grungni han sido siempre lo más prudentes posible.

Debido a todos estos hechos, que se pueden comprobar en la sección de Historia de la Gran Biblioteca de Altdorf, recomendamos a Su Alteza el Emperador Karl Franz que evite mencionar, ante la embajada de los enanos de Karak-Norn que está a punto de llegar, la alianza que mantenemos con los Elfos Silvanos para acabar con las hordas de hombres bestia que asolan los bosques cercanos a Nuln; puesto que aunque los Enanos zanjaron el agravio, estoy convencido que no olvidan este asunto por mucho que haga doce siglos que acabó.

Cortésmente se despide su alguacil,
Thomas Kaufmeier

su mantenimiento hubo ingenieros que también mostraron su intención de unirse a la expedición.

Por último, Grungni se dirigió al Señor de las Runas de la fortaleza enana. Tras varias horas de conversación, que fue muy intensa y con largos silencios, llegaron a un acuerdo. Ningún herrero rúnico mostró su interés por la expedición puesto que estaban muy enfrascados en sus propios estudios. Pero el Maestro de las Runas Garni el Paciente le prometió que haría lo posible para incentivar a los principiantes para que se le unieran. Y así fue como al día siguiente varios herreros rúnicos de ceño fruncido y poco amistosos se presentaron ante Grungni para unirse a la expedición.

Y así fue como se formó la expedición de Grungni Buscaoro. Y tras ultimar los detalles de avituallamiento e intendencia, partieron entre los vítores de los habitantes de Karak Norn.

Nunca volvieron...



La expedición de Grungni no podía darse el lujo de avanzar a ciegas. Un destacamento de exploradores avanzaban durante el día explorando el terreno. Al final del día volvían a los lentos carros de la columna de enanos y les describían el camino. Así la expedición pudo evitar caminos intransitables, obstáculos, encontrar vados transitables de los ríos o simplemente reponer víveres y herramientas en el pueblo más cercano.

Hubo varios grupos de exploradores. Éstos fueron cambiando, rotando y turnándose entre sí, hasta que finalmente se consolidó un grupo de exploradores fijo. Debían moverse rápido para poder avanzar con rapidez y hacer frente a cualquier posible amenaza de los caminos, como Trolls de las colinas o simples grupos de bandidos.

Fue este grupo el que al llegar a la región de Loren recomendaron a Grungni Buscaoro que diera un rodeo. Se

encontraron un bosque oscuro y de atmósfera hostil. La sensación de que el bosque simplemente no les quería allí porque recordaba las hachas y el fuego de los enanos, era demasiado vívida como para ignorarla, incluso por un sensato enano. Pero el rodeo no sirvió de nada.

Los árboles comenzaron a inquietarse y el bosque se revolvió en su eterno sueño.

Los exploradores escogieron un camino que rodeaba el bosque y lo dejaba a una distancia prudencial. Avanzaron como siempre unos kilómetros y se fueron turnando cuando encontraban algo que valiera la pena informar. Así pasaron varios días, sin que nada extraño ocurriera, pero con la firme sensación de ser vigilados desde el bosque. No era nada especial. Un movimiento de un árbol, quizás por el viento. Una criatura del bosque indefinible en la distancia que parecía

WARHAMMER
WARHAMMER

observarles pasar. Nada tangible.

Pero un día, cuando la jornada terminaba y se disponían a volver, se encontraron con que a ambos lados del camino se alzaba el tenebroso bosque de Loren. Los enanos no daban crédito a sus ojos, puesto que unas horas antes sólo había allí unos pocos guijarros y desde luego ningún árbol. Lo más sensato habría sido rodear el bosque, por supuesto, pero la sospecha de una emboscada a la columna principal no podía ser ignorada, y un rodeo les llevaría demasiado tiempo.

Así pues decidieron atravesar el bosque e intentar sobrevivir para alertar a sus compañeros de viaje que el bosque mismo buscaba su sangre. Al entrar en el bosque, la espesura les engulló.

Y así, comenzó la batalla.

Escenario 1: ¡Emboscada! (1.350 C.I.)

La Batalla: El propio Bosque de Athel Loren tiende una emboscada a la vanguardia de los comerciantes Enanos, que no están preparados para un ataque tan de sopetón.

El Campo de Batalla: El campo de batalla debe tener, en el tramo que diferencia las dos zonas de despliegue, cuatro Bosques, tal y como se muestra en la imagen.

Despliegue: El jugador Enano debe desplegar su ejército a como mucho 30cm de su borde de la mesa, pero no puede estar a menos de 30cm de los otros bordes (ver imagen). Una vez el jugador Enano ha desplegado todo su ejército, el jugador Elfo Silvano puede desplegar en cualquier parte de su zona de despliegue. No hay Exploradores.

Quién juega primero: El bosque de Athel Loren está tendiendo una emboscada a los Enanos, por lo que jugará primero.

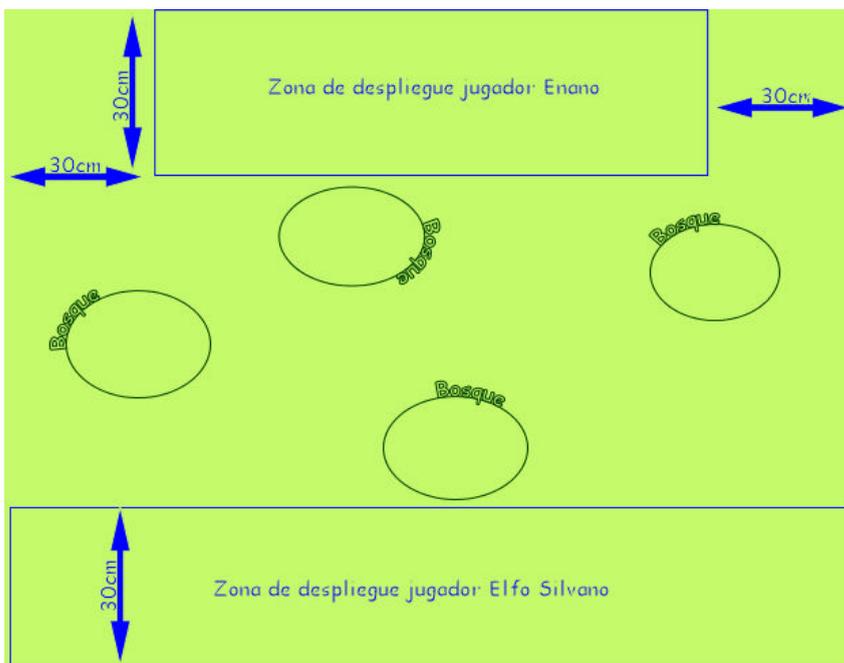
Duración de la batalla: La batalla dura hasta que no quede ningún Enano sobre el campo de batalla, ya sea porque han muerto o porque han conseguido llegar al otro extremo.

Reglas Especiales: Los Enanos saben que tienen que llegar al otro lado con lo que difícilmente huirán; se considera que todos los Enanos pueden repetir los *cheques de desmoralización* y de *psicología* fallados.

Condiciones de Victoria: Todos los Enanos que lleguen a la zona de despliegue del jugador Elfo Silvano (o sea a los 30cm del borde) se considera que han salido de la emboscada y por lo tanto están libres (si un Enano de una unidad llega, todas las miniaturas que queden en la unidad llegan) y son puntos de victoria para el jugador Enano. Los Enanos que vayan siendo eliminados (miniatura a miniatura) por el jugador Silvano son puntos de victoria para el jugador Silvano. Si un jugador obtiene 150 puntos o más de diferencia respecto a su adversario, gana. Si no, hay empate.

El Ejército Enano: 500 puntos. No se permite ningún Personaje. Las únicas tropas que puede haber son Guerreros del Clan (y Barbaslargas) y un Girocóptero.

El Ejército Silvano: 500 puntos. No se permite ningún Personaje. Sólo se pueden poner unidades de Driades y Arbóreos.





Los pinares son una región algo extraña de Athel Loren. No sólo por que allí está presente el Bosque Salvaje, la región oscura y extraña del bosque, sino por el gran risco que allí se alza. Entre el follaje y las arboledas se encuentra un macizo rocoso de gran altura en cuya cumbre no hay ni árboles ni flores ni arbustos. Allí tiene sus nidos las Águilas de Loren, seres alados de un tamaño antinatural, que son los guardianes de Los Pinares. Y allí también viven los elfos, en consonancia con las Águilas.

Y allí, cerca del Bosque Salvaje, viven Naestra y Araham, las hermanas del Bosque. Larga y extraña es la historia de estas dos hermanas gemelas. Pero esa es una historia para otra ocasión. Baste decir que tanto una como la otra están extrañamente conectadas entre sí y también conectadas con el bosque. Hay

quien dice que la magia del mismo Athel Loren viaja por la sangre de sus venas. Otros dicen que son la encarnación viva de la voluntad del bosque.

En el mismo momento en que el bosque avanzaba hacia la expedición de Grungni Buscaoro, la emoción de la venganza se extendió por todo el bosque. El viento llevaba la expectación de la batalla por todo el bosque, y las hojas de los árboles cantaban su deseo de sangre enana al son de ese viento. Muchos fueron los que sintieron el mensaje del viento cantado por los árboles, pero los más cercanos fueron Naestra y Araham.

Con el alma en un puño, una por las posibles bajas de las criaturas del bosque y la otra por la emoción de la caza de los enemigos del bosque, sintieron el devenir de la batalla. Y desde la pri-

mera hacha hundida en una dríade, se tomó la decisión. Los enanos no podían invadir, ni siquiera acercarse a sus dominios. La voluntad oscura del bosque las inundó.

Siglos de hachas y hogueras de espíritus del bosque se alzaron de entre las raíces de la memoria del bosque, y este clamó venganza.

Los elfos acudieron a la llamada y las dríades marcharon alrededor de los arbóreos. Todos acudieron a la llamada del bosque.

Naestra y Araham montaron en Gwindalor y se alzaron en el cielo para ser las que marcaran el camino a la batalla.

Escenario 2: La Batalla de los Pinares (1.350 C.I.)

La Batalla: Tras ser avisados por los escasos Enanos supervivientes, Grungni Buscaoro se prepara para la temible batalla que se avecina. Sabe que no tiene posibilidades, así que para salvaguardar el honor intentará dar tiempo a los barbilampiños para que puedan huir de regreso a Karak-Norn e informen al Rey.

Esta batalla se realiza según se indica en el manual de Warhammer página 209, *La Batalla de los Pinares* (los Enanos actúan de defensores).

Campo de batalla: se sitúa como indica la ilustración. Hay tres bosques en la "zona neutra".

Despliegue: el jugador Enano despliega todos los puntos en la zona central, luego el jugador Silvano, luego los exploradores Enanos (si hay) y por último los exploradores Enanos.

¿Quién juega primero?: Los Elfos Silvanos.

Duración de la batalla: Cinco turnos.

Condiciones de victoria: Se calculan los puntos de victoria por unidades aniquiladas o reducidas a la mitad. No se ganan puntos por el resto de factores (cuadrantes, estandartes, general, etc.).

El Ejército Elfo Silvano: Consta de 2.500 puntos. Aparte de Naestra y Araham montadas en Gwindalor (las reglas se encuentran en el libro de Elfos Silvanos), puede incluir 0-1 Cantor de los Árboles, 0-1 Noble y 0-1 Espectro de los Árboles. No puede incluir miniaturas con la regla Espíritu del Bosque si los Elfos Silvanos perdieron la anterior partida (significará que el Bosque no está preparado para luchar).

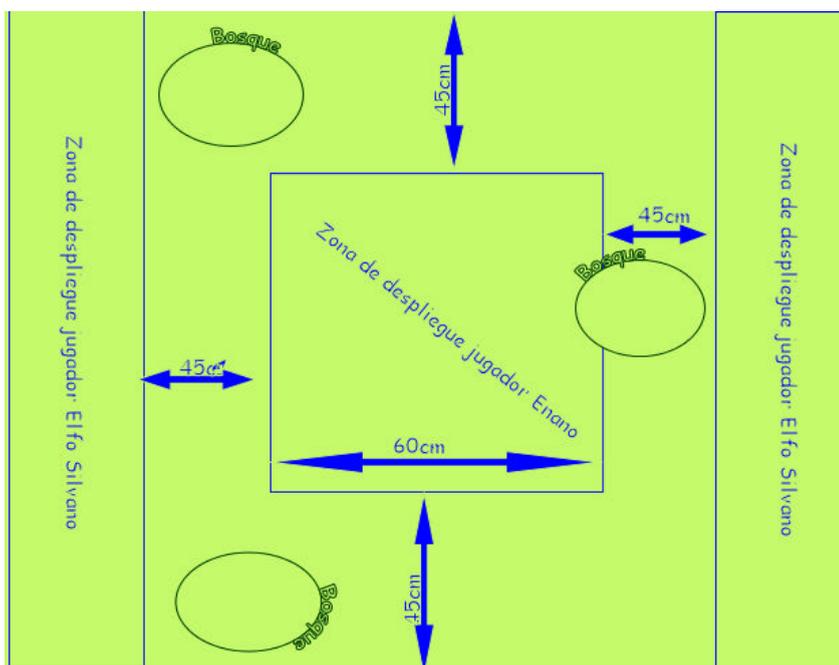
El Ejército Enano: es de un tamaño de 1.500 puntos. El único personaje que puede haber es Grungni Buscaoro, más un Herrero Rúnico y un Matadragones. Sólo puede poner máquinas de guerra en caso de haber ganado la anterior batalla (si no, no han llegado suficientes Enanos y no han podido montarlo todo a tiempo), y la única unidad Singular permitida es el Girocóptero.

Grungni Buscaoro (héroe, 190 puntos)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
8	6	4	4	5	2	3	3	9

Equipo: un Martillo rúnico con las Runa de la Fuerza (F+1) y Runa del Fuego (ataques de fuego); armadura de Gromril, escudo, y talismán con Runa Magistral del Rencor (tirada de salvación especial de 4+).

Reglas especiales: Grungni y cualquier unidad a la que se una se consideran *Tozudos*.





Enaethel estaba en trance. El claro de bosque sagrado estaba en calma mientras la conciencia de la elfa de la casta con la magia del bosque en el espíritu surcaba las aguas siempre cambiantes del tiempo. Era un placer extático para Enaethel. Surcaba los tiempos pasados y se deleitaba en las vidas de sus antepasados. Había conocido a su tatarabuelo, un señor de los caballos en los tiempos del Rey Fénix cuando los elfos del bosque aún no pertenecían a Athel Loren. Había surcado los mares con sus ancestros del mar y había cabalgado en las grandes praderas del este con sus primos exploradores de occidente.

Aún y así, había tenido mucho cuidado tal y como le habían enseñado. Los videntes estaban sujetos a grandes peligros, y no era el menos de ellos caer en el engaño de lo que pudo haber sido pero nunca fue. Y no solo eso. Había seres que vivían en el tiempo de la misma manera que los elfos vivían en el bosque. Seres que eran muy posesivos con el territorio.

En aquellos momentos, como era su deber, Enaethel estaba surcando el ahora. Estaba escrutando, espiando, acechando los acontecimientos presentes conforme iban sucediendo, cabalgando la gran ola del tiempo sobre la cual viajamos todos. Veía a sus semejantes por los bosques y saludó mentalmente a los espíritus de los árboles ancestros que la vieron con sus sentidos vegetales, pues los árboles no perciben las cosas de igual manera que los que caminan sobre dos piernas. Y también jugueteó un poco con los espíritus bromistas de los arroyos y los pantanos, puntos bailarines de luz que danzan entre las brumas de los bosques y los lagos.

Expandió un poco más su conciencia y se separó aún más de su yo físico. Pudo ver los prados de los hombres del reino de Bretonia. Vio sus absurdas vidas lejos de la madre de todos, intentando forzar la tierra para saquear sus frutos. Les vio dedicarse a sus quehaceres, siempre forzando, violando, exigiendo mediante violencia. Pudo ver los golpes dados a la tierra para que tomara una forma determinada y crear surcos por donde el agua se vería obligada a ir. Vio a un herrero dar golpes al hierro para obligarle a tomar cierta forma. Vio a un carpintero cortando y serrando madera antaño viva y consciente para obligarla a ser un instrumento, una herramienta. Vio a los soldados del conde golpear a sus semejantes para obligarlos a acatar sus órdenes.



Y vio al conde que golpeaba la mesa en la que estaba sentado, riendo la broma de uno de sus invitados.

Y sus invitados eran...

Enanos.

Enaethel quedó perpleja. ¿Desde cuando había enanos en el castillo de Quenelles?

La elfa se concentró y dejó libre su mente de ataduras. Dejó de navegar por el ahora y se soltó en el mar del tiempo, de lo que sería, lo que podría llegar a ser, lo que nunca podría ser y lo que nunca debió de haber sido. Un estremecimiento le recorrió su columna al notar las corrientes del tiempo, el mar de probabilidades, los miles de millones de sucesos que estaban ocurriendo en el mismo instante de tiempo. Sin entretenerse ni arriesgarse a ser sorprendida por los que nunca debieron ser, se agarró al tejido hilado de lo que había visto, y allí sumergió su mente.

Enanos. Enanos de Karak-Norn.

Una embajada, una expedición diplomática que exploraba y tanteaba en busca de posibilidades, de comercio, de oro. No entendía que veían los enanos en el oro, y jamás lo entendería. Era una prueba más de su locura.

Su líder, su nombre. Se le escapaba, era escurridizo. Su destino no estaba marcado. Recorrió el retal de tiempo hacia atrás y allí encontró su nombre antes de volver al futuro que aún no es.

Krigni el Paciente. Señor de su clan, sea cual fuera este pues Enaethel no estaba interesada en ello.

Habían encontrado algo, o lo iban a encontrar. Algo relacionado con Athel Loren. Un conocimiento secreto y peligroso. Una debilidad.

El corazón de Enaethel se estremeció de miedo y avanzó en el tiempo que no es. Allí la senda se dividía, pero todas acababan en un punto: una batalla. Sangre derramada, ramas partidas, muerte.

Y de entre una de ellas podía ver a los enanos celebrando una gran victoria, bailando y bebiendo alrededor de una gran hoguera. Y en la hoguera había... oh, por los Dioses... la hoguera estaba formada por los caídos del bosque...

El dolor y la pena fueron tan grandes que entre lágrimas Enaethel abandonó el tejido del tiempo.

Había que evitar aquello, fuera como fuera. No podía tener lugar. El secreto que conocían los enanos sobre el bosque debía ser enterrado con ellos. Tenía el poder y tenía la responsabilidad. Quizás nunca se perdonara por dar orden de matar, de asesinar, a otros, pero era necesario.

Rápidamente, subió en su Corcel y se dirigió a galope a avisar a cuantos elfos pudiera. Era urgente que interceptaran a los Enanos...



Escenario 3: Batalla en las orillas del Brienne (1.351 C.I.)

La Batalla: Los Enanos, encabezados por Krigni el Paciente, van a entablar negocios con el duque de Quenelles. Entre otras cosas, han descubierto que los Elfos Silvanos son más débiles en invierno. Mientras vuelven a Karak-Norn, una fuerza de Elfos Silvanos intenta interceptarlos, ya que si en Karak-Norn averiguan su secreto, están en peligro...

Campo de batalla: Hay un río central que divide el campo de batalla longitudinalmente (terreno difícil acuático). Tres vados favorecen la comunicación (terreno fácil).

La Batalla: se resuelve según el escenario 3 (Batalla Precipitada), reglas en el

manual de Warhammer (pg. 203).

El Ejército Elfo Silvano: son 1.000 puntos. Como han tenido que reunir a todas las fuerzas que han podido en poquísimo tiempo, sólo se pueden desplegar miniaturas con un atributo de movimiento de 15 o superior (o las que tengan capacidad de *Volar*). El único personaje permitido es Enaethel.

El Ejército Enano: 1.000 puntos de Enanos. Es una marcha pacífica, así que no puede incluir ningún tipo de máquina de guerra, y al menos la mitad de sus unidades debe ser de Guerreros. El único personaje que puede haber es Krigni el Paciente.

Krigni el Paciente (héroe, 200 puntos)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
8	5	4	4	4	2	2	2	9

Equipo: un martillo a dos manos, armadura de Gromril, y báculo con la Runa Magistral del Equilibrio y dos Runa Romphechizos.

Reglas especiales: Krigni conoce las debilidades de los Silvanos. Por eso, cualquier tirada para impactar o para herir que realice Krigni o la unidad donde se encuentra, puede repetirse si se falla.

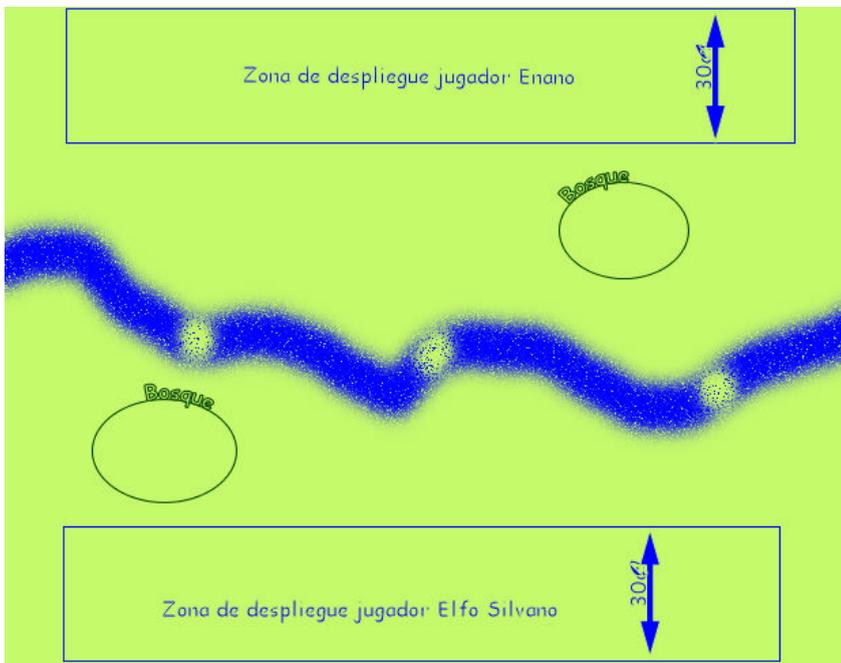
Enaethel (héroe, 200 puntos)

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

Equipo: arma de mano, arco largo. Tiene el Orbe de la Visión Infinita y el Cuerno del Bosque. El Orbe de la Visión Infinita permite a Enaethel repetir tres dados en toda la partida. El Cuerno del Bosque, si se sopla, funciona como un objeto portahchizos de nivel 2d6, y permite a una unidad amiga a 25cm o menos de Enaethel realizar un movimiento adicional hacia delante (de como máximo su atributo de movimiento; si con ese movimiento entra en contacto con una unidad enemiga se considerará carga).

Montura: Enaethel monta un Corcel élfico.

Magia: Enaethel es un Mago de nivel 2 que usa la magia de Athel Loren.





Mis respetos al Rey Norn, a los nobles señores de los clanes de Karak Norn, a los herreros rúnicos, a los ingenieros y a los guerreros de Norn. Hermanos de fortaleza, hoy comparezco ante vosotros en esta ancestral sala, la Sala de los Ruegos, para pedir os algo que quizás no tenga derecho a pedir. Hace dos años, como sabréis, la expedición de mi padre Grungni Buscaoro, fue completamente arrasada. Muchos de los aquí presentes perdieron a un padre, un hijo, un hermano, un tío, un primo o un amigo. Muchos de los aquí presentes lloraron en silencio tan inmerecida muerte. Hubo algunos supervivientes. Algunos jóvenes valientes, que se abrieron paso por orden de mi padre, para informar a Karak-Norn con la esperanza de que el agravio de los elfos fuera vengado. Han pasado tres años, os digo, y tras muchos preparativos estamos preparados para borrar ese agravio del libro.

Todos vosotros sabéis bien que fue un ataque sin provocación previa. Es más, la sabiduría de mi padre le hizo humillarse ante los traidores elfos. Sí, habéis oído bien. Humillarse. Mi padre, por el bien superior del clan y de la fortaleza, se humilló. ¿Cómo? Diréis. ¿Acaso mi padre era un ignorante? ¿Acaso mi

padre no ha leído los agravios de los elfos durante la guerra contra los traidores tras el insulto al Rey de todos los enanos? ¿Acaso mi padre no sabía de la doblez de los elfos al desentenderse de los crímenes de sus antepasados como si no los hubieran perpetrado ellos? ¿Acaso mi padre no sabía que esos mismos elfos fueron los que derramaron sangre enana a cientos o quizás a miles durante la guerra? Por supuesto que sí. ¡Por que la memoria de los enanos es duradera como la roca!

Pero no amenazó a los elfos. No tomó la justicia por su mano. No atacó al bosque de Loren. Y no lo hizo por que suya era la responsabilidad de las vidas enanas a las cuales estaba al cargo. No lo hizo por que no era el momento de tomar la venganza por agravios del pasado, sino del comercio. No era el momento de la batalla, sino de la exploración.

Mi padre, como bien han dicho los supervivientes de Los Pinares, dio un rodeo al bosque. Mi padre agachó la cabeza. Mi padre se tragó el orgullo por el bien del clan. No hay fortaleza más grande ni valentía más osada que aquella que nace del sacrificio del propio honor.

Pero los elfos, con sus criaturas arbóreas. Los elfos con sus artimañas y su traidor quehacer, les tendieron una emboscada y mataron injustamente, inmerecidamente a muchos de los nuestros. Desde ese día los hijos de Grungni, el clan Grunsnisson, nos hemos estado preparando para la venganza. Y lo hemos hecho no solo por nosotros. No sólo por los agravios del clan, sino por los agravios a todos y cada uno de vosotros. Los agravios que los elfos le han hecho a los hijos, tíos, primos, hermanos de aquellos que murieron a manos de los traidores. Por cada uno de vosotros, por Karak-Norn, hemos estado forjando armas, armaduras, escudos, ballestas. Y lo hemos hecho por que no somos estúpidos y no queremos que la riqueza de la fortaleza decaiga más aún por culpa de un crimen hecho por otros. Y os daremos esas armas, os daremos esas armaduras, os daremos esas ballestas y escudos si nos acompañáis a vengar a los nuestros.

Karak-Norn. Tu honor ha sufrido un agravio, y yo Ketil, hijo de Grungni te pido que laves esa afrenta con el único líquido que con el que se puede lavar: la sangre de los elfos. Karak-Norn, este es mi ruego, acompañadme a la guerra.

Escenario 4: Venganza en Athel Loren (1.352 C.I.)

La Batalla: El clan enano de Karak-Norn decide seguir a Ketil Grungnison a la guerra por la venganza en Athel Loren, para poder borrar un agravio cometido hacía dos años.

El Escenario: La batalla es una Batalla Campal a 3.000 puntos por bando, siguiendo las reglas generales para las batallas campales con las siguientes excepciones:



El Ejército Elfo Silvano: Si el jugador Enano ha ganado el Escenario 3, se considerará que llegan a Karak-Norn informando

que el bosque es más frágil en invierno, así que decidirán atacar en ese período. Por ello, si los Enanos han ganado el escenario 3, el ejército Silvano debe incluir por lo menos 4 unidades de Guardia Eterna, y todas las unidades con la regla Espíritu del Bosque pasan a ser estúpidas (aunque sean inmunes a psicología). En cualquiera de los casos, los únicos personajes permitidos son Cynaël el Biennacido (un Biennacido montado en corcel élfico, con el equipo que desees), Enaethel (si sobrevivió al escenario 3), Naestra y Araham (sólo si sobrevivieron al escenario 2; pueden montar en águila o en dragón), 1 Cantores de los Arboles y 1 Espectro de los Arboles. No puede haber ningún Regimiento de Renombre en el ejército.

El Ejército Enano: 2.500 puntos de Enanos. Si el jugador Enano ganó el Escenario 2, los Enanos tienen 500 puntos adicionales. Sea como sea, el ejército Enano debe estar comandado por Ketil

Grungnisson (Señor de los Enanos, pero puede llevar objetos rúnicos por un valor máximo de 150 puntos en vez de 125), el Señor de las Runas Haril Grudgebear (Señor de las Runas que puede elegir objetos rúnicos por un valor total máximo de 200 puntos); y sí, los Enanos pueden contar con ambos Comandantes aunque sea a 2.500 puntos. Puede incluir a Krigni el Paciente si sobrevivió al escenario 3. Grungni se considera muerto por lo que no puede incluirse en este escenario (si no murió en batalla, un Forestal le clavó una flecha entre ceja y ceja... ¡que si no no habría venganza!). Puedes incluir hasta 3 héroes adicionales. No se puede incluir ningún Regimiento de Renombre.



Análisis: Bestias del Caos (II): El Ejército.

por Ignasi Heras

Hola de nuevo.

Pues hasta aquí ha llegado un primer análisis de las unidades puras de Bestias, de nuestro libro de ejército.

Ahora tocaría en esta Senda, emprender el camino del análisis de los personajes y los objetos mágicos de nuestro ejército, pero os tengo que decir que no lo haré, por la simple razón, que bajo mi particular punto de vista, dichos personajes y su equipo, siempre son unidades de apoyo en mis listas, y por lo tanto entiendo que son comodines que usaremos para redondear la táctica a emplear en la batalla o simplemente fortalecer algún punto flanco que nuestra lista tenga, por lo que jamás, serán fundamentales en la misma.

Así que, equivocado o no, voy primero a abordar las distintas conclusiones tácticas que he ido sacando de nuestro ejército, en este primer año de uso, desde que en Agosto del 2003 salió el nuevo libro de ejército.

Aviso: Que nadie espere encontrar en estos comentarios, la panacea para declararse vencedor en x partidas, porque lo lleva crudo. Primero, porque me importa un pimiento ganar o perder una partida (como muchos ya sabéis) y segundo, porque además, soy contrario a algunas cosas que otros muchos generales no sólo se permiten hacer son sus listas (sobretudo con la excusa de los torneos), si no que encima lo promulgan y aconsejan... ¡¡¡allá ellos!!! Es lo único que diré.

Así, que ahorraros, leer todo esto, los que estéis esperando encontrar el combo mata-mucho, o la táctica-invencible (porque evidentemente todos, hasta yo, sabemos expresar una lista con la excusa de un torneo) pero yo no pienso jugar así, pienso seguir meando contra viento, aunque me siga mojando.

1.- Olvidaros de las tácticas defensivas. La falta de proyectiles normales y el coste brutal de optar por una magia ofensiva que encima tenemos pocas garantías de eficacia que nos llega a ofrecer a cambio, hace de entrada que casi ninguno de nuestros rivales, tenga ninguna obligación o prisa, por acercarse a nuestro frente de batalla y meterse en el CaC que es nuestra mejor arma.

Así que el contraataque, la defensa a ultranza, etc. sean tácticas, que de entra-



Ilustración de Illúanor

da yo descartaría, aunque ya intentaré dar unas pinceladas sobre el contraataque, partiendo de una lista de yunque-martillo o ataque por el flanco, por si nos encontramos con un enemigo "felino" que acepta el reto.

2.- Así que deberemos asumir una táctica ofensiva, si queremos facilitarnos la existencia: el ataque por el flanco, el yunque-martillo y la línea oblicua. Creo que son las tácticas que mejor se adaptan a nuestras bestias.

Así, con estas dos generalidades en la mente, que no deberemos olvidar, decidimos entrar en combate con nuestro ejército y nos planteamos la lista de ejército que queremos llevar.

Veamos, la composición que considero base, para cualquiera de las tres tácticas ofensivas que hemos comentado.

1.- El primer núcleo de mi lista, serán siempre, 2 ó 3 manadas de Gors y Ungors.

Tres unidades de estas, son el mínimo e imprescindible, para cualquier táctica, a 1.500p si nuestro General, tiene la habilidad de emboscada. Si él no la tiene, no podemos emboscar con las unidades, así que podríamos dejar la lista sólo con dos

manadas reforzadas, aunque en general, y por su coste, creo que vale la pena siempre contar con tres de ellas.

Las dos manadas, de despliegue normal, tienen un montón de funciones que pueden asumir, pero personalmente, en las que más me convence, es en la de desplegarlas una a cada flanco de mi línea de batalla. Una ocupará y mareará la perdiz, en el flanco débil y la otra, cubrirá el avance del grupo de ruptura fundamental, avanzando detrás de él para evitar que lo envuelvan unidades de apoyo enemigas.



La tercera, será la manada que emboscará. Esta manada de emboscada, que habré reforzado con la presencia de un Desgarrador y del máximo número de Ungors que me sea posible incluir para soportar mejor las bajas de proyectiles, será nuestra "caballería ligera". Puesto que al igual que cualquier regimiento de



éstos, en el segundo turno, ya podrá estar negando marchas desde un flanco o retaguardia enemiga. Y como la mayoría de caballerías ligeras, igualmente no entrará en combate hasta el tercer turno, y como mínimo nos hemos ahorrado un turno de proyectiles del enemigo.

Contra determinados enemigos, puede que nos interese llevar dos de ellas a emboscada, aunque tened en cuenta, la posibilidad de que fallen el chequeo y por lo tanto no salgan por donde queríamos. Además, dejaremos un flanco cojo, al no poder cubrir, la función principal de las dos manadas. Así que si queremos jugar con dos manadas en emboscada (cosa muy recomendable) abogo por incluir en nuestra lista, una 4ª manada.

No olvidemos tampoco, que por su condición de tropas hostigadoras, las manadas pueden proteger del fuego enemigo a otras tropas y sobretodo a los personajes de peana de 25mm, aunque siempre es aconsejable, dejar a estos fuera de ella... por si la indisciplina.

2.- Mi segunda elección: mínimo 2 carros y una de mastines.

Aunque la configuración con la que más he jugado, ha sido de 3 carros y 2 de 5 mastines he de reconocer que tres carros, son 255 puntos y eso duele. Aunque en la configuración de 3 carros, casi siempre me ha compensado sobradamente.

Tener 3 carros, permite, o reforzar los distintos núcleos del ejército. O simplemente, crear un núcleo independiente con ellos. 3 carros, apoyados por una manada, pueden ser desde un grupo de ruptura secundario a un centro "defensivo" bastante durillo (o como mínimo arriesgado) para el enemigo y como mínimo con suficiente capacidad de entrete-

ner al enemigo.

Sí, sí... ya estoy leyendo vuestros pensamientos... "hombre, Ignasi, mejor mete 4"

Sí, sí... ¡¡¡y aún es mejor meter 6 no te jode!!!

Vale. 4 sería el máximo aceptable, pero rayando el culodurismo (aunque sean básicos) sobretodo a 1.500p.

No digo que el que lo haga sea un culo duro, digo mi opinión personal, como ya he avisado. Lo cual no significa que yo sea un gurú ni un Dios, así que no tengo ninguna potestad divina para definir lo que es culo duro y lo que no lo es.

Sobre el tema de los mastines... pues son imprescindibles también para cualquier táctica.

Como mínimo una unidad de 5, que apantalle en despliegue a nuestra unidad fundamental (los OD) así si perdemos el dado para ver quien empieza la partida, salvaguardamos a nuestra fundamental de recibir toda la ira del fuego enemigo en su primer turno.

Sí, sí... no me he rayado del todo... Ignasi: "Que los mastines generarán pánico a los OD en cuanto les disparen, porque caerán como moscas". Pero es que si dejo los OD a pecho descubierto, el enemigo les lanzará todo lo que tenga, así que el chequeo lo haré igual.

Ya que el chequeo lo tenemos casi garantizado no está mal salvar las heridas a nuestro regimiento fundamental, que encima comparte el liderazgo más alto de todo nuestro ejército.

Meter una segunda de mastines y hasta más, es un tema de detalles finales de la

lista y de puntos disponibles. Pero no olvidemos, que los mastines, son la única "carne de cañón" táctica de que disponemos. Por 30p tenemos una magnífica unidad para redirigir unidades enemigas, entretener máquinas de guerra, apantallar unidades para evitar cargas directas insoportables, etc, etc, etc... eso sí, no hay que meterlos en ningún combate que no queramos perder, tenedlo en cuenta.

3.- Mi tercera elección, casi invariablemente, ha sido: el regimiento fundamental y la unidad voladora.

Un regimiento fundamental mínimo a 1.500p será de 3 Ogros Dragón, con armadura ligera y arma a dos manos. Los 236p mejor invertidos de la lista.

El mejor movimiento, liderazgo y chapa de nuestro ejército combinado con la



Ilustración de Illúanor

fuerza 7 y las heridas que es capaz de soportar. Sólo tiene un inconveniente: el enemigo normalmente huirá de ellos.

Un regimiento de 6 Furias, mi primera elección como voladora. ¡90 puntos en un apoyo fundamental para nuestro ejército! Una buena inversión.

Meter más o coger los Aulladores, como primera opción, significa arriesgar en una unidad demoníaca (a mi me explotan a la primera muy, muy a menudo) demasiados puntos de entrada.

4.- Fuerte protección mágica, mi cuarta elección.

Me guste más o menos, que evidentemente tengo mi opinión, cómo bien José



Ignacio me decía cuando nos visitó: "lo que ves en los torneos, también es Warhammer, aunque no nos guste esa manera de entender el juego". Tengo asumido que las listas con 8 a 12 dados de energía y mínimo 40 disparos de flechas, cerbatanas o ballestas, con escupitajos de salamandras o cañonazos o virotazos adicionales... es lo que hay en Warhammer, así que cuando hago una lista, tengo que asumirlo. Si quiero jugar a Warhammer y no a Warhammer-ficción, tengo que asumirlo.

Y aquí empieza uno de los dilemas que más me ha costado asumir de este ejército: es imprescindible llevar mínimo, dos personajes hechiceros cargados con 4 pergaminos. Sean dos Chamanes, sean dos Beligors de Tzeench (si queremos probar por diversión el tema, aunque ya os garantizo que difícilmente compensarán ofensivamente lo que la magia enemiga consiga) sea un Beligor de Tzeench y un Chamán.

Necesitamos, contrarrestar con el diseño de nuestra lista, una de las dos armas del enemigo y actuar prioritariamente con respecto de la otra.

Como no puedo evitar comerme los

proyectiles, voy a intentar anular la magia enemiga un par o tres turnos y que en mi tercer turno de juego pueda haber actuado eficientemente contra las maquinas de guerra, regimientos de disparo o personajes magos del enemigo.

5.- La elección más difícil: El General del Ejército.

Bueno, la más difícil no es. En todo caso, creo que nuestro ejército es un poco curioso a este nivel en las listas a 1.500 puntos.

A 1.500 puntos nos encontramos, que en la opción de líder guerrero de la manada, tenemos a los Beligors. Y cuando analizamos sus opciones y equipo resulta que nos encontramos con un tipejo, que sólo puede ir a pata por el campo de batalla, por lo que su movilidad y armadura no la podremos convertir en excelente en ningún caso. Que su F y R no deja ser equivalente a los Bestigors que son tropa básica.

Y para acabarlo de adornar, su liderazgo 7. Sólo servirá para mejorar a dos de las 4 unidades básicas del ejército y además en las manadas con el Desgarrador (que sólo cuesta 20p) tenemos el mismo



liderazgo. Y que como ya hemos dicho, al ir a pata, poco podrá aportar a este nivel a las unidades de mastines (que es donde más falta nos haría).



Así que mi opinión, hasta el momento, a sido mayoritariamente prescindir de él, convertir a uno de los Chamanes en Generales del ejército y listos. Me ahorro esos puntos que cuesta, que puedo añadir más unidades a las listas.

Otro gallo es incluir un Beligor con la marca de Tzeench (para obtener, unos hechiceros-guerreros que nos garanticen algo de proyectiles y la misma protección mágica), aunque deberemos asumir el coste/eficacia que no es moco de pavo. O ponerles otra marca cualquiera que nos interese para poder marcar a determinadas unidades (Bestigors, Minotauros, Elegidos, etc.) y obtener así determinadas listas "especializadas".

Una opción, bastante eficaz, si se maneja con mucho cuidado, es la inclusión de un General Demoníaco con niveles de hechicería y la recompensa de "Ídolo Demoníaco" que lo equipara a un General Bestia.

Manejarlo con cuidado es fundamental, puesto que puede explotar y desaparecer como cualquier otro demonio. Y porque estamos hablando de un bicho de peana única que cuesta 300p. O sea que él solito se nos lleva la 5ª parte del ejército. Aunque tiene la ventaja de aportar liderazgo a todas las tropas de apoyo, a la vez que terror en nuestro núcleo del ejército fundamental o de ruptura, lo cual ya es bastante.

A 2.000 puntos, es otro cantar. Tenemos los caudillos, que pueden ir en carros, que tienen L8 y pueden pegar yoyas de F7, lo cual ya marca algunas diferencias. Y además siempre nos queda el Minotauro de la Condención (que nos convierte a los polivalentes minotauros en unidades básicas) y seguimos teniendo las opciones demoníacas que, a dos mil puntos, no son tan arriesgadas de



Ilustración de Illúanor



asumir puesto que no significan tanto porcentaje del ejército.

Así, podríamos concretar que la base de un ejército de Bestias, a 1.500 puntos se compondría de:

2 Chamanes N1, con 4 pergaminos.

Que podemos convertir en N2, o en Beligors de Tzeench, etc.

Uno de ellos General del Caos Absoluto del ejército.

2 Manadas de despliegue normal, en composición de unidad de apoyo puro, que ya hemos comentado en su análisis.

1 Manada de emboscada, con Desgarrador.

3 Carros Tuskgors

2 x 5 Mastines

6 Furias

3 Ogros Dragón.



Como ya tenemos nuestra lista base cumplimentada, entramos en ese momento, no menos fundamental de vestir nuestro ejército con los detalles finales. Detalles que serán si cabe, todavía más personales que el proceso que hemos hecho hasta este momento, puesto que aquí ya dependerá mucho, de la táctica final a emplear, de los gustos de cada jugador por un tipo de juego u otro, etc.

La primera gran decisión será si decidimos usar una lista exclusiva de Hombres Bestias (o sea solamente unidades de nuestro libro de ejército) o si reforzamos dicha lista con más tropas demoníacas o mortales del Caos.

La manada se reúne alrededor de la hoguera...

Nos acercamos al árbol de los sacrifi-

cios. Recogemos los restos de los enemigos sacrificados a los Dioses del caos. Los embadurnamos con abundante grasa y los cuerpos de los caídos de la manada en los últimos combates y prendemos la pestilente hoguera, para reunir una nueva manada.

Por brutos y bestias que seamos, no seamos tan cornudos como nuestras minis, y por lo tanto preparemos algo las batallas mientras nuestros secuaces aullarán cerca de la hoguera, volvamos a la tienda de pieles y reflexionemos ¡¡¡Vamos a ver que hacemos en el campo de batalla!!!

La primera necesidad para nuestra lista base, dado que nos vamos a basar en una táctica ofensiva y que todo enemigo mínimamente prevenido rehuirá a los ogros dragón, será adquirir para nuestro ejército un regimiento semi-fundamental o que también podríamos llamar, bisagra ofensiva.

Evidentemente, como todo en el resto de la lista, siempre dependerá de nuestros gustos personales como generales. Pero a mi personalmente, los Minotauros, me parecen la mejor opción en estas funciones. Con armadura ligera (si es posible por puntos) y con armas a 2 manos, estos bichitos, siempre serán una buena opción en estas funciones.

La segunda gran necesidad para completar nuestra manada, será si los puntos nos lo permiten, incluir una unidad de Bestigors y una bisagra defensiva. Ya os aviso, que muchas veces renuncio al 3r carro del que hablaba en la lista base, para conseguir meter estos dos próximos regimientos:

Los Bestigors (lo ideal serían 15 en 5x3 con estandarte de guerra, pero a 1.500p difícilmente nos entrarán así que muchas veces, me conformo con la unidad de 12 en 4x3) serán necesarios para aportar en segunda oleada, los tan necesitados bonos a los combates en los que metemos a nuestro ogros dragón o minotauros. Y ellos solos, combinados con algún carro de apoyo o una manada, podrán también hacer estragos contra muchos enemigos.

Como unidad de bisagra defensiva, lo ideal es volver a contar con los minotauros, puesto que dependiendo de cómo vaya la batalla, puede tornarse regimiento ofensivo también. Pero como la mayoría de veces, los puntos ya no me lo permiten, muchas veces me "conformo" (je, je, je ... os sorprenderán lo bien que resultan estos bichos) con los Ogros del caos. Éstos bichos, chapados con arma-

WARHAMMER
WARHAMMER

dura pesada y escudo, son difíciles de bajar del tablero para cualquier enemigo. Y con eso, ya cumplen sobradamente su primera función.



Además, llevados ofensivamente y en coordinación con los Bestigors, es una unidad de flanqueo brutal para los regimientos enemigos.

Esta lista de prácticamente Bestias puras, es probablemente la que más he probado, y lo cierto es que proporciona muchísima satisfacción en primer lugar, porque todo y el apellido del ejército ("Caos") el nuestro no es un ejército con la chapa, las habilidades de armas y el liderazgo de los mortales y comparte todos los inconvenientes genéricos de él (falta de proyectiles y de magia eficaz) por lo tanto las victorias se resisten bastante más a llegar que con nuestros hermanos mortales.

En segundo lugar, porque conseguir la coordinación táctica suficiente de unos bichos que no son muy disciplinados que digamos, con poco liderazgo y con una variedad tan absoluta de regimientos (infanterías cerradas, infanterías hostigadoras, carros, monstruos, etc.) también produce una especial satisfacción personal, cuando se aprende a dominarlos tácticamente.

Ahora, sólo os queda experimentar y sacar jugo a todas las posibilidades de nuestro ejército. Saludos

Cómo personalizar un Capítulo de Marines

por Lord Darkmoon

Aunque este artículo está orientado a los jugadores de Marines Espaciales, sus contenidos pueden ser de utilidad a cualquiera que esté diseñando su propio ejército, ya sea un Regimiento de la Guardia Imperial, un ¡Whaaagh! Orko o un Mundo Astronave Eldar. La idea es conseguir un ejército flexible tácticamente, que sea divertido de jugar y de pintar, y que llame la atención.

Este artículo va a estar dividido en los siguientes apartados:

-Trasfondo. Consejos sobre cómo crear el trasfondo para el ejército. También incluye consejos sobre ejércitos temáticos.

-Unidades. Una forma rápida de personalizar un ejército es personalizar las unidades y la organización del Capítulo.

-Lista de Ejército. Cómo crear una lista de ejército de forma que transmita algo más que "un ejército de Marines".

Como ejemplo a lo largo del artículo, utilizaré un Capítulo de creación propia: los Infernales.

Trasfondo

Un destacamento de Marines Espaciales al mando de un Capitán y un Capellán no es lo mismo que una Hermandad de Infernales al mando del Magistrado Shudde M'Eil y el Guardián del Necronomicón Atlatch-Nacha.

El trasfondo y el tema que queremos para nuestro ejército es muy importante. Van a definir completamente el aspecto visual, las unidades que utilizamos y la lista de ejército. Incluso si queremos hacer un ejército basado en un Capítulo existente, como los famosos Ultramarines, podemos personalizarlo mucho eligiendo el trasfondo. No es lo mismo un destacamento de la Primera Compañía de los Ultramarines tras la Batalla de Macragge que un destacamento de la Décima Compañía de los Puños Carmesíes tras la Cruzada de la Justa Liberación (tras la que solo había 128 Marines vivos).

Antes de empezar a escribir (o a diseñar) el trasfondo de tu Capítulo, piensa un poco cómo lo quieres. Si quieres hacer un ejército de algún Capítulo existente, los diseñadores de Games Workshop ya han hecho gran parte del trabajo por tí. Tendrás entonces que leer



el trasfondo creado por ellos para tu Capítulo. Además, el Codex te dará una pauta sobre cómo es el Capítulo en la actualidad.

Si estás utilizando un Capítulo ya creado, tendrás que informarte sobre su historia, su aspecto y su leyenda. Unos Capítulos están trasfóndicamente más restringidos que otros. Los Lobos Espaciales, por ejemplo, sólo pueden elegir entre 12 símbolos. Los Capítulos Codex (como los Puños Imperiales o los Ultramarines) se organizan en 10 Compañías, cada una con una historia y un aspecto. No es difícil imaginarse una Cruzada nueva de los Templarios Negros, pero sí una Compañía nueva de los Ultramarines o un nuevo Ala para los Ángeles Oscuros.

Una vez elegida la Compañía, puedes centrarte en un aspecto o campaña famosa en la que participaron, y recrear tu ejército a partir de ahí. Por ejemplo, los Salamandras en Armageddon, o la Segunda Compañía de Ultramarines al mando del Capitán Uriel Ventris tras los sucesos de la novela "El Portador de la Noche".

Si quieres crear tu propio Capítulo, entonces el proceso cambia totalmente y es, a mi parecer, más divertido y satisfactorio. En primer lugar, deberás decidir a qué Fundación pertenece. La Segunda Fundación está muy defini-

da, y es difícil crear un Capítulo nuevo perteneciente a esta Fundación. La 13ª Fundación (conocida como Fundación Sinistra) es prácticamente desconocida, pero se asume que sus integrantes están malditos de alguna manera (es más apropiada para el Codex Caos). La 21ª Fundación, o Fundación Maldita, tiene reglas propias (publicadas en una White Dwarf). El resto de las Fundaciones (hasta la última, la 26ª en el 738.M41) son campo abierto. Si quieres ir más allá, podrías hacer un Capítulo de reciente Fundación (a partir de la 27ª), aunque estos Capítulos deberían estar formados por Veteranos y Exploradores únicamente.

El Capítulo de los Infernales fue creado, probablemente, entre la 7ª y 9ª Fundación. No existen registros claros sobre su creación, pero fue anterior a la creación de los Lamentadores y los Minotauros.

Al situar a los Infernales en una Fundación indeterminada entre la 7ª y 9ª, no corro el riesgo de que, posteriormente, Games Workshop amplíe el trasfondo de mi Fundación y tenga que hacer cambios en el ejército o en el trasfondo.

Una vez elegida la Fundación, hay que elegir el Capítulo progenitor. Si quieres utilizar un Codex propio (Ángeles Sangrientos, por ejemplo), deberás infor-



arte sobre qué Capítulos Sucesores tiene éste. Yo desaconsejo utilizar un Codex propio, porque eso le quita originalidad al ejército. Cuando un ejército es "codex", es decir, basado en el codex más general, la gente tiende a fijarse más en el ejército. Mientras que si pertenece a un Capítulo con Codex propio, la forma de describirlo tiende a ser más del tipo "son Ángeles Sangrientos con Verde Snotling en lugar de Rojo".

En un principio se creía que los Infernales provenían de la semilla genética de los Ultramarines. Acontecimientos recientes han puesto en duda esta afirmación, y podría ser que la semilla genética perteneciera originalmente a los Puños Imperiales.

En mi caso, voy a utilizar las reglas del Codex: Marines Espaciales, por lo que mi Capítulo Progenitor será el de los Ultramarines (el más común). Sin embargo, para darle un poco de misterio al Capítulo, decido que hay dudas sobre su origen genético, introduciendo a otro Capítulo Codex: los Puños Imperiales (también influye el hecho de que uno de mis oponentes lleva Puños Imperiales, y tenemos algunos relatos de combate común, y de batallas de "entrenamiento" entre ambos Capítulos).

Lo siguiente, es elegir el lugar donde permanece el Capítulo entre combates. Existen dos filosofías dentro de los Capítulos: los fijos, que tienen su sede en un mundo y reclutan a partir de este mundo, y los móviles, que viajan en Fortalezas volantes y reclutan de los planetas por los que van pasando. Si eliges un Capítulo fijo, tienes por delante el tra-



bajo de elegir en qué Segmentum se encuentra el planeta natal, su nombre y algún planeta cercano.

Inicialmente, los Infernales se encontraban establecidos en Inferno, planeta del Ultima Segmentum, situado algo alejado de las rutas comerciales principales, entre Tiran y Ultramar.

Algunos de los Segmentum tienen una serie de amenazas implícitas, que tendrás que tener en cuenta a la hora de crear el trasfondo específico de tu Capítulo o Compañía.

-Segmentum Obscurus. En él se encuentra el Infame Ojo del Terror (Oculus Terribus). También se encuentran planetas del Caos (Medregand, hogar de Perturabo) y Orkos. El Subsector Helicano, famoso por las novelas de Eisenhorn, también se encuentra en este sector.

-Segmentum Pacificus. Este Segmentum es bastante tranquilo, aunque posee varios Mundos Orkos. Además, es famoso porque fue aquí donde Solar Macharius realizó su impresionante Cruzada.

-Ultima Segmentum. Este Segmentum es uno de los más grandes, controlado en su mayor parte por los Ultramarines. Ha sido atacado por los Tiránidos varias veces, y se encuentra el Maelstrom, parecido al Ojo del Terror, pero más pequeño.

-Segmentum Tempestus. En este podemos encontrar varios Mundos Atravesados, así como una zona ampliamente desconocida.

-Segmentum Solar. Aunque aparentemente tranquilo, al ser la cuna del Imperio, se ha encontrado atacado por Tiránidos, Orkos y otras amenazas.



También se encuentran Mundos Imperiales como Catachán, Armageddon o Necromunda.

La segunda opción es similar, puesto que, aunque ser una Fortaleza volante, puedan estar en varios sitios, habitualmente, los Capítulos están en un único Segmentum, y suelen rondar una zona concreta. Siempre es posible crear o utilizar más de un planeta, como los más habituales por donde se mueve el Capítulo.

Tras la devastación de Inferno por los Tiránidos, los Infernales se han visto obligados a abandonar el planeta. A bordo de la Fortaleza-Monasterio de R'lyeh, los Infernales rondan el Ultima Segmentum, sobre todo el Subsector Caronte.

El último paso en la creación del trasfondo del Capítulo es darle una interacción con los elementos habituales del Segmentum donde se encuentra, con otros Capítulos de Marines Espaciales y con otras fuerzas Imperiales.

A medida que vayas jugando partidas con tu Capítulo, puedes integrar esas batallas y los enemigos dentro de la historia del Capítulo. De esta manera, el trasfondo de tu Capítulo crecerá y será cada vez más rico y completo.

El Capítulo de los Infernales mantiene muy poca relación con el resto de los Capítulos de Marines Espaciales. Hace tiempo que colabora estrechamente con los Argonautas (capítulos sucesor de los Puños Imperiales) y con los propios Puños Imperiales, sobre todo desde que los Ángeles Oscuros abandonaron una defensa conjunta de los tres capítulos contra los Tiránidos. Trabajan en estrecha colaboración con el Ordo Caronte (rama de la Inquisición de su Subsector), lo que ha llevado al resto de las fuerzas imperiales de la zona a mantener la distancia con el Capítulo.

Su mayor enemigo es el Enjambre Tirano Apokalypsys, que domina completamente el planeta Inferno. También se han enfrentado con las fuerzas del Caos durante la 13ª Cruzada Negra.



Unidades

Según el Codex Astartes, las unidades de Marines Espaciales deben estar compuestas por 9 Marines y un Sargento Veterano. Opcionalmente, podrán tener asignada un transporte.

También según el Codex Astartes, un Capítulo se organiza en 10 Compañías. La Primera Compañía es la de Veteranos, donde se encuentran las armaduras de Exterminador. La Décima Compañía es la de Exploradores (novatos en el Capítulo). De la 2ª a la 5ª Compañía son las Compañías de batalla. De la 6ª a la 9ª son las Compañías de Reserva. Tanto la 5ª como la 9ª tienen el complemento de armas pesadas del Capítulo. Las Compañías normales están compuestas por 6 Escuadras Tácticas, 2 Escuadras de Devastadores y 2 Escuadras de Asalto. Los Land Speeders y las motocicletas son pilotadas por miembros de las escuadras de asalto. Además, cada Compañía tiene un Capitán, un Capellán posiblemente un Bibliotecario, un Portaestandarte, un Apotecario y un Tecnomarino. Dentro de la Compañía se encuentran el complemento de tanques, vehículos de transporte y Dreadnoughts, cuyo número puede variar de Compañía en Compañía.

Los Infernales no se organizan en Compañías, sino en Sectas más pequeñas (pero más numerosas) que funcionan de manera más o menos independiente. Cada Secta posee sus propias unidades únicas, y sólo el Alto Magistrado (Señor del Capítulo) conoce el número exacto de Sectas o su organización.

El Codex Astartes estipula que, cuando el Capítulo va a la batalla, una escuadra puede dividirse en dos, una comandada por el Sargento Veterano y otra por un hermano de batalla. Una de

las subescuadras llevará el arma pesada y la otra el arma especial.

Una forma rápida de dar un carácter especial a tu ejército es variar alguna o varias de las características indicadas anteriormente (y luego, en el apartado de Lista de Ejército, reflejar esos cambios). Por ejemplo, los Exploradores Lobos Espaciales no son novatos, sino veteranos endurecidos. Los de los Templarios Negros no van en escuadras individuales, sino que se unen a sus hermanos de batalla.

Al contrario que en otros Capítulos, cuando es reclutado un nuevo Infernal se le otorga una servoarmadura estándar, y se le incluye rápidamente en las escuadras normales de combate. Sin embargo, aquellos Infernales que incumplen alguna de las normas menores del Capítulo se les castiga, despojándoles de toda iconografía y de las bendiciones de las armaduras, y se les envía al frente hasta que redimen su culpa. Estas escuadras cumplen el papel de los Exploradores en otros Capítulos.

Otra forma algo más elaborada consiste en cambiar la estructura estándar del Capítulo. Los Lobos Espaciales y los Templarios Negros tienen una organización muy diferente a la del Codex Astartes. Los primeros se dividen en doce compañías independientes, cada una de tamaño indeterminado. Los segundos se dividen en un número indeterminado de Cruzadas, cada una con un tamaño que varía entre media Compañía estándar a varias Compañías. Los Ángeles Oscuros tienen dos Compañías fuera del Codex Astartes (Ala de la Muerte y Ala del Cuervo). Los Puños Carmesíes tienen 128 Marines en la Primera Compañía, en lugar del centenar que estipula el Codex Astartes. Los Cicatrices Blancas están prácticamente todos montados en motocicletas.



Los Infernales están comandados en la batalla por los Magistrados (Capitanes), grandes héroes de cada Secta. Los Acólitos (Capellanes) se encargan de la espiritualidad del Capítulo entero, y forman una secta independiente. También son los encargados de castigar a los infractores y comandarles en la batalla. Los Guardianes del Necronomicón (Bibliotecarios) se encargan de aconsejar a los Magistrados y de almacenar el conocimiento del Capítulo. Aunque forman una Secta independiente, es común que los Guardianes del Necronomicón acompañen a otros comandantes a la batalla. A veces, un Guardián del Necronomicón especialmente poderoso puede convocar a las Sombras (Veteranos con una configuración específica), espíritus de antiguos guerreros del Capítulo para que combatan a su lado.

Cambiar el nombre de una unidad permite dar un aspecto mucho más específico al ejército, sin cambiar su utilidad. Por ejemplo, el Predator Anihilador y el Predator Destructor son básicamente el mismo tanque, cambiando únicamente la configuración de torreta. Si partimos del más barato y, por la diferencia de puntos, permitimos cambiar una torreta por la otra, tendremos dos unidades transformadas en una única, con más opciones. Los personajes del Capítulo pueden tener nombres descriptivos apropiados para el Capítulo.

Otra opción es dividir una unidad en varias. Por ejemplo, podemos considerar (a nivel organizativo y de nombre) las unidades de Devastadores con cuatro Lanzamisiles y la de Devastadores con cuatro Cañones Láser como unidades diferentes, con nombres diferentes y configuraciones diferentes. En este caso, podemos considerar que un miembro de la unidad de Lanzamisiles puede reemplazar su lanzamisiles por un Cañón de Plasma, mientras que en el segundo caso se puede ampliar la unidad con hasta 4 Marines adicionales armados con Bolter.

El Codex Marines Espaciales nos ofrece las Ventajas y Desventajas, pero para dar personalidad a un ejército no tienes que elegir las Ventajas y Desventajas primero, sino que debe ser lo último en elegirse, para dar forma al concepto que tienes. La idea que creo que pretendían los diseñadores de GW con las Ventajas y Desventajas era dar un sesgo a un Capítulo, de forma que se reflejara su historia, los acontecimientos



anteriores a la partida. Si en las descripciones que has hecho antes de tu Capítulo éste es más o menos fiel al Codex Astartes, elige una divergencia menor o incluso ninguna divergencia. Si por el contrario, el Capítulo tiene una estructura y una diferenciación muy clara del Codex Astartes, tendrías que elegir una divergencia mayor.

Lista de Ejército

El último paso a la hora de crear tu propio Capítulo es definir cómo será la Lista de Ejército, o lo que es lo mismo, el Codex. Este apartado depende, sobre todo, del trabajo que le quieras dedicar. Puedes limitarte a definir las unidades (como hemos indicado antes) y poner nombre a los personajes independientes. O puedes ir un paso más allá, y dar a cada unidad un nombre (como Escuadra Ephesius), y dar un nombre a cada uno de los integrantes (o solo al sargento al mando, o solo a los sargentos veteranos).

Indudablemente, los personajes especiales (como Capellanes, Capitanes, Señor del Capítulo, Tecnomarines y Bibliotecarios) deberían tener todos nombres. Haz que cada uno sea memorable y único. Define un papel y un coste en puntos, y ciñete siempre a ellos. Además, siempre puedes darle equipo "especial",

Los Infernales es un Capítulo que difiere mucho del Codex Astartes. Antes de verse obligados a abandonar su planeta natal, Inferno, se especializaron en combatir contra la amenaza Tiránida. Es un ejército muy móvil, con un gran sentido de la ocultación. Durante la retirada de Inferno, los elementos más móviles del ejército, especialmente las escuadras de motocicletas y de tropas de asalto, fueron las encargadas de mantener a los Tiránidos a raya, aunque sufrieron terribles bajas. El Capítulo tiene fama de ser oscuro y tenebroso, de acechar entre las sombras y de combatir al enemigo en su propio terreno..

combinando las reglas de dos o más elementos de equipo en uno solo, manteniendo el coste.

De esta manera, puedes hacer una Armería sin crear nuevas reglas, que tus oponentes podrían no querer utilizar, y le da mucha personalidad a un ejército.

El Magistrado Y'gonolac porta el Bolter de Inferno, un antiquísimo Bolter on unos sistemas electrónicos altamente sofisticados. El Bolter Inferno posee un Espíritu Máquina (el único conocido en un arma) que le permite detectar a sus enemigos y comunicarse con otras máquinas. En términos de juego, el Bolter Inferno es un arma de precisión que cotorga además un Auspex y una Baliza de Teleportación.



Criaturas Legendarias: Acechador Mortal

por Games Workshop. Traducido por Lord Darkmoon



La sangre de los mártires es la semilla del Imperio.

Registro del Sargento de Batalla Erasmus del Capítulo de los Ultramarines

El Acechador Mortal es un personaje especial que se utilizó originalmente durante la campaña de "Rise of the Swarm" [Nota: en la página inglesa de GW]. Debes tener el permiso de tu oponente antes de desplegarlo.

Acechador Mortal	Coste	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	TS
	90	6	--	6	4	2	6	3+1	10	6+

El Acechador Mortal puede ser desplegado como una unidad de Elites, junto al complemento normal de Líctores del ejército Tiránido, es decir, cuenta como un Líctor más.

Bio-Armaz: Como otros Líctores, Acechador Mortal está armado con *Garras Aceradas* y *Garras Afiladas*, además de tener los biomorfos *Tentáculos Alimentarios* y *Garras Garfio*. El Acechador Mortal no puede equiparse de otra manera.

El Acechador Mortal sigue las reglas de los Líctores del Codex: Tiránidos con las siguientes excepciones:

Acechador Insuperable: El Acechador Mortal despliega de la manera habitual para un Líctor, pero no tiene que desplegar en una pieza de terreno -Puede desplegar rápido en cualquier lugar del tablero.

Enfurecido: El Acechador Mortal es un Líctor especialmente salvaje y tiene un ataque extra (ya incluido en su perfil). Sin embargo, tiene una vieja herida de guerra, legado de su conflicto con el Hermano Sargento Erasmus. Por tanto, su Tirada de Salvación es 6+ en lugar de 5+.

Pertenciente a:
Entrada 247656 de los Archivos de la Compañía.

Permiso de Entrada:
Hermano Sargento Erasmus

Área de Patrulla:
Deran II.

Sector Secundos Bravo

Transmitido:
Crucero de Asalto "Voluntad Indomable"

Pensamiento del Día:
El Miedo engendra Herejía

Diario Personal:

Día 7
16:43:03.22 Horas

Señal detectada. Laa he rastreado hasta el Punto de Control 3, pero he perdido la señal a dos kilómetros de la cima del acantilado. Comparado con otras especies del genotipo Líctor, he notado que ésta es ligeramente más lenta. Puede atribuírsele a la herida o quizás es más precavida de lo normal.

La Piedad es un signo de Debilidad

Diario Personal:

Día 7
22:03:31.34 Horas

Nos hemos detenido en Terminus 327 para investigar las recientes hostilidades en el área. Todas las bio-señales en rojo. Hemos recogido partes de doce cuerpos hasta el momento. El Hermano Domus cree que podría haber supervivientes buscando refugio en el intercambiador calorífico principal.

La Inocencia no es prueba de nada.

Diario Personal:

Día 7
22:24:56.31 Horas

El intercambiador calorífico principal muestra signos de haber sido forzado con un elemento cortante. Claramente de origen Tiránido.

El Hermano Domus tenía razón y aparentemente hay un superviviente, aunque está en un avanzado estado de shock e incapaz de hablar. El Hermano Fortis administrará el Perdón del Emperador. He capturado una ligera bio-señal residual que sugiere que la bestia ha estado aquí en la última hora. Abandonaremos Terminus 327 inmediatamente para perseguirla.

Incluso un hombre que no tiene nada puede ofrecer su vida.

Diario Personal:

Día 7
23:30:54.01 Horas

El "Acechador Mortal" ha sido perseguido durante seis horas. Su señal ha aparecido en mi auspex por lo menos doce veces. Mi escuadra atacó el área objetivo con el fuego purificador de bolter y llamaradas justicieras, desafortunadamente con eficacia desconocida.

Estamos a punto de encontrarnos con la Escuadra de Exploradores Altea en 6 minutos y 32 segundos, aunque hemos sido incapaces de comunicarnos por el sistema de vox desde hace diez minutos. Vamos a investigar una leve lectura 0.2 kilómetros al norte cerca de un punto secundario de transferencia de combustible de camino al encuentro.



Mini Campaña: El Asalto a Yaanek

por Lord Darkmoon

El Asalto a Yaanek es una campaña para dos jugadores. El jugador atacante llevará a las fuerzas Tiránidas invasoras, y el jugador defensor llevará a los aguerridos soldados imperiales que defienden el planeta.

La campaña se estructura como una sucesión de batallas de forma escalar (inicialmente son pequeños enfrentamientos, y el número de puntos va creciendo) hasta culminar con una gran invasión.

Cada batalla otorga un "punto de campaña" (PC) al jugador ganador. Estos puntos de campaña podrán utilizarse en la batalla final para adquirir diversas ventajas.

Primera Parte: Aproximación

"Algunos de los planetas más cercanos a Yaanek habían sido consumidos ya por los Tiránidos. Pero los habitantes de Yaanek estaban más que dispuestos a enfrentarse a sus enemigos. Sin embargo, no saben que sus enemigos ya están entre ellos..."

Los primeros pasos de la invasión Tiránida han comenzado. Pequeños grupos de alienígenas poderosos se han infiltrado entre la población, y comienzan las matanzas antes incluso de que los defensores imperiales hayan comenzado a preparar las defensas.

El jugador Tiránido puede elegir una fuerza de incursión de las dos que se detallan a continuación, para jugar las dos misiones que se detallan bajo esa incursión.

Fuerza de Incurción Tiránida: Genestealers

"Sin que los defensores lo sepan, un culto al Emperador que lleva tiempo operando en las zonas rurales del planeta es, en realidad, un Culto Genestealer. Cuando el Enjambre Tiránido se aproxima, el Culto comienza sus ataques".

Misión 1: La Matanza de Tshugo

"Un grupo de Guardias Imperiales se dirigen a Tshugo, un centro de reclutamiento del que no se reciben noticias desde hace días."



Atacante: El jugador Atacante utiliza 160 puntos para generar tantos Genestealers como pueda. Los Genestealers pueden tener cualquier combinación de biomorfos como permita el Codex Tiránidos, pero no es necesario que los Genestealers pertenezcan a la misma Progenie ni tengan los mismos biomorfos.

Defensor: El jugador defensor tiene 160 puntos de Guardias Imperiales armados con Rifles Láser. Cada Guardia Imperial tiene un coste básico de 6 puntos. Hasta cuatro Guardias pueden tener un Lanzallamas por +6 puntos o un Lanzagranadas por +8 puntos. Un Guardia puede ser considerado un Sargento Veterano por +6 puntos. El Sargento Veterano puede cambiar su Rifle Láser por una Pistola Láser y un arma de Cuerpo a cuerpo, y puede elegir equipo de la Armería.

El mapa de la batalla debe tener unas ruinas importantes en el centro (la Granja atacada) y bastante escenografía rural (bosques, zonas verdes, colinas, etc...). El defensor organiza sus Guardias Imperiales en grupos de tres (máximo un arma especial en cada grupo) y los despliega por los bordes de la mesa, a más de 15 cm. unos de otros.

El jugador atacante despliega los Genestealers en el interior de las ruinas o a 15 cm de las mismas. Cada Genestealer se considera una progenie independiente.

Los Guardias Imperiales siguen las reglas estándar de Moral, pero se considera que cada escuadra está compuesta por tres hombres. Pueden utilizar el valor de Liderazgo del Sargento Veterano mientras esté vivo. Sólo sufren penalizaciones a la Moral si el número total de Guardias se reduce a la mitad o menos. La ruta de huida de los Guardias es hacia las ruinas del centro. Sin embargo, una vez una escuadra llegue a las ruinas, su ruta de huida será hacia cualquier borde del tablero. Las miniaturas que huyan por el borde del tablero no se consideran destruidas.

La batalla tiene una duración de 8 turnos. El jugador Atacante mueve en primer lugar.

Puntos de Campaña:

Jugador Tiránido:

Si el jugador Tiránido ha destruido a todos los Guardias Imperiales: +1 PC. Si el jugador Tiránido ha destruido a más de la mitad de los Guardias Imperiales: +1 PC

Jugador Imperial:

Si el jugador Imperial destruye todas los Genestealers: +1 PC. Si sobreviven más de la mitad de los Guardias Imperiales: +1 PC

Misión 2: Asedio al Templo

"El Culto al Emperador Insaciable se ha atrincherado en su templo, negándose a cumplir los edictos del



Gobernador Planetario. Una pequeña fuerza de las FDP se destinó para desalojarlos, y poder utilizar el templo como Hospital de Campaña."

Atacante: El jugador Imperial despliega una Patrulla de 400 puntos. Sólo puede utilizar unidades del Codex: Guardia Imperial.

Defensor: El jugador Tiránido despliega una Patrulla de 400 puntos. La Patrulla se elige de la lista de ejército de la Guardia Imperial, aunque se puede añadir 0-1 progenies de Genestealers.

El campo de batalla está formado por terreno urbano. En el centro se sitúa el Templo del Culto Genestealer. El jugador Imperial despliega en cualquiera de los bordes cortos del tablero. El jugador Tiránido despliega en el Templo. Los Genestealers pueden mantenerse en Reserva y desplegar rápido.

La batalla tiene una duración de 6 turnos. El jugador Atacante mueve en primer lugar.

Puntos de Campaña:

El jugador que mantenga el control (sea el único con unidades que puntúan en el interior) del Templo: +2 PC

Si ningún jugador tiene el control del Templo, el jugador que tenga la unidad que puntúa más cerca y a menos de 15 cm: +1 PC

Si un ejército es aniquilado, el oponente consigue el control del Templo, aunque no tenga unidades en su interior.

**Fuerza de Incursión Tiránida:
Líctores**

"Los Tiránidos comenzaron un bombardeo de esporas micéticas contra Yaanek, mientras las defensas orbitales intentaban destruir todas las esporas antes de que impactaran. Las destruyeron casi todas. Casi."

Misión 1: Incursión en la Ciudad

"La vigilancia de las defensas exteriores de la ciudad era una de las guardias más solicitadas, puesto que era muy tranquila. Hasta ahora."

Atacante: El jugador Tiránido cuenta con dos Líctores como Grupo de Combate. Aunque deben desplegar en coherencia de escuadra, se consideran unidades independientes en el campo de batalla.

Defensor: El defensor debe desplegar 10 escuadras de vigilantes, según las reglas de Grupos de Combate.

Si ambos jugadores se ponen de acuerdo, se pueden destinar un número de puntos acordados de antemano para Equipo de Especialista y Jefe de Vigilantes.

El campo de batalla representa las afueras de una zona de la ciudad, con algunas ruinas. En el extremo corto

opuesto al área de despliegue Tiránida el jugador Tiránido determinará una zona de 15 cm de largo. El objetivo del jugador Tiránido es que, al menos uno de sus Líctores consiga atravesar el campo de batalla y abandonarlo por esta zona.

La batalla dura hasta que ambos Líctores han muerto o han abandonado el campo de batalla.

Un Líctor que abandona el campo de batalla no puede regresar a él.

Puntos de Campaña:

Jugador Imperial: Por cada Líctor muerto: +1 PC

Jugador Tiránido: Si un Líctor abandona el campo de batalla: +1 PC. Si ambos Líctores abandonan el campo de batalla: +3 PC. Si todas las patrullas de vigilancia están muertas: +1 PC

Misión 2: Ataque al Distrito Industrial

"Muchos refugiados huyen hacia el distrito industrial, donde esperan esconderse entre los enormes Manufactorum."

Atacante: El jugador Imperial puede desplegar una Patrulla de 400 puntos. La Patrulla no puede contener ningún vehículo ni transporte.

Defensor: El jugador Tiránido utiliza un ejército de 400 puntos, eligiendo sus tropas únicamente de entre las siguientes: 1-2 Líctores, 0-1 Guerreros Tiránidos, 0-3 Gantes, 0-1 Gárgolas.





El campo de batalla debe representar una zona altamente industrializada, típica del Combate Urbano. El jugador Imperial selecciona uno de los bordes cortos del tablero como área de despliegue. Debe desplegar todas sus unidades antes que el jugador Tiránido. El jugador Tiránido puede desplegar sus unidades en cualquier lugar del campo de batalla que esté a más de 45 cm de una unidad Imperial y fuera de la línea de visión. El jugador Imperial mueve en primer lugar.

La batalla tiene una duración de 6 turnos. Al finalizar el 6º turno, se tira 1D6. Con un resultado de 4+ se juega un séptimo turno.

Puntos de Campaña:

Jugador Imperial: Cada escuadra por encima del 50% de efectivos: +1 PC. Por cada progenie Tiránida completamente aniquilada: +1 PC. Por cada progenie Tiránida por encima del 50%: -1 PC. No

pueden obtenerse más PC que escuadras iniciales. Tampoco pueden obtenerse PC negativos.

Jugador Tiránido: Por cada 100 puntos de ejército enemigo destruido: +1 PC. Si todo el ejército enemigo es destruido: +2 PC. Si no hay ninguna escuadra enemiga por encima del 50%: +1 PC (acumulable con el anterior)

Nido de progenie (V. 1.0)

(c) Forge World. Traducido por Harriak



Cuando los tiránidos atacan un planeta, sus esporas rápidamente toman tierra, contaminando la atmósfera y fauna local. Se cree que estas

esporas son las responsables de crear nuevas criaturas tiránidas. Como ocurre esto es desconocido, pero los tiránidos regeneran su número a una velocidad increíble, produciendo rápidamente nuevas máquinas de matar.

Estas criaturas normalmente se desarrollan debajo de la tierra, ocultas a salvo en nidos de progenes, antes de salir a la superficie. Cuando salen a la superficie están cubiertos de mucosidad y resto de líquidos, en una parodia del nacimiento humano.

Reglas.

Los nidos de progenie pueden ser adquiridos por las siguientes tropas como mejora: genestealer jefe + genestealers, gantes, hormagantes, genestealers, engendros arrasadores, racimos de minas de esporas.

Si una progenie adquiere un nido, en ese momento la progenie automáticamente empieza la misión en

reserva, ocultos dentro del nido. Cuando la progenie salga de la reserva, desplegará desde el nido, y pueden actuar normalmente en el turno que llegan.

Si hay alguna unidad a menos de 6 pulgadas del nido, la progenie puede esperar hasta la fase de asalto, y asaltar en ese turno.

Destruir un nido de progenie.

Un nido de progenie puede ser atacado y destruido antes de que la progenie salga del nido, un nido puede ser declarado como enemigo de la misma manera que cualquier otro enemigo. Tiene las siguientes características.

Resistencia 5, Heridas 4, Salvación +5.



Si un nido pierde todas sus heridas es destruido, en ese caso la progenie no podrá desplegar desde el, y tendrá que hacerlo desde el borde del jugador tiránido.

Despliegue.

El nido de progenie puede infiltrar, puede situarse en cualquier lugar del tablero, pero siempre a 12 pulgadas del enemigo, y ninguna unidad enemiga puede tener una línea de visión del nido.

También puede situarse a 18 pulgadas del enemigo, en cualquier parte del tablero, incluso aunque te puedan ver. Los nidos de progenie siempre pueden infiltrar, a menos que indique lo contrario la misión.

Puntos.

Un nido de progenie vale en puntos la cantidad de miniaturas que se ocultan dentro de él, multiplicado por 3. Por ejemplo una progenie de 10 genestealers hace que un nido cueste 30 puntos, una progenie de 32 gantes hace que un nido cueste 96 puntos.



Humor: Origen de las Legiones del Caos

por Autor desconocido. Traducido por Tabris2k en Espacio Disforme

Un poco antes de que la Herejía alcance Terra, Horus llama a los ocho príncipes que están de su lado para una reunión final....

Horus: Hermanos, hasta ahora todo ha ido espléndidamente, y estamos listos para tomar el control de lo que es el corazón del imperio y conducir a la humanidad al Caos... pero hay algo que me inquieta...

Fulgrim: ¿Te refieres a lo de que Abaddon es clavado a ti?

Horus: Sí, eso... ¡Quiero decir, NO! La cosa es que cada uno de nuestras legiones usa la misma organización que los otros. ¡No tenemos variedad! Para que el asalto funcione, cada legión debe asumir un papel específico, sacrificando algunas cosas y ganando otras ¿De acuerdo?

Las cabezas de todos asienten a lo largo de la habitación

Horus: Bueno, muy bien, entonces... ¿con quien empezamos?

Fulgrim: ¡Yo quiero ser el guapo!

¡¡BAM!! Angron golpea la cabeza de Fulgrim contra la mesa.

Angron: ¡Idiota!

Horus: Ah, Angron. Bien, sí, tus Devoradores de Mundos pueden ser los maestros del combate cuerpo a cuerpo, sacrificando todo lo demás, y siendo poseídos por una insaciable necesidad de violencia y sangre.

Angron: ¡Eh, eh! ¡Tú también serías violento, si tuvieras que sentarte entre Fulgrim y Mortarion!

Fulgrim: Por lo menos...¿Puede mi legión tocar música?

¡¡BAM!!

Angron: Violencia... Bueno, puedo vivir con eso.

Horus: Vale, Fulgrim, tus Hijos del Emperador podrán tocar música. Pero tendrá que ser a través de un arma cuyo sonido sea horrible, de manera que afecte a los enemigos a distancia, y les haga sufrir una muerte horrible. ¿Podrás hacerlo?

Perturabo: ¿Alguna vez le has oído



tocar ese arpa que tiene? Eso sólo ya es como sufrir una muerte horrible.

Fulgrim: Humfff... no tienes corazón, Perturabo.

Lorgar: En realidad, ninguno de nosotros lo tiene.

Fulgrim: Bueno... sí. ¿Y cuál será la desventaja de mi ejército, Horus?

Horus: Vuestra armadura será rosa.

Fulgrim: Sí, vale, pero... ¿Y la desventaja?

Horus: ... Calla. ¿Siguiente?

Mortarion: Mi legión ya es más resistente que ninguna otra, pero aceptaré una desventaja, como el resto de vosotros. ¿Cual será?

Todos miran asqueados hacia el cuerpo enfermizo, putrefacto y pestilente del Príncipe de la Guardia de la muerte.

Mortarion: ¿Qué? Estoy esperando...

Horus: Uuuuh... ¡Magnus! Tú ya estás metido en todo eso de la magia. Tus Mil Hijos tendrán más psíquicos y...

Magnus: Hechiceros. Ahora los llamamos hechiceros.

Horus: Sí, bueno, lo que sea. Pero tendrás más que nadie. A cambio, el resto de tus fuerzas se convertirá en meros autómatas sin voluntad.

Magnus: No veo como podré conseguir eso.

Horus: No te preocupes, ya he puesto a alguien a trabajar en ello.



Magnus: ¿Cómo? ¿Quién?!

Horus: Siguienteee...

Magnus: ¡No, espera! ¿Quién va a convertir a toda mi legión en autómatas?!

Mortarion: Hmm... quizás también ya hay alguien trabajando en lo de la desventaja de mi legión. ¿Es eso, Horus?

Lorgar: ¡Coff!, *¡Typhus!* ¡Coff, Coff!

Fulgrim: Espera un minuto... si soy yo el que sigue al dios del sexo, ¿cómo es que es Magnus el que tiene mil hijos?

Alfarius: Bueno, tú ya tienes a los Hijos del Emperador. ¿Cuántos niños necesitas?

Horus: ¡¡Eh!! ¡Que todavía mando aquí! ¡Y he dicho que siguiente!... Ahora vosotros cuatro tenéis cada uno a vuestro dios específico, pero el resto de nosotros permanecerá unido, sin ningún dios concreto. De hecho, Lorgar, tú podrás coger demonios de cualquier dios, tantos como quieras.

Lorgar: ¡Yiiii-jaaaa! ¡Orgía de diablillas esta noche en mi nave!

Fulgrim: ¡Allí estaré!

Lorgar: No, no estarás.

Horus: PERO, tus Portadores de la Palabra deberán officiar todas nuestras ceremonias religiosas, y ser los más fanáticos y fervorosos seguidores del caos de todos nosotros. De hecho, seréis los únicos que conservareis vuestros capellanes.

Lorgar: Así que... ¿Nada de orgías?

Horus: Me temo que no.

Lorgar: Tío, menuda mierda...

Horus: Perturabo, tus Guerreros de Hierro son maestros del asedio. Tendrás más opciones de Apoyo Pesado que los otros. Si no tienes suficientes, róbaselo a los imperiales. Y como has sido tú el primero en tener Arrasadores, siéntete libre de coger tantos como quieras. Esto hará que seáis un poco lentos, y además no podréis tener demonios.

Perturabo: ¿Y que pasa con las máquinas de asedio demoníacas?

Horus: ¿Tenemos de eso?

Perturabo silba inocentemente

Horus: Bueno... bien, lo que sea. Konrad Curze...

Curze: Prefiero "Acechante Nocturno".

Horus: *Sigh*... Acechante nocturno, tus Amos de la Noche tendrán más tropas rápidas, y sobresaldrán en los enfrentamientos nocturnos, pero...

Fulgrim: ¡Eh, espera un minuto! ¿Podemos tener apodosos? Pues yo quiero ser...

¡¡BAM!!

Angron: ¡Esta vez no he sido yo!

Lorgar: Huumm, eso eraaa... ¡un directo ceremonial a la mandíbula! Sí, eso. Slaanesh lo exigía, sí...

Horus: Jodeeerrr... ¿Por dónde iba?

Mortarion: Todavía estoy esperando mi desventaja.

Alfarius: ¿Qué tal el jabón?

Horus: ¡Ah, sí, el novato! Tu Legión Alfa se esconderá profundamente en el interior del Imperio y saboteará sus esfuerzos desde dentro. Esto significa muy pocos demonios, y obviamente ningún Gran Demonio.

Alfarius: No es tan malo... ¿Y qué conseguire a cambio?



Horus: Hummm... cultistas. No nos podemos permitir darles armadura o armas buenas, claro. De todas formas tendrán esas linternas... "Pistolas láser", creo que es como las llaman en la Guardia Imperial...

Alfarius: ¡Tienes que estar de coña! ¿¡Humanos!? ¿¿¡¡Eso es todo!!??

Horus: Sip... Es lo malo de ser el nuevo...

Alfarius: ¡Esto es una mierda! ¡Angron se queda con todo el cuerpo a cuerpo, Perturabo con todo lo de disparo, ¿Y yo sólo tengo cultistas?! Esto es demasiado...

Alfarius mira a Mortarion

Alfarius: Bueno, supongo que podría ser peor. ¿Y qué pasa contigo, Horus?

Mortarion: ¿Mi legión no va a tener desventaja?

Horus: ¡Eso es! Mi legión no tendrá ni ventajas ni defectos. Puedo tener de todo lo que quiera, sin límite.

Perturabo: No tendrás mis máquinas de asedio robadas.

Alfarius: Y si los cultistas es lo único que voy a tener yo, entonces tú no tendrás ninguno.

Lorgar: No olvides que dijiste que yo sería el único que tendría Capellanes.

Horus: Vale, vale. ¿Estamos todos de acuerdo? ¿Preguntas?

Todo el mundo levanta la mano

Horus: ¿Ninguna? Bien. El ataque empezará en una semana. Podéis iros.

Mortarion: ¿Hola? TODAVÍA espero mi desventaja. ¿Holaaaaa?

Y el resto es historia... o el futuro... o la historia del futuro...

Bueno, ya sabéis lo que quiero decir.



Menoth (y IV): Warjacks

Concluimos con este número el análisis a una de las cuatro facciones de IK Warmachine: Menoth.

Ligeros

Tenemos los ligeros más prácticos del juego, aunque hay que cuidarlos con el coro para que nos duren toda la partida, resultan mucho más provechosos que nuestros pesados, pues su coste en puntos no es elevado y se defienden bastante bien de todo.

Redentor

Es como una unidad de salvadores en miniatura con la capacidad de potenciar ataques. Así es como hay que verlo, ni más ni menos.

Habilidades Especiales: Aplicable lo mismo que tenían los salvadores, pero no se muere si pifia.

Además, su cadencia es altísima.

Combinaciones: Coro + Severius = Redentor Brutal. Hacemos que el redentor tenga posibilidades de impactar y su daño sea muy elevado.

Puntos más Débiles: Es un warjack caro y de única utilidad, por lo que no resulta práctico si no es lanzando salvas una y otra vez. Además, consume muchísimos puntos de foco.

Puntos más Fuertes: Si pilla algo derribado lo extermina con su alta POW y cadencia. Además, el que pueda usar al Coro de Menoth lo hace muy peligroso (son bonos muy elevados). Es ideal para ejércitos apostados.

Vengador

También tenemos nodo voltaico, con su escudo y alabarda y todo.

Habilidades Especiales: Pues eso, nodo voltaico y escudo repulsor. Gracias al escudo repulsor sólo nos darán una torta los modelos que no lleven arma larga (y los que la lleven sólo nos darán 3). Además, su alabarda lo hace algo más peligroso a la carga.

Combinaciones: Pues lo que necesitamos es que nuestro nodo voltaico entre hasta la cocina del enemigo sin sufrir excesivos daños. En cuerpo a cuerpo él se apaña gracias a su escudo repulsor. Para



Dibujo conceptual del Devoto (Devout)

conseguir que no le afecte lo demás podemos acudir a elevar su defensa (Vigilia Sagrada de Severius), para defenderlos de la magia (Guarda de Kreoss o Coro) o para defenderlo de ataques a distancia (Coro).

Puntos más Débiles: Realmente no tiene puntos débiles, puesto que su función la cumple perfectamente.

Puntos más Fuertes: Su escudo repulsor hace inútiles a la mayoría de los warjacks de Khador o Kryx (no tienen armas largas).

Enmendador

Pues aquí tenemos un warjack inútil donde los haya. No tiene nada que lo haga útil, pues su lanzallamas es realmente ridículo.

Habilidades Especiales: Como lleva un lanzallamas, causa fuego con crítico.

Combinaciones: Realmente, ni con Coro de Menoth merece la pena (seguro que el coro tiene algo mejor que hacer). Elevar la POW del lanzallamas no resulta muy práctico porque tiene muy poco alcance y encima es muy probable que no impacte.

Puntos más Débiles: Hay que pagar puntos por llevarlo.

Puntos más Fuertes: No tienes que llevarlo por fuerza.

Devoto

Aquí tenemos al glorioso protector de warcasters. Un warjack capaz de mantener lejos las amenazas de nuestros warcasters por un módico precio.

Habilidades Especiales: Pues sus habilidades se basan en la protección de un Warcaster:

- * Hace al Warcaster inmune a magia.
- * Recibe impactos de ataques a distancia en lugar del warcaster.
- * Hace ataques a las miniaturas que se le acercan. Dicho ataque es potenciado, se puede realizar una vez por turno, añade bono a impactar y añade malus a impactar al enemigo si éste es impactado.

Combinaciones: Con un Coro de Menoth lo protejes de magia, con lo que ni el warcaster ni él pueden ser seleccionados como objetivo de magia.

Puntos más Débiles: No debemos abusar de él, pues no tiene demasiadas casillas de daño, aunque su BLI (gracias al escudo) es decente para lo que cuesta.

Puntos más Fuertes: Su coste lo hace muy asequible y su habilidad para golpear a los que se le aproximan hace que los demás warjacks se planteen seriamente atacarle. Además, tiene la defensa más alta para Warjacks en Menoth.



Pesados

Tenemos los mejores Warjacks pesados en relación calidad-precio, aunque son peores, de base, que los demás en lo que a atributos se refiere. Por eso, tienen las habilidades especiales más potentes del juego.

Cruzado

Si queremos ver el ejemplo de la mejor relación calidad-precio del juego, éste es el Cruzado. Por un irrisorio coste en puntos tenemos un pesado de alta POW y BLI.

Habilidades Especiales: Fuego con crítico y un puño libre.

Combinaciones: Cualquier combinación que aporte POW al cruzado resulta válida. Feora y el coro pueden darle un bono muy alto de POW que lo haga temible. Subirle la DEF no resulta muy práctico puesto que nunca llegaremos al punto de dificultad elevado que deseamos, y subirle el BLI puede resultar práctico, pero tenemos pocas opciones rentables para conseguir esto (la Protección de Menoth de Kreoss no debemos desperdiciarla en el cruzado).

Puntos más Débiles: Baja movilidad que no se compensa con sus habilidades.

Puntos más Fuertes: Es baratísimo, con lo que no nos cuesta incluirlo en una lista de ejército.

Vencedor

Un Warjack pesado para destruir infantería en cuerpo a cuerpo (el primero que hicieron los de PP). Con un arma a distancia bastante decente por su área de efecto y un coste en puntos algo elevadillo.

Habilidades Especiales: Su golpe circular le hace muy práctico si tiene mucha gente alrededor, aunque su potencia no es muy elevada, por lo que es más útil contra infantería pesada que contra warjacks pesados.

Combinaciones: No tenemos muchas combinaciones prácticas para este warjack, ya que sus atributos son medios y no llegamos a elevarlos demasiado si aportamos hechizos o al coro. Evidentemente, cuanto más se aumente su POW mejor será, pero no es un warjack que llegue a hacer verdaderas barbaridades con ayuda. Aunque ahora, gracias a Amon Ad-Raza y su hechizo que da bonos a su grupo de mando por cada impacto que hace un warjack, su ataque circular puede ser muy interesante.

Puntos más Débiles: Es algo carillo, pues para meter uno de estos, metemos un Reckoner u otra cosa mejor. Tenemos muchas cosas que impedirán la llegada de infanterías pesadas (Redentores, Hechizos, Deliverer Sunburst Crew, Salvadores...).

Puntos más Fuertes: Su arma de alcance tiene una buena área de efecto, por lo que puede dar más de una sorpresa al enemigo.



Guardian

Un Warjack pesado defensivo que hace a nuestro enemigo temblar con su sola presencia. Es realmente inútil golpearle en cuerpo a cuerpo y tiene nodo voltaico. Si, un pesado con nodo voltaico, con lo que ahorramos meter el Vengador. Así amortizamos los puntos que cuesta mediante el nodo y sus habilidades, que no son pocas.

Habilidades Especiales: Tiene gran cantidad de habilidades especiales, sin contar la elevada POW de su lanza:

- * Estandarte de batalla.
- * Nodo voltaico.
- * Devuelve tantas tortas en cuerpo a cuerpo como focos tenga encima.
- * Derriba con crítico.
- * Brazo libre.
- * Postura defensiva.
- * Arma larga.

Combinaciones: Aquí si que podemos hacer burradas. Dado que en cuerpo a cuerpo es intocable, podemos hacerlo inmune a magia gracias a la guarda de Kreoss y hacerlo inmune a ataques a distancia con el coro, con lo que tendremos un verdadero muro andante. Otra opción es la de echarle retribución encima (ideal para cuando entre en cuerpo a cuerpo) y que devuelva dos tortas cuando reciba una. Por esto, su Warcaster es Kreoss.

Puntos más Débiles: Baja movilidad y alto consumo de puntos de foco para activar sus habilidades.

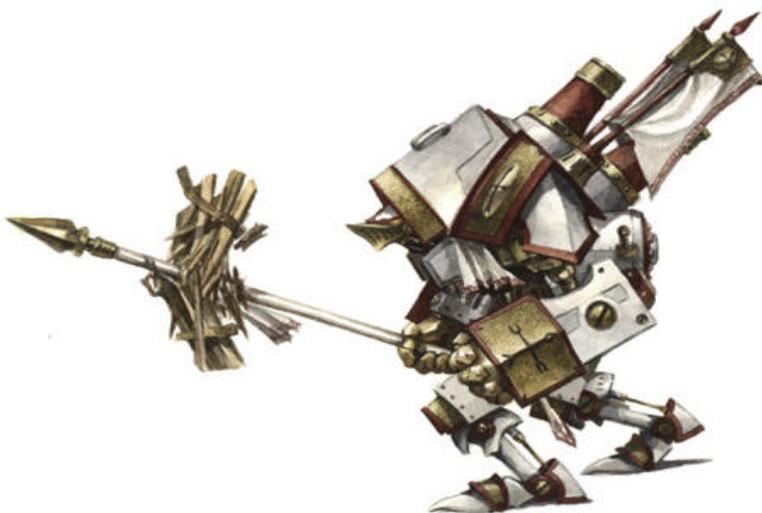
Puntos más Fuertes: Es un gran warjack defensivo muy difícil de tumbar. Además, su nodo voltaico hace que las tropas enemigas teman acercarse a él si llevas a ciertos warcasters.

Reckoner

Si el Guardian era nuestro warjack defensivo por excelencia, el Reckoner es su versión ofensiva. Cuesta lo mismo que un Guardian, por lo que escogéremos cual llevar según nuestra forma de jugar. En lugar de una lanza, tiene un garrote con habilidades impactantes y en lugar del puño libre, tiene un arma de alcance muy compensada en alcance-potencia. Además, tiene un punto más de VEL que el guardian.

Habilidades Especiales: También tiene una lista curiosa de habilidades especiales que lo hacen muy peligroso:

- * Su arma de cuerpo a cuerpo lo mantiene con ocultación y pone malus a las miniaturas vivas en cuerpo a cuerpo con él.



Guardián



* Su arma a distancia pone un malus a la defensa del objetivo impactado y tiene un crítico que añade 6 de daño al daño total infligido a warjacks.

* Tiene carga a la bayoneta.

Combinaciones: Añadir POW y posibilidades de impactar a su ataque a distancia puede resultar brutal, porque es añadirle malus a la DEF enemiga y meterle mucho daño (sobre todo si es crítico). Recordemos que tenemos carga a la Bayoneta, por lo que disparar precede la carga, es decir, si impactamos el ataque a distancia hacemos más fácil impactar en cuerpo a cuerpo, con lo que un coro se hace indispensable. Otra cosa que va muy bien es Feora, pues aumenta la POW en cuerpo a cuerpo.

Otra cosa que podemos plantearnos es elevar la defensa del Reckoner, ya que tiene más de base por la ocultación.

Puntos más Débiles: Es un pesado bastante caro que hay que saber donde meter, puesto que tiene un solo sistema destinado al cuerpo a cuerpo. Lo ideal es que cuando cargue a algo, se acabe todo, puesto que si le agarran su arma está perdido.

Puntos más Fuertes: Si potenciamos para impactar en el ataque de la carga a la bayoneta podemos sacar crítico con más posibilidades. Eso es meterle 6 de daño a un pesado de gratis y encima reducirle la DEF. Si él no carga solo, esto puede ser determinante.

Avatar

Este es nuestro último warjack pesado hasta el momento. Tiene los mejores atributos y el mayor coste en nuestro ejército, pero tiene habilidades muy interesantes. Además, su arma tiene una POW descomunal y posee un BLI por encima del de Khador.

Habilidades Especiales: Pues tiene un montón de habilidades especiales que merecen la pena:

* No tiene corteza y por tanto tiene un sistema menos que romper (más cuadritos que tachar antes de inutilizar). Además, todas las habilidades referidas a corteza del enemigo no sirven contra él.

* Es autónomo y no puede ser controlado por un warcaster.

* Genera puntos de foco para sí mismo.

* Puede ser todo terreno.

* Puede eliminar efectos que tenga sobre él.

* Puede hacer que los modelos enemigos sólo tengan ojos para él en un radio de acción, obligándoles a ignorar órdenes o a querer escapar de su influencia.

* Gana bonos a la DEF contra ataques mágicos.

* Su arma retira del juego lo que rompe.

* Cuando su arma rompe algo, se crea un área de efecto que produce fuego y daño.

* La POW de su arma roza el 20.

* Su BLI sobrepasa el 20 (escudo).

* Su habilidad de combate no tiene que enviar a la de los dechados.

* Tiene una alta movilidad para ser de Menoth.



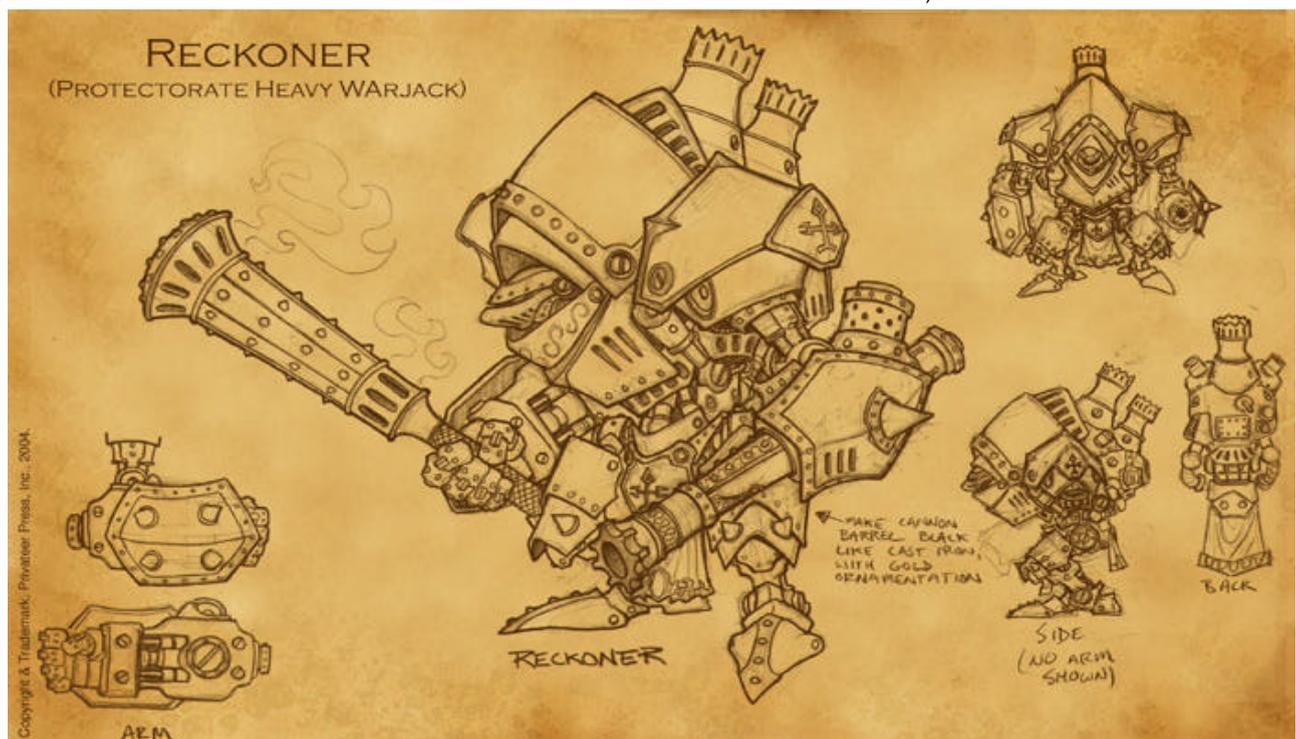
Combinaciones: Con un coro y con Feora hace un daño descomunal e impacta casi siempre. Cuando digo daño descomunal digo que es capaz de desactivar a un pesado de un solo golpe. Con la ayuda de Kreoss se puede volver un infierno para el enemigo por su alto BLI o por su inmunidad a magia. No resulta muy práctico con Amon Ad-Raza, ya que no forma parte de su grupo de mando y no puede utilizar su hechizo con él.

Puntos más Débiles: Es muy, pero que muy caro en puntos. Además, la generación de puntos de foco es aleatoria, con lo que puede fallarnos cuando más lo necesitemos.

Puntos más Fuertes: Es lo que esperábamos. Un warjack pesado que se convierta en una bestia cuando lo dopemos. Además, sus atributos son elevadísimos tanto en BLI como en POW y habilidad en cuerpo a cuerpo. Encima, gracias a su escudo, los enemigos deberán incrementar sus tiradas de magia contra él.

Final

Bueno, espero que la gente haya disfrutado de esta serie de artículos. Mi intención es la de informar un poco a los novatos (y no tan novatos) en la facción que llevo. Espero no haber sido demasiado subjetivo (lo siento por los fans del Enmendador). Un saludo a todos los lectores que hayan llegado hasta aquí y mis más sinceras disculpas a sus ojos (que tienen que estar quemados de tanto leer).





Análisis de tropas

por Der Leiter, en el foro de Axis & Allies
Traducción y fotos: Namarie

Esta es la traducción de un excelente análisis de las tropas del juego Axis & Allies (set básico, sin expansiones) a cargo de Der Leiter, en el foro de Axis & Allies.

El original inglés podéis encontrarlo en: <http://boards.avalonhill.com/>

Aliados: Francia

MAS 7.5 mm Rifle

La infantería francesa es (obviamente) buena defendiendo hexágonos de Pueblo, y prácticamente indispensables si estás jugando como defensor en un escenario de Asalto. Aunque sea una unidad de 1939, es mejor que las SMLEs.

Renault R35

Para todos los que digan que el R35 es un timo, jugad un escenario de 1939-1940. Barato, con una buena defensa y un buen ataque. Lo único malo es su baja velocidad, pero incluso en juegos de 1941 tiene mejor armadura trasera que los tanques ingleses y por sólo 9 puntos.

Aliados - Unión Soviética

Commissar

Sólo son buenos para una cosa, pero por lo menos lo hacen bien. El hecho que puedan sacrificar infantería barata para mejorar ametralladoras (MG) y antitanques, vale la pena.

Mosin-Nagant

A poca gente le gustan. El Command Dependent es algo malo, sí, pero aún así si pones pocos no está mal. El Close Assault 8 los hace especialmente útiles en algunos casos (p.e. defendiendo un objetivo en cobertura).

KV-1

Buen tanque. Hulking Mass te permite ignorar un daño, y la defensa 6/6 hace que no te importe el encaramiento. Transporte (y lanzallamas qué?), un ataque decente contra infantería y la defensa que te permite ser inmune a los ataques de Close Assault parecen un buen bicho por 32 puntos. Mete un Cossack Captain encima y una unidad de infante-



Renault R-35 (Francia)



T-34/76 (Unión Soviética)

ría adyacente hará lo que sea por ti (aunque 41 puntos es un pelín caro por todo eso).

T-34/76

Personalmente prefiero el KV-1 en juegos del '42 y posteriores, pero en '41 y anteriores es una bestia. Parecido al KV-1 (con menos Defensa, menos dados contra infantería, Superior 2 en vez de Hulking Mass...) no está mal por 28 puntos. Aún así, es preferible un Rhino.

Aliados - Reino Unido

6 Pounder Antitank

8 dados a larga está muy bien contra las armaduras del Eje, y la habilidad del Inspiring Lt para moverlo en fase de movimiento es decente. Tiene incluso mejor ataque contra tanques que algunos vehículos aliados. Es decente pese a la Defensa 3.



Churchill Crocodile

Churchill Crocodile

Una unidad difícil de evaluar. El Crocodile es bueno en algunas cosas y malo en otras. Barato (35 puntos), defensa 7/6 y Superior Armour; difícil de batir. A medio y largo alcance es inútil contra infantería y normalillo contra vehículos, aunque a corto alcance es brutal. Conseguir que llegue a corto alcance puede ser un problema (depende del terreno). Funciona bien como unidad defensiva: no lo laves al combate, déjalo donde meta miedo al enemigo.

Crusader II

Por 11 puntos tienes un tanque... de 11 puntos. Por sí solo no es bueno, pero combinado con otras unidades rápidas o de vanguardia puede ir bien (para cazar Panzers por ejemplo, porque todo lo que sea más fuerte puede ser un problema). Tienen que estar cerca para ser útiles.

Humber Scout Car

Me encanta. Que valga ocho puntos es la leche. Buena velocidad



Humber Scout Car (Reino Unido)

(especialmente en carretera). La Defensa 3 frontal hace que sea muy vulnerable a ataques a corto de infantería, y el 9/8/7 contra Infantería es 1 punto mejor que los Vickers. Para cazar francotiradores, aún mejor.

Inspiring Lieutenant

Aunque hay algunos usos con él (mover la artillería, redespliegue rápido de tropas) realmente hace eso y luego se queda sentado mirando cómo va. Quizá en juegos grandes (o en un ejército muy móvil) puede que haga algo más.

M3 Stuart

Otro de mis favoritos. No son cazacarros (aunque a corto o medio pueden hacerlo bien), sino anti infantería. El doble de lo que cuesta un Vickers, vale, pero una velocidad cinco veces superior y puede dañar tanques, y casi doble disparo. El disparo gratis contra infantería hará que tu oponente se lo piense antes de acercar sus soldados a tu M3.

Royal Engineers

Seguro que no hace falta que diga lo malos que son. Vale, Close Assault 16, pero el M2 Flamethrower puede usarse a rango 1 y valen la mitad. Cargarse puentes es de risa, y encima sólo ocurre el 50% de las veces...

SMLE No 4 Rifle

Casi tan malo como los Engineer. Para una unidad del '41 es incluso peor que la infantería francesa del '39. Sólo tienen sentido en un ejército temático (escenarios o ejércitos "sólo ingleses").

Vickers MG Team

Como el 6 Pounder, no hay mucho que hablar. Buen coste y una de las mejores unidades (con el Stuart) para pillar Grenadiers.

Aliados - Estados Unidos

Bazooka

Genial en Jeeps si no existieran los lanzallamas del '44. Lentos y con poco alcance si van a pata.

Jeep

Sinceramente, una de las mejores unidades aliadas. Puede transportar a los Flamethrowers hasta el enemigo, y si no llegan por 4 puntos que costaba da igual. Muchas veces tu oponente ignora-



Axis & Allies



Jeep (Estados Unidos)

rá los Jeeps por no tener valor de combate. Los Comandantes son geniales en Jeep, para expandir sus habilidades. En mapas mayores pueden transportar a la infantería donde sea necesario.

M1 Garand Rifle

Los MAS 7'5mm son la mejor unidad de infantería antes del 42; si no, éstos son los mejores. Junto al Red Devil tienen casi el mismo ataque que un SS Panzergrenadier, y además da un -1 a la tirada de cobertura (muy útil para cargarse infantería enemiga).

M18 Hellcat

¿Qué tiene que no tenga el Sherman? +1 velocidad, -2 armadura, -3 contra infantería, +1 contra tanques (y otro +1 atacando la retaguardia), por 1 punto menos. 10 dados contra Panzers está bien, y 11 dados contra defensa 3 es la bomba. Contra enemigos con armadura necesitará la velocidad para quedarse fuera de visión o está muerto. Bueno para flanquear



M4A1 Sherman (Estados Unidos)

M3 Lee

El "ataque relámpago" es interesante. Si consigues moverlo tras cobertura o mediante una carretera para que esté fuera de alcance, bien.

M4A1 Sherman

Definitivamente bueno y por sólo 21 puntos. No tiene ninguna habilidad de esas raras que igual no usas; tiene reglas comunes. Acambio, no es caro. Tiene buen ataque contra infantería, buen antitanque, y buena velocidad. Incluso algunos pueden llegar a flanquear tanques del Eje. Aunque el Rhino es mejor, la diferencia de 5 puntos hace que sea útil.

M4A3E8 "Easy Eight"

No acaba de valer la pena. 10 puntos más, dos KV-1's serían una inversión mejor. Parece que ha encarecido mucho todas esas habilidades, que están bien pero no valen la pena.

Marines M2-2 Flamethrower

Otra gran unidad Aliada, y la respuesta a los tanques del Eje. Parecen estar hechos a medida del Jeep, y son geniales (pero ten otros transportes y otras infanterías).

Mortar M2

El mortero americano es decente, tiene largo alcance y no es muy caro. Buena pareja con el Red Devil.

'Red Devil' Captain

El mejor comandante aliado y posiblemente uno de los mejores del juego. Su Command Effect es muy útil contra infantería en cobertura o antitanques (en cobertura) disparando a tanques. Los atributos no son tan buenos como el Garand, pero si quieres matar PG's este tío es el que debe dirigir.

Eje - Alemania

Jagdpanther

Patética. Si quieres, paga 6 puntos más por un Tiger, 8 menos por un Panther, o pon dos Panzers. El Rango 12 no es tanto en un mapa normal. El hecho de que no tenga torreta es tan malo como parece (aunque la velocidad y la armadura están bien). Contra infantería es malo, y para tanques no está mal pero hay otros con mejor relación calidad/puntos. Sin ir más lejos, el Nashorn (12 puntos menos) es mejor.

Axis & Allies



Light Mortar

Otra unidad patética. Si me quedan 4 puntos por poner, pongo otro Mauser. Defensa 3, muy mal ataque a corto alcance, y sólo ligeramente mejor que un Mauser contra infantería a medio.

Mauser Kar 98k

Superior al Light Mortar en muchos aspectos. Decente, pero ponlo sólo si no puedes meter otro Panzergrenadier.

MG 42 MG Team

Gran arma anti infantería: 7 dados a largo con doble disparo es suficiente para hacerlos callar. El fuego defensivo podría ser útil para defender un objetivo, pero poco más. Vale los +3 puntos que cuesta sobre la ametralladora japonesa.

PAK 38 Antitank

No está mal, ya que dejar a 6 la tirada de cobertura de los vehículos es interesante. Buenos dados contra vehículos aunque mala defensa.

Panzer II ausf C

Buf... Bastante malo. Necesitas lanzar muchos dados aún para desorganizar un vehículo. Me recuerda al Crusader II, donde prefiero usar una unidad Infrecuente en vez de ésta (Armoured Car). Y vale menos. Las habilidades no consiguen hacer atractivo un tanque de Defensa 2...

Panzer IV ausf G

Sólo son buenos contra tanques enemigos, pero son MUUUUUUY buenos. El alcance extra permite incluso dejarlos quietos. Vale, Defensa 3 es poco, pero si tienes cuidado... El gran inconveniente de este tanque (y de todos los tanques alemanes) es que necesita el soporte de la infantería. Personalmente siempre los uso por parejas, porque generalmente los vehículos aliados también van de 2 en 2.

Panzerfaust 30

Una gran unidad antitanque. 6 dados a alcance medio es efectivo contra el trasero de la mayoría de tanques aliados. Superior al Bazooka americano, y muy útiles para guardar los flancos de tus tanques. También van bien (en teoría) con el Imperial Sergeant (Banzai contra un tanque enemigo).

Sd Kfz 222

Prefiero el Armoured Car al Panzer II... es más rápido, tiene ataque relámpago (y con el +3 de iniciativa de tu comandante deberías usarlo bastantes veces) y más dados contra infantería. Ambos petan con un estornudo (D2) pero el ataque relámpago da opciones a evitarlo. Contra francotiradores, aún mejor.

Sd Kfz 251

Otra unidad que de verdad a mí me gustaría decir "es buena" pero no puedo. Si costara menos, o pudiera transportar artillería... pero no. Simplemente es demasiado cara para que la infantería que transporta tenga más posibilidades de sobrevivir. Puede

cargar infantería y llevarlas a través de una carretera a una velocidad aceptable, y es bueno contra infantería, pero es demasiado frágil para los puntos que vale.

siG 33

Personalmente me encanta hacer saltar por los aires a los Franceses en su ciudad ^^ El siG es una buena inversión. Aunque no dispare nunca: tener un siG hace que el oponente se piense mucho qué hace. En un escenario ambientado en 1940 es, además, una de las pocas cosas que puede hacer pupita a un Renault, y tiene buen movimiento.



Panzer IV Ausf. G (Alemania)



siG 33 (Alemania)



SS Hauptsturmführer

Este tío mola. +3 Iniciativa, y encima ignora la desorganización y "organiza" la infantería a su alrededor. Los SS Panzergrenadiers son un dolor de cabeza, pero con un Hauptsturmführer todavía más. Cuidado, que tiene una diana tatuada en el pecho y tiene un cartel de "Dispara aquí"; mantenlo fuera de línea de visión siempre que sea posible...

SS Panther ausf G

No es malo comparado con un Panther IV, pero estás pagando mucho por habilidades especiales y algunos +1 (comparado con el P-IV). Determination está bien, el largo alcance mejor (10 habría sido la leche), y la velocidad 4 y Defensa 6 está muy bien en un tanque pesado. Todo hace de él un "buen" tanque, pero cuesta puntos, con lo que sólo puedes tener uno. Poner dos Panzer IV sale mejor y son más maniobrables.

SS Panzergrenadier

Quizá la propaganda nazi era cierta y los SS eran superman... o quizá no. La verdad es que los PG son buenísimos, pero no imposibles de matar; sólo que necesitan algo más de táctica. Todos los ejércitos del Eje van a tener alguno, con lo que si te enfrentas al Eje prepárate para ellos. Muchos ataques contra infantería, buen cuerpo a cuerpo, Ruthless, y encima con un Banzai se vuelven aún mejores (aunque yo creo que un SS Commander es mejor para ellos).

Tiger I

Es bueno, posiblemente el mejor tanque (a pesar de su coste). El Overrun es bueno contra ametralladoras o morteros o infantería. Aún así, opino lo mismo que antes: dos Panzer IV te dan más opciones.

Eje - Italia

Carro Armato M13/40

Me gusta. Overlapping fire está bien con un 8/8/6 contra infantería, y contra vehículos está bastante bien. Vale, que sea inflamable es malo, pero es que el tanque cuesta sólo 12 puntos...

Fucile Modello 1891

Si usara alguno sería uno o dos justo a primera línea, Los dados extra están bien pero no duran mucho, y luego son bastante malos. Prefiero un Mauser, a no ser que hiciera un ejército "italiano".

Eje - Japón

47 mm Type I Antitank

El texto en la carta da risa cuando te das cuenta de que sólo puede dañar un tanque si está a corto alcance y tienes suerte. Paga los 3 puntos de más del PAK. Bueno, si estás pensando en jugar con un ejército japonés... considera hacer una carga Banzai en un antitank (con velocidad 2). Divertido, ¿no?

Arisaka Rifle

A primer vistazo parecen buenos, pero luego... pues no. 5 dados a medio es muy muy malo. Carga Banzai con cuerpo a cuerpo 12 está bien... excepto que tu enemigo puede hacer fuego defensivo antes. Con una ametralladora puede estar bien: desorganiza con ella. Necesitarás iniciativa, así que un SS Commander redondea bien el pack.

Imperial Sergeant

Caro, pero decente. Por desgracia, la carga Banzai es más útil con las unidades alemanas que con las japonesas... Cuerpo a cuerpo 10 está bien para mantener alejada la infantería.

Type 89 Mortar

Caro, pero bueno. 7 dados contra infantería con un -1 a la tirada por cobertura... no te quejes, pagas lo que vale.

Axis & Allies



Type 92 MG Team

Más barato que el MG 42, pero se nota. Esta unidad ejemplifica a los japoneses en este set del juego: cantidad mejor que calidad. 6 dados a largo alcance contra infantería no está muy bien, pero el doble ya sí.

Type 95 Ha-Go

Para ser unidad de 1939 está bien. Básicamente es una ametralladora (Machine Gun) con un poquito de capacidad antitanque, aunque es aún peor que la 47mm, puede hacerlo por sólo +2 puntos. Velocidad 4 con Forest Runner está muy bien. Que siempre tenga cobertura (contra largo alcance) en bosques también está bien, pero el largo alcance del Ha-Go da pena. Adecuado para un ejército '39-40 o un ejército puramente japonés.



Ha-Go (Japón)



El Ejército del Lector

Orcos y Goblins "futeboleros", de Ernesto Kraiselburd (ernestok@diariopopular.com)

¡Saludos desde Argentina!

He comenzado a armar un ejército de Orcos y Goblins. Este ejército está siendo pintado con los colores de distintos equipos de fútbol de Argentina como tributo a los barra bravas o hooligans. Les muestro algunas fotos por si quieren hacer una nota al respecto.

El ejército constará de:

- 3 unidades de goblins nocturnos cada una de 49 minis más 3 fanáticos. Una unidad será hincha de Estudiantes de La Plata, otra de Boca Juniors y la tercera de Chacarita. A la hincha de Estudiantes les dicen El León, por lo que estoy construyendo un carro tirado por dos leones (para las reglas serán dos lobos) utilizando las miniaturas de los dientes de sable con un poco de cosa verde para la melena. A los de boca le dicen bosteros así

que no pienso hacerle ninguna cosa en especial. A chacarita le dicen los funebres por lo que les estoy preparando unos ataúdes (del coche de los condes vampiro) para llevar sobre sus cabezas.

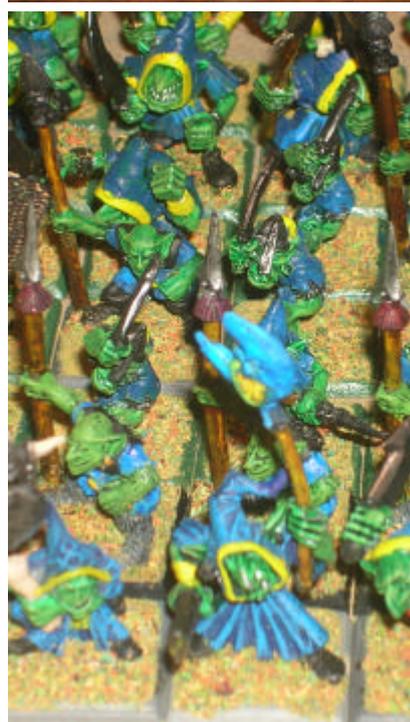
- Tres unidades grandes de lobos para el club Gimnasia y Esgrima de La Plata a quien le dicen El Lobo.

- Detrás de ellos irán orcos negros pintados como policías como si los estuviesen arriando con escudos de plástico transparente como los antimotines.

- Además estoy preparando una unidad de garrapatos pintados como pelotas de fútbol.

- La catapulta lanza goblins tendrá Goblins con publicidad de cerveza en las alas.

- Y habrá un gigante muy parecido a Maradona con una bolsita con contenido especial en vez de un garrote...





Yo No Soy Friki

por Crolador

Era una tarde normal de un día normal de una semana normal. Llegaba yo a mi hogar después de un día de trabajo, no sé si decir que "duro", cuando encontré a mi querida madre en el patio hablando con mi vecina Dolores, alias "La Dolo"... y, oh sorpresa, yo era el tema de conversación. Yo y mis no muertos... mi progenitora estaba narrándole a La Dolo desvaríos varios con mis vampirretes en tono de reproche. Vaya, era una tarde normal.

Las caras de contrariedad de mi hermosa madre y las de incredulidad de mi no menos hermosa vecina eran todo un espectáculo. Todo esto aderezado en el caso de mi vecina con una bata azul eléctrico, rulos al viento y zapatillas chancas que estaban pidiendo a gritos una jubilación por caridad. Suerte que soy inmune a psicología. Lo gracioso es que desde que salió al mercado KheMRI, allá por diciembre del 2002, mis incursiones con los vampiros son más bien escasas, por no decir nulas. Mira que he intentado explicar en mi hogar que son cosas distintas, pero no hay manera.

El caso es que un comentario de la profana me llegó al alma: "...sí es que ahora la televisión está muy mal... antes sí que había buenos programas, y no todo irreal como lo que enseñan ahora...". Vaya, que ahora resulta que los vampiros son un producto resultante de la mala programación, y yo estoy contaminado por esas tendencias; yo, que veo sólo los Simpson y alguna película muy de pascuas a ramos, y hasta el primer intermedio, porque pierdo el hilo y el interés tras el anuncio número trigesimoséptimo. Tiene narices la cosa.

Si echamos un vistazo a la historia del cine, el fenómeno chupasangre al que se refería la señora guateada no es, ni por asomo, nuevo. Es un hecho que la figura del vampiro está basado en un personaje real... muy, muy real.

Rumanía vivía constantemente acosada por la amenaza de turcos y húngaros, dos imperios que pervivieron la tira de siglos (grosso modo, podría decirse que desde el siglo VIII hasta finales del XIX). Y, para más inri, los nobles ávidos de poder eran una amenaza constante. Vlad "Tepes" (Tepes significa "empalador"), 1428-1476, fue un príncipe rumano que tuvo que lidiar con esta complicada situación, cuya historia no deja a nadie indiferente. Su padre, Vlad "Dracul" (Dracul significa "El diablo"),



Señor Vlad, los lectores. Lectores, el Señor Vlad.

caballero de la orden del dragón, se ganó a pulso el sobrenombre por méritos propios (digamos que el hombre era "ligera-mente" cruel... y decir que alguien era

cruel en la Edad Media, que todos sabemos cómo se las gastaban, es algo muy, muy malo. Personalmente, opino que en la actualidad este individuo tendría en casa el dvd de "La Matanza de Texas" a modo de diccionario Espasa-Calpe: de consulta). Vlad Dracul, estaba diciendo, era el monarca del trono de Velaquia, que, junto con Moldavia, constituirían posteriormente lo que actualmente es Rumanía, y fue asesinado por un tal lancu. El hijo, Vlad Tepes, se alió con los turcos, enemigos de lancu, y, con su ayuda, accedió al trono... duró unas semanillas...

Paulatinamente, el destronado Tepes se fue alejando más y más de los turcos, y se alió con el asesino de su padre, algo muy práctico que le permitió conocer de primera mano las desavenencias entre lancu y el "nuevo" soberano de Velaquia, un tal Vladislav II. La guerra entre lancu y Vladislav II se decantó a favor del primero; nuestro Vlad, qué buena persona y majo él, se



Lo de El Empalador no fue porque sí...



ofreció generosamente a "gestionar" para luncu parte de las tierras conquistadas, que, mira tú por dónde, eran la región de Transilvania. Vladislav intentó recuperar Transilvania un sangriento 6 de abril (día reconocido internacionalmente porque es mi cumpleaños), pero no lo consiguió.

Para mantenerse como dirigente de Transilvania, Vlad se alió con los húngaros. Con el tiempo, los húngaros empezaron a intrigar contra él, temerosos de su carisma entre el pueblo llano... Vlad decapitó y empaló a los rebeldes, forjándose su sobrenombre "el empalador". Borracho de poder, se negó a pagar el tributo histórico a los turcos, que intentaron tenderle una trampa citándole en una pequeña aldea... Vlad se lo olió, apresó a todos sus enemigos y a los habitantes de las regiones cercanas, los llevó a su capital, y los empaló a modo de farolas en las carreteras de acceso. Posteriormente, los decapitó y contó sus cabezas: 24000 víctimas. Ahí es nada!!!

Los turcos, gentes sensibles, reaccionaron ante este hecho con pánico, llegándose a plantear abandonar por si acaso la cercana Estambul (o Constantinopla, que es como se llamaba en época bizantina). El sultán turco envió 250.000 soldados por el Danubio contra los 10.000 defensores de Vlad, pero una táctica de guerrillas, combinada con la "tierra quemada" y una peste decantaron la victoria del lado de nuestro personajillo. El sultán contraatacó con ingenio donde las armas fracasaron, y unos documentos falsificados dieron con los huesos de Vlad en la cárcel del rey rumano. No está claro cómo, pero 12 años después Vlad salió del reformatorio y volvió a reconquistar el trono. ¡¡¡Flipa!!!. Finalmente, un buen día (o aciago, según cómo se mire) fue sorprendido con una paupérrima escolta de 200 hombres por los turcos, que le tenían unas ganas que no veas... y de esa ya no salió.

Es curioso que sobre nuestro "conde drácula" haya muchos equívocos. Para empezar, no era de la región de Transilvania, aunque sí lo era su padre y reinó en ella. Tampoco tenía el sobrenombre "Dracul", pero heredó el sobrenombre a la usanza de nuestros pueblos más tradicionales donde cada familia tiene su mote perdido en los anales del tiempo... por eso es conocido como "DRACULEA" (LEA, en rumano, significa "hijo de": Draculea es pues "hijo de Dracul"). Respecto a su crueldad, es cuestión de opiniones: unos dicen que fue una bestia sanguinaria, otros que era un defensor de su reino y del cristianismo (porque sólo empalaba turcos y rebeldes; tenía principios el amigo).



El famoso Bram Stoker

Muuucho, mucho tiempo después, hasta llovió en Andalucía y todo mientras, Bram Stoker basó en Vlad Tepes, "Draculea" para los lugareños, su reconocida obra (1897) por la que ha sido idolatrado durante generaciones. Los parecidos con la verdadera historia, je, bueno, dejémoslo. Por cierto, no es el único libro bueno de Bram Stoker... de hecho, toda su literatura es muy, muy recomendable. Todo un artista del género literario del terror.

Necesitada de grandes historias, la industria del cine dio otra vuelta de tuerca a la historia, deformándola todavía más. Para interpretar al conde drácula en la imprescindible película de 1931 se echó mano de todo un experto, Bela Lugosi, quien había triunfado en Broadway con este mismo personaje en 1927. Inicialmente, el conde drácula fue ese personaje malo malísimo de las películas motivo de histerias entre quinceañeras (y quinceañeros, que entonces el fenómeno hombre duro a lo John Wayne aún no había triunfado), y cuyo mero nombre hacía palidecer al oyente. Triste final tuvo el gran Bela Lugosi... fue ente-



Vampiro, sí. Pero con clase, ogia.

rrado con su capa de conde drácula, por cierto.

Figura recurrente del cine, el conde DRÁCULA, que ya se escribía con mayúsculas, fue explotado, retorcido y modificado al gusto del consumidor. De unos inicios como personaje aterrador y malo, único miembro de la raza de los vampiros, pasó a ser líder de hordas de murciélagos chupasangres que arrasaban ciudades ("La sangre de Drácula"). Posteriormente, le adoraron unos individuos que se hicieron llamar "Los Sacerdotes de Drácula", que tenían una mala leche tal que el mismo conde volvía la mirada cuando actuaban. Luego, le entró la vena viajera, y ya no sólo se quedaba en Transilvania. Cogió un gran gusto por ir a los Estados Unidos; debe ser que le gustaba el clima. Si no has ido a Estados Unidos mil veces en tu vida, no has no-vivido nunca; en fin. Al mismo tiempo, le empezaron a entrar fobias, convirtiéndose en un hipocondríaco de cuidado: que si no me tires un ajo que no me gusta el aroma, que me apartes el crucifijo que me deslumbra, que me traigas tierra de Transilvania, que si no no



¿Una vampiresa o una aspirina efervescente?



descanso... inicialmente, sólo el sol y las estacas afiladas le molestaban. Qué cosas: que alguien me explique por qué al personaje basado en el defensor del cristianismo de Rumanía le dan miedo los crucifijos... yo más bien opino que al muy cursi le horroriza ver cómo las histéricas y chillonas de turno combinan polainas y camisones blancos con cruces plateadas (canta un poco, sí). Cuando ya no se sabía cómo sacar más dinero con Drácula, se le sacó. Y de qué manera más rara: por un lado se ridiculizó, y por otro se tostó y convirtió en negro.

Es extraño de justificar, pero en los años sesenta Drácula y su estirpe dejó de ser un personaje que inspiraba miedo, y se le empezó a tomar a coña. Personalmente, después de ver de qué formas más absurdas se le mataba en algunas películas anteriores, lo cierto es que la verdad yo no me tomaba ya muy en serio al bicho. Si bien hay auténticas joyas, como "El Baile de los vampiros" (1967), o la muy posterior "Amor al primer mordisco" (1979), lo cierto es que más vale olvidar las comedias. Hombre, algo bueno se sacó: la aparición de vampiresas ssssis...

Si lo de las comedias es reprochable, lo otro es "pamatal-los". El movimiento de "liberación" de la comunidad negra/afroamericana/comoseautodenomina ahora estaba en pleno auge en EEUU allá por los 60/70. Parte de este fenómeno fue la aparición de cantidad de "fenómenos artísticos vistos con los ojos de un hermano". Entre ellos, la industria del cine. A título personal, esta gente tenía que pasar mucho hambre en sus barriadas, porque sólo así puedo explicar el nuevo grado gore de las películas "Drácula negro" (1972) y posteriores: antes drácula hipnotizaba, mordía levemente a la víctima y le chupaba la sangre; los dráculas negros directamente desgarraban el cuello, engullían la carne, y desmembraban a la víctima; todo ello mientras gritaban como posesos al más puro estilo gospel y practicaban vudú. Cuando ya los chinos hicieron su versión ("Kung-Fu y los siete vampiros de oro", 1974), el tema étnico dejó muy claro que la raza europeo-caucásica no tenía parangón. La nueva versión de la "Nosferatu" de 1922 en 1978 fue un agradable interludio en esta "oscura" época...

Se tocó fondo allá por los años 70 cuando Drácula empezó a tener "desafíos personales" con otros personajes tradicionales del género de terror ("Drácula contra Frankenstein", 1971), y cuando empezaron a aparecer los lacayos (lobos, murciélagos, jorobados, bichos, abogados...). Pero tan longevo y

fructífero personaje resurgió cual ave fénix. Era indudable que Drácula era un buque emblemático de Hollywood (y algunos "ghettos" que por respeto a los amantes del séptimo arte no mencionaré), con carisma y personalidad, cuyos actores normalmente se "comían" artísticamente hablando al resto del reparto; bueno, a veces no sólo artísticamente. Y se empezó a cambiar el enfoque... ¿y si Drácula no es malo, sino un personaje atormentado?

Entramos así en una nueva época dorada de los colmillos y las capas, donde el espectador, al mismo tiempo, temía y compadecía al vampiro de turno, sintiéndose atraído por él, por muy malvado que pareciera... El conde se enamoró ("El gran amor de Drácula", 1972), tuvo descendencia ("El hijo de drácula", 1972), sufrió ("Tiempos duros para Drácula", 1975)... hasta llegar a una buena película que restauró la magnificencia del señor de las tinieblas: el Drácula de Bram Stoker (1992). Por cierto, para los profanos, Bram Stoker es el escritor de la novela, no el director de la película (sr. Francis Coppola). "Entrevista con el vampiro" (1994), otra buena película con los idólistas juveniles Brad Pitt (aaaahhh, Brad, queremos un hijo tuyo), Tom Cruisse (aaaaahhh, Tom, aquí una jamona española y no la Penélope) y Antonio Banderas (aaaaaahh, Antonio, qué pelos me llevas) volvió a poner en boca de todos a los vampiros.

Las imitaciones posteriores han dejado algunas perlas: no hay necesidad de matar a los vampiros en las películas, porque ahora "pueden curarse"; hay vampiros renegados que protegen humanos de otros vampiros (la saga de



¡Muérdeme, Kate! ¡Por favor!



Blade); gustan por su personalidad a pesar de su orgullosa maldad (Underworld y su secuela que está en el cine desde hace muy poco); tienen crisis de fe importantes (dudan de la existencia de Jesús o resulta que son Judas Iscariote... y no doy las referencias para no fastidiar el "sorprendente" final de dichas películas), y que la comunidad negra debería por Dios dejar de hacer películas de Drácula ("Un vampiro suelto en Brooklin", con Eddie Murphy).

En la época en la que yo me he criado, tuve la suerte de poder disfrutar de muchas de estas películas... bueno, je, disfrutar. Digamos que cuando anunciaban una película de Drácula se despertaba en mí un terror irracional que me hacía incapaz de dormir durante varias noches si no me dejaba encendida la luz. Uno que es muy valiente un buen día decidió que ya estaba bien, y que a los miedos hay que vencerlos afrontándolos a lo bestia; así que aproveché un ciclo de películas de Drácula que echaban por entonces y me obligué a verlas semana tras semana. Superé mis temores, aunque me costó años volver a dormir más de seis horas seguidas sin tener "sueños agitados" y sin despertarme con sudores fríos. Luego me enteré que eso no era "un sueño húmedo". Irónicamente, ahora mismo soy un crítico de la pureza de las películas de chupasangres, si bien ni soy afamado ni estoy reconocido.

En definitiva, que la figura de los vampiros viene de largo. Que ahora mismo salgan con cierta recurrencia ha contribuido a verlos como criaturas comunes. Perohombreporfavor, quién no conoce un vampiro en su vida cotidiana... también hace pensar que, a pesar de lo mal que se le trate, Drácula, señor de las tinieblas, padre de vampiros, consorte de macilentas damas, siempre estará ahí para sorprendernos...

...y que la televisión de ahora "está tan mal como lo ha estado siempre, señora Dolores, alias *la Dolo*, porque lo de los vampiros me lo sé por vivencias personales... y no me tiente que le saco un espejo a ver si se va a ver el reflejo con los rulos... porque Drácula tiene estilo y no necesita mirarse, pero otrassss..."

...y resulta que yo soy el friki. Qué mundo, oiga...

Keep warhammering!
Crolador-.

PD: La *Dolo* existe, por si el lector lo duda...

Y en Abril...



Manuscritos de Nuth: Reloaded
Enanos