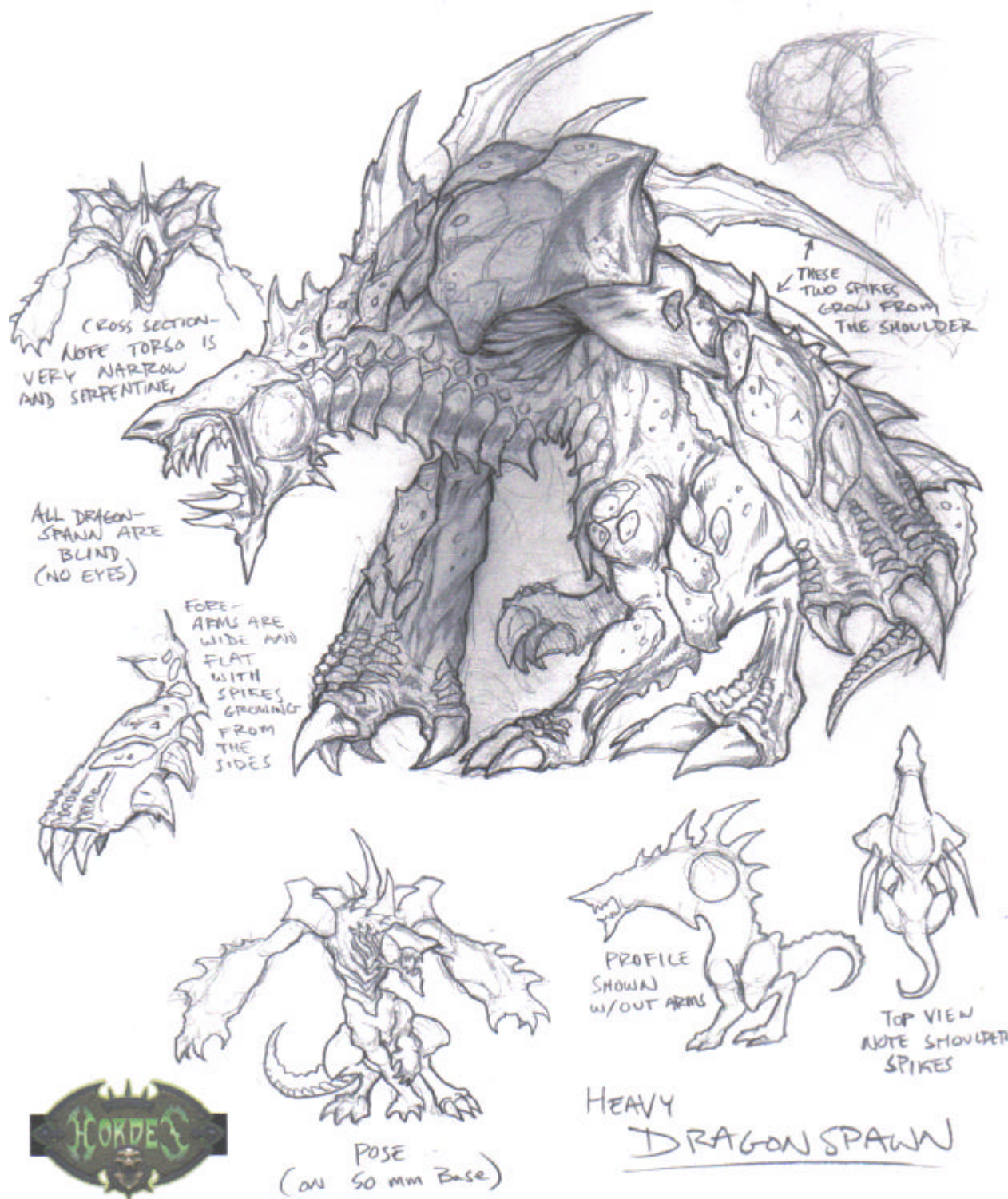


# ¡Cargad!

Número 10 - Abril 2.006



# ¡Cargad!

Número 10 - Abril 2006

Editorial (o no)..... 3



Cartas del Lector..... 4

Noticias y Novedades..... 5

Pasando Revista..... 8

Entrevista a Félix Paniagua..... 22



Táctica: De aquí no me muevo..... 30

Kandrein (III)..... 34



Asalto a Yaanek (II)..... 44

Arvus Lighter..... 46 **L**



Genestealers..... 47 **L**



Creación de bandas..... 48



Escenario: El puente central..... 50 **L**



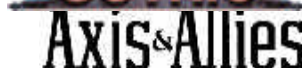
Campaña (I)..... 51



Introducción al trasfondo..... 54



Tácticas imperiales..... 57



Volando alto (Contested Skies).... 60



Introducción..... 61

## 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 10

Abril 2.006

## Coordinación

Namarie

## El Equipo ¡Cargad!

Harriak

Lord Darkmoon

Namarie

Pater Zeo

## Portada

Concept Art del Carnivean de la Legión de Everblight, por Matt Wilson (Privateer Press)

## Han colaborado...

Charles Chaos (relato Warhammer)

Crolador (Trasfondo Rackham)

Enrique Ballesteros (BFG, F.O.W.)

Félix Paniagua (entrevistado)

Lord Chronos (Necromunda)

Threkk Gotreksson (Mordheim)

Foro "Los Tercios de Hierro" (IKWM)

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

Artículos: [articulos.cargad@gmail.com](mailto:articulos.cargad@gmail.com)

Otras cosas: [cargad@gmail.com](mailto:cargad@gmail.com)

**Y** ya llevamos diez.

Diez números (aunque deberían haber sido once, ¿a que sí?) ya con vosotros. Diez números ya...

Para celebrar magno evento, habíamos pensado en una entrevista. Pese a que Ronaldo y Bill Gates quisieron ser los afortunados, al final nos decantamos por alguien que valiera la pena, y nos encontramos con Félix Paniagua (escultor primero de DragonRune, luego de Games Workshop, y actualmente Privateer Press haciendo trolls y bichos bonitos). El pobre Félix no sabe qué hizo en cuanto me dio su e-mail... ¡jias jias jias... En fin, os recomendamos la entrevista a todos (a no ser que seáis el jefe de Games Workshop UK), porque Félix dijo prácticamente lo que quiso... y os encontraréis con sorpresas.

En Abril, novedades mil, dicen. Privateer Press lanzan (por fin) su esperado juego Hordas (totalmente compatible con Warmachine). ¡Piratas! aparece en español, y los fans de Axis&Allies ven aviones por fin. GW saca su gigante (y, fiel a la tradición, inunda la White Dwarf de artículos sobre dicho ser), y asistimos al nacimiento de una nueva revista. Ah, hablando de revistas, hemos querido en este número especial hacer un análisis de las revistas que se pueden encontrar sobre miniaturas en el mercado. Sabemos que hay mucha gente que conoce la White Dwarf y la ¡Cargad!, pero poco más. Y, sin embargo, hay tantos secretos por descubrir en el quiosco...

Antes de que paséis página, quiero recordaros que este mismo mes sale a la venta el primer "Manuscritos de Nuth Reloaded", dedicado a los Enanos. En vuestro punto de venta habitual ([www.cargad.com](http://www.cargad.com)), al increíble precio de 0 euros, como siempre...

Gracias por leernos. Nos encanta ver que realmente sirve de algo lo que hacemos mes tras mes ^ \_ ^

Coged los dados y ¡Cargad!

.-: Namarie :-.



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

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

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

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

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

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

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

2. Sobre derechos de autor y demás sólo queremos indicar que consideramos necesario poder utilizar fotos del juego "X", o la miniatura "Y" para poder hablar de ella o él. De todas formas, si alguna persona, entidad, empresa, entidad metafísica, alienígena o cosa, considera que no podemos poner dicho material gráfico de su propiedad intelectual en la página web, o en el e-zine que por favor nos lo 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, poneros en contacto con ellos, no nos gustaría ver que alguien ha sacado de nuestro fanzine material de una persona y lo ha publicado en cualquier otro medio. (Especial mención a aquellos/as que copian cachos y los ponen como "suyos").

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

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

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

7. Cómo distinguir un Skaven de un Enano: uno es bajito, peludo, huele mal y va con pistolas; y el otro come queso...



## Cartas del Lector

Envía tus dudas y comentarios a [cargad@gmail.com](mailto:cargad@gmail.com)

**De:** Alberto MMR

**Asunto:** [WH40k] Eldars

¿Me podríais explicar un poco qué diferencia hay entre Eldars, Eldars Oscuros, Exoditos y Arlequines? ¿Cuándo se separaron? ¿Por qué se separaron?

**Responde:** Gaueko (C-Warhammer)

Todo gira alrededor del nacimiento de Slaanesh... Los eldar, antaño, eran capaces de grandes pasiones. Su control sobre el universo les llevó a una vida decadente y llena de excesos, que unidos a su fuerte psique, originó el nacimiento de Slaanesh y la destrucción de la mayor parte de la raza eldar por el impacto psíquico del parto disforme.

Los eldar actuales son habitantes de los mundos astronave. Hubo algunos eldar, sobre todo mercaderes y corsarios, que estaba alejados del resto de su raza en el momento de la caída. Algunos adoptaron ese rol porque no estaban de acuerdo con como iba su sociedad. Todo ellos formaron el nuevo núcleo mayoritario de los eldars y crearon los mundos astronave como su nueva morada. Adoptaron un estilo de vida lleno de reglas y autocontrol personal, para evitar que la psique eldar se desbocase de nuevo.

Los exoditas fueron eldars que rechazaron la forma de vida típica eldar por una más sencilla y volvieron a mundos de su antiguo imperio donde desarrollar una sociedad más simple y espiritual. Los arlequines eran acólitos de una de las deidades-héroe de los eldar. El "Dios Burlón" o algo así. No es que sean una raza aparte... son aquellos eldar que han seguido el camino de la lucha contra el caos y el mantenimiento de los misterios antiguos.

Los eldars oscuros son los supervivientes de la caída que se niegan a adoptar la forma de vida de los mundos astronave y creen que es una decadencia de la raza "someterse" así. Han seguido con el estilo de vida antiguo, depravándolo aún más, y mantienen que son la verdadera estirpe de su raza. Viven en Comorragh, que parece ser es una reducto formado entre esta dimensión y la disforme (alguna revuelta de su Telaraña o algo así) y se mantienen a salvo de la sed de Slaanesh no mediante piedras alma, sino mediante sacrificios que aplacan la sed de la deidad. Aunque creo que cuando uno casca, es la merienda del susodich@)

Y poco más sé... ten en cuenta se verá mucho más trasfondo cuando saquen su nuevo códex (que no tiene fecha pero está confirmado).

**De:** Rayario

**Asunto:** [WH] Girocóptero Enano

La duda me viene porque he visto informes de batalla donde se usaba para retrasar marchas, pero me suena de haber escuchado que las unidades necesitan pu5 mínimo para impedir marchas.

**Responde:** OrkoBDN (CaWa)

Según el manual, apartado de marchas, no pone nada de potencia de unidad. Dice que si hay una unidad enemiga a 20 cm. o menos al inicio del turno no se puede marchar. En principio un Girocóptero anularía marchas.

**De:** Crolador

**Asunto:** [WH] Furia Asesina y Fanáticos

Las unidades con furia asesina deben cargar automáticamente, pero en la regla de los fanáticos de los orcos y goblins se dice bien claramente que el enemigo PUEDE decidir no completar la carga después de sacar a los locos de la bola, pero ¿tienen esta opción de frenar el movimiento los afectados por furia asesina?

**Responde:** Enrique Ballesteros (Cargad)  
En las Q&A (Preguntas y Respuestas) de UK está aclarado:

<http://uk.games-workshop.com/news/errata/3/>

En la segunda página del documento, en el apartado de psicología, la primera aclaración dice textualmente: "Pregunta: Does a frenzied unit have to charge through a Goblin Fanatic or is it allowed to stop like other units? Respuesta: The frenzied unit must complete its charge, even if this takes through a Fanatic." Es decir, que la unidad con furia asesina carga, con gran desprecio de sus vidas, y atraviesan los fanáticos con alborozo y alegría.

**De:** Kike Ruiz

**Asunto:** DBM

Una pregunta. He oído hablar de DBM, que se ve que es para jugar estilo war-master, ¿sabéis dónde puedo conseguir el reglamento o las minis?

**Responde:** Namarie (Cargad)

DBM (De Bellis Multitudinis) es un reglamento "universal" para jugar con miniaturas, sean de la escala que sean, aunque por lo general se trata de batallas históricas de 15mm (entre el -3000 y el 1500 de nuestra era). De hecho es la versión para batallas grandes de De Bellis Antiquitatis (DBA). Te recomiendo mucho que busques en Google información sobre ambos juegos. Si quieres un foro en español, sin duda es el de La Armada: pon "armada foro bellis antiquitatis" en Google... Minis, Corvus Belli, sin duda.

**De:** Raúl Arribas

**Asunto:** Despintar minis de plástico

¿Hay algún buen método para quitarle la pintura a una mini de plástico (con el objetivo de volverla a pintar después, claro)?

**Responde:** Gente de C-Warhammer

Un buen método no sé, yo que no tengo mucha experiencia, he probado con sumergirlos en alcohol unas horas y con un cepillo de dientes frotar y frotar, y vuelta a repetir; y también en meterlos en una bolsa de plástico con limpiahornos una noche, y por la mañana con un cepillo de dientes y frotar y frotar y vuelta a repetir igualmente. No queda perfecto pero si lo haces varias veces al final la capa de pintura es tan fina que si lo imprimas ya no se tapan los detalles más finos, y no se nota que ya había pintura antes.

Se pueden usar otros productos en vez de alcohol (aunque relación calidad / precio / cómo se quedan las manos, mejor alcohol). El líquido de frenos no derrite las minis de plástico aunque puede ser un poco irritante para la piel. Otro cantar es el acetona, que te puede convertir cualquier mini de plástico en un engendro del Caos :-D

Ojo, porque lo del alcohol sólo funciona si la miniatura está pintada con acrílicos.

Aunque lo quites con alcohol vas a tener que repasar la miniatura con un alfiler para quitarle los que se puede quedar el las rendijas!

Por si acaso, siempre sacrifica una mini para ver el resultado con alguno de estos métodos.

**De:** Alberto Garcia

**Asunto:** Rackham

Quería preguntaros en q tiendas se pueden comprar las miniaturas de Rackham, y si las venden en tiendas Games-Workshop... Y, ¿me podéis recomendar alguna web?

**Responde:** Namarie (Cargad)

En tiendas de miniaturas no-games-workshop. Por ejemplo, en Barcelona tienes Kaburi (PG Sant Joan). Si tienes alguna white dwarf, mira una de las tiendas de miniaturas que NO sea GW (llama antes). Por último, donde seguro que hay es en tiendas on-line, como e-minis (www.e-minis.net). En tiendas GW no, que Rackham de hecho es su mayor competencia...

En cuanto a la web, la más o menos oficial, en español, con un foro muy activo, es la Confederación del Dragón Rojo (<http://www.conf-federacion.org/>)



## WARHAMMER

Se presentó en el Games Day francés unas nuevas miniaturas de Gotrek y Felix, añadiendo también a Snorri Muerdenarices, Erika y Max Schreiber. Se desconoce aún si serán miniaturas de metal exclusivas de Black Library, si tendrán reglas para Warhammer o Mordheim, pero los rumores apuntan a que podrían aparecer para Warhammer y directamente como Games Workshop, las cinco miniaturas juntas en un pack. A la venta posiblemente antes de fin de año.

Sobre la séptima edición de Warhammer, poco se sabe de nuevo. La caja de iniciación se llamará "Emboscada en el Paso de la Calavera" y su precio será de 55 euros.

Lo que sí sabemos es que los Orcos serán los primeros en tener una caja de personaje de plástico. Esta caja, al mismo estilo que la del personaje marine, contendrán una matriz de plástico con piezas suficientes para crear un personaje a pie o bien montado (con el nuevo jabalí), y que permitirá dotarlo con diferentes armas (armas a dos manos, dos armas de mano, arma de mano y escudo), diferentes cabezas, e incluso la posibilidad de que sea el Portaestandarte de Batalla. Si la cosa funciona (y probablemente funcionará) la próxima caja de "personaje" que veamos será la de Enano, y muy probablemente la de héroe Imperial.

El Imperio está confirmado como próximo ejército y ya se han empe-



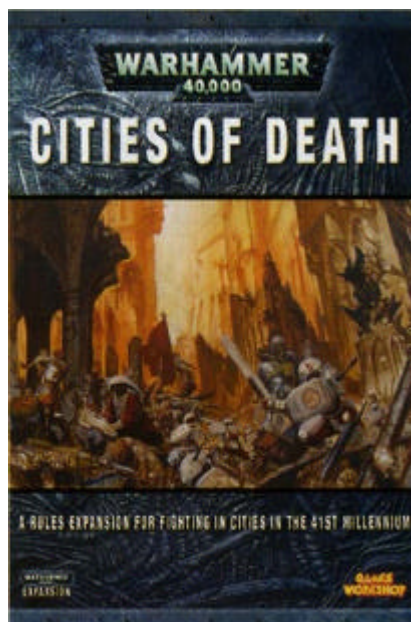
zando a filtrar algunas noticias como que todas las unidades de plástico se están rehaciendo (incluidos nuevos caballos). Un rumor apunta a la posibilidad de que el Tanque a Vapor tenga reglas más "simples", pudiendo existir incluso en plástico. Los Ingenieros Imperiales serán "mejorados" e incluso se oye algo acerca de un "caballo mecánico".

Se ha oído que GW está trabajando en un nuevo kit de plástico al estilo del Gigante que permitiría hacer un Dragón (incluso del Caos), o una serpiente alada, un carnosaurio...

## WARHAMMER 40,000

Estando la Caída de Medusa V y Ciudades de Muerte ya a la vuelta de la esquina, pocas miniaturas quedan por ver de lo que sacará nuevo GW. Pero de haberlas haylas.

También se ha oído que ForgeWorld va a sacar maquinitas de asedio nuevas para Imperio y Caos, ya que el Imperial Armour VI irá de asedio...





*Korp de Krieg FW*



*Komandos orcos*



*Mekánico*



*Dreadnought Venerable*



*El nuevo Lucius*



*Plataforma Eldar*



Mientras las ampliaciones al Pirates siguen apareciendo (ahora le ha tocado a Piratas de los Mares de la China, con barcos chinos evidentemente... aunque sin dejar de lado a los clásicos españoles, franceses y piratas), tenemos una noticia espectacular: la ¡SALIDA DE PIRATAS EN ESPAÑOL!

Devir ha lanzado en español la primera serie ("Piratas"), con el tablero de juego y los dados de S y L en el mismo sobre (como fue la primera edición de Pirates). Los que queráis introducirlos en el primer juego de estrategia de miniaturas construibles (no, el Lego no cuela) ahora podéis hacerlo sin problemas de idioma.

Las reglas del juego, además de estar en los sobres, os las podéis descargar en la misma web de Devir: <http://www.devir.es/producto/pirates/>

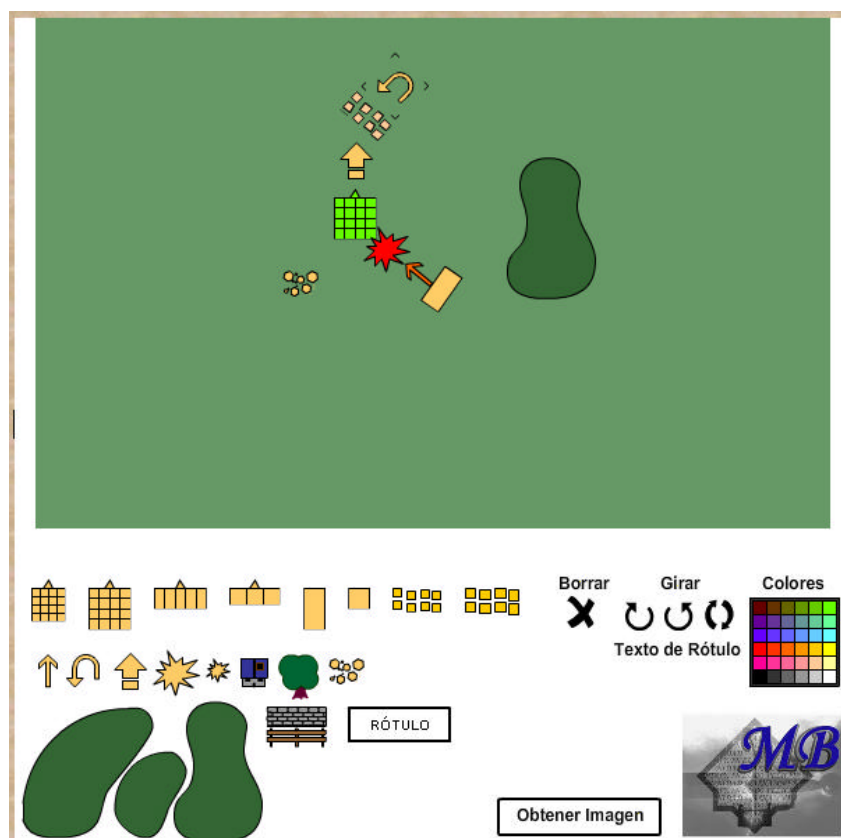
## WARHAMMER

Una de las mejores páginas web sobre Warhammer es Marcus Beli, de todos conocida (formada por algunos ex-integrantes de Devil Team).

Los chicos de MB han sacado en su web una aplicación flash (vamos, accesible desde cualquier PC) que sirve para hacer dibujos de una forma muy sencilla y práctica.

Dichos dibujos son una pasada para exponer problemas tácticos o para hacer informes de batalla (nosotros los usaremos ;) que están chulos).

La dirección web de Marcus Beli es <http://marcusbeli.urbanalia.com/>



<http://marcusbeli.urbanalia.com/AdminWHF/tacticas/MBDespliegue/mbdespli.htm>



## Pasando revista

Un análisis de las publicaciones sobre juegos de miniaturas  
Por Namarie (conste que todo esto es mi opinión personal...)

No estamos solos.

Eso es lo primero que se puede afirmar en cuanto al mundillo de las miniaturas. El número de aficionados al modelismo, pintado, coleccionismo o "simplemente" juego con miniaturas, tiene muchísimos adeptos más de los que podemos imaginar.

Y por ello, y como cualquier hobby, no es de extrañar que proliferen el material escrito sobre él. Y, ni mucho menos, las revistas y publicaciones periódicas (o no).

Quizá la primera diferencia evidente entre las revistas son que hay revistas profesionales y revistas aficionadas. Generalmente el objetivo de las primeras es ganar dinero (y, generalmente, son pagando), mientras que las segundas, los fanzines (abreviatura del inglés *fan magazine*, o revista del fanático), no tienen como objetivo ganar dinero (los fanzines en papel valen lo necesario para compensar su coste de impresión, los fanzines electrónicos o e-zines, que tan de moda están, son casi completamente gratuitos... y digo casi porque igualmente pagas el PC y la factura de internete). La calidad, obviamente, es mayor en las primeras (porque hay gente que cobra por ello, y se dedica a escribir y maquetar), pero la ilusión de todos los que hacemos un fanzine (o un e-zine) se nota en cada página. Y eso no tiene precio. Ays, que se me cae la lagrimilla...

Entre las revistas profesionales se pueden distinguir también dos tipos: las que son revistas genéricas, y las que son, digamos, "de marca". Las segundas son las más sencillas de ver: por regla general, suele ser publicada por una empresa que hace miniaturas (o juegos), y en sus páginas se habla exclusivamente (o casi exclusivamente) de sus miniaturas y sus juegos. Si un juego tiene mucha aceptación, la revista también lo tendrá, así que ¿por qué no sacar tajada? Hay que recordar que el objetivo de toda empresa es ganar dinero, y si con una revista se gana más dinero... Los ejemplos más claros son, por supuesto, la famosa *White Dwarf* (Games Workshop), aunque otras revistas como *Cry Havoc* (Rackham) o *No Quarter* (Privateer Press) le van a la zaga. En estas revistas se suele leer trasfondo y reglas adicionales de estos juegos, pero en muchos casos se hace publicidad



Y tú que te pensabas que sólo estaba la *White Dwarf*...

explícita (ey, esto es lo nuevo que sacamos) e implícita (mira qué buenos son estos tíos que hemos sacado). Insisto en que no es una crítica, ya que el objetivo de toda empresa es ganar dinero. Simplemente si no te gusta algo no te lo compres. Lo que pasa es que los aficionados somos así de tontos (me incluyo) y seguimos comprando estas revistas aunque sean prácticamente un panfleto publicitario a lo grande (y bonito).

Las revistas "genéricas" no suelen ser editadas por una empresa que haga miniaturas ni juegos. Y, por lo tanto, no hay tantas presiones sobre qué se puede incluir. Por ello, las "genéricas" podríamos decir que son más objetivas que las de marca, ya que no te intentan vender algo (no suelen ver un duro, a no ser que haya dinero y publicidad por en medio). Es decir, claro que presentan las novedades del mundillo, pero NO te lo cuelan como "esto es la polla en bicicleta y cuesta arriba" (Mikel dixit). Ejemplo: por mucho que la empresa Xymox haya sacado su súper ejército de Gusiluces Malignos (cosa que saldrá anunciada en novedades), si hay un informe de batalla no tiene que ser obligatoriamente de

Gusiluces Malignos (y por supuesto ganar porque acaban de salir). Y si ocurre mucho, quizá es que pasa algo...

La mayoría de fanzines pertenecen al grupo de "genéricas", aunque puede haber algunas revistas especializadas (como por ejemplo eran los Manuscritos de Nuth, centrados en Warhammer... eso sí, sin ver un duro...)

Y ahora, sin más, vamos a ver qué nos ofrece el mercado revistil... No será un análisis exhaustivo (seguro que nos dejamos algo) pero se intentará hacerlo lo más extenso posible...

Como el tema da para hablar mucho, lo dividiremos en dos partes. La primera habla de las revistas "de quiosco" (las revistas profesionales), mientras que la segunda parte (que saldrá en un futuro próximo) hablará de los e-zines.



# WHITE DWARF

La White Dwarf es la revista "oficial" de los juegos estrella de Games Workshop.

Games Workshop era una tienda de Londres dedicada a los juegos frikis (en la calle Dalling Road), es decir, juegos de fantasía, de ciencia ficción, de estrategia, etc. Incluso se permitía el lujo de sacar suplementos (como por ejemplo fichas de personajes para Dungeons and Dragons). Vivían de los juegos...

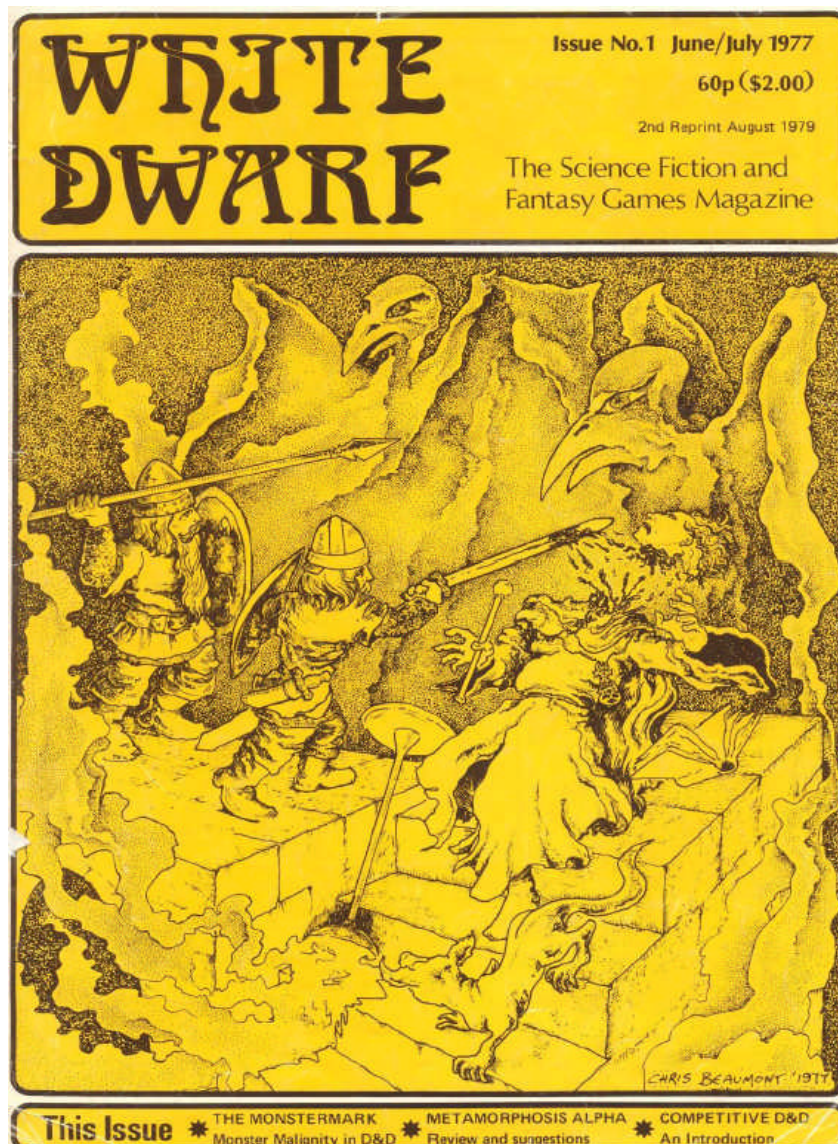
En Junio de 1.977 (hace casi 29 años), Games Workshop lanzó una revista, casi un fanzine, hablando de novedades, de los juegos nuevos, de módulos para juegos de rol, de aventuras... Esa revista se llamaba White Dwarf (y aquí tenéis la portada de ese número 1).

Durante años, la White Dwarf era Los primeros números hablaban de juegos de rol; la calidad dejaba mucho que desear, y era una revista por y para frikis. La única publicidad era de tiendas de juegos de rol británicas (aparte de la propia GW) y de los juegos nuevos que iban saliendo. Ian Livingstone era la "cabeza" que emprendía la marcha de una aventura destinada a cambiar completamente...

Con el tiempo, Games Workshop empezó a publicar sus propios juegos (Judge Dredd, Warhammer, Battle Cars...) con su propia gama de miniaturas (que inicialmente eran para jugar partidas de Dungeons and Dragons). La White Dwarf, progresivamente, iba incluyendo más material de sus juegos y menos material de otros. Seguía su racha, y aparecían Blood Bowl y Warhammer 40.000.

Aproximadamente en 1.988, hacia el número 100 (más o menos), la White Dwarf dejó de incluir material que no fuera Games Workshop. No más Runequest, ni Señor de los Anillos (el juego de rol, se entiende), ni Star Trek. Se acabó D&D. Había empezado una nueva era, donde en la White Dwarf sólo se hablaría de los productos de Games Workshop.

En el año 1.993, y tras haber comprobado (con experimentos como el HeroQuest, el Cruzada Estelar y el Battle Masters, juegos sacados por MB bajo licencia GW) que en España también éramos frikis, Games Workshop empezó



a editar la White Dwarf en español (y en Francia, Alemania e Italia ocurría lo mismo).

Desde entonces la White Dwarf se ha consolidado como la revista sobre wargames y miniaturas más vendida (y leída) del mundo.

Actualmente van por el número 316 (132 de la edición española). Consta de 122 páginas a color (portada plastificada) y vale 6€ (la edición inglesa tiene 146 páginas y vale 4 libras). Dedicadas casi en exclusiva a sus tres juegos estrella (Warhammer, Warhammer 40.000 y El Señor de los Anillos, aunque en la edición inglesa hay material también de los lla-

mados juegos secundarios o "juegos de especialista") y prácticamente toda la revista habla de las novedades de Games Workshop; reglas, trasfondo, pintura, escenarios, informes de batalla, e incluso algo de escenografía, todo ello relacionado con esas novedades. También hay una pequeña parte dedicada al "desglose" de piezas.

Al ser la revista "oficial" de la empresa que controla un altísimo porcentaje del sector (y que cuenta con muchas tiendas exclusivas de sus miniaturas), la White Dwarf es probablemente la revista más fácil de encontrar de todas. También es la que mayor nivel de ventas tiene (con diferencia) de todas las revistas.



La encuadernación es de buena calidad, el papel es bueno, y tanto la escritura como la maquetación son excelentes. Esto se debe en gran parte a que en GW UK (la central) tienen un gran equipo dedicado exclusivamente a la revista, y que en muchos países (España inclusive) la mayor parte de la revista no es más que copiar, traducir y pegar de la edición inglesa.

Los contenidos, pese a ser detallados y de diversos grados de complejidad, no acaban de gustar al público (que sigue comprando la revista). Esto se debe sobre todo a que cada vez la revista tiene menos contenidos "generales". Un jugador de Warhammer (o de WH40k o de Señor de los Anillos) puede ver cómo sólo le interesan veinte páginas en seis meses (esto es, en seis números). La principal causa es que la White Dwarf tiene una marcada tendencia "mercantil" donde el objetivo es hacer publicidad de los últimos lanzamientos. Ejemplo: sobre Warhammer, en el primer trimestre, se han dedicado más de 80 páginas a los Enanos. Ésto, sumado a que el Señor de los Anillos (uno de los juegos con menos éxito de GW) "robe" espacio a los otros dos juegos, hace que el fan empiece a estar disgustado. Lo peor del caso es que si se coge la edición inglesa (24 páginas más), esas páginas extra son precisamente las que el usuario echa de menos (pues suelen hablar de los demás ejércitos, de juegos de especialista...

## LO BUENO

- Está en español
- Muy fácil de encontrar (se vende incluso en quioscos)
- Precio adecuado
- Habla de los juegos más vendidos (y más jugados)
- Gran cantidad de páginas (más de 120)
- Calidad en la encuadernación
- Todo a color
- Suele tener artículos de táctica, informes de batalla, trasfondo, pintura, eskenografía...

LO MALO

- Pobre en cuanto a variedad de contenidos (demasiado pendiente de decisiones de marketing de la empresa). Más todavía en la edición española
- Escasez de material “de los lectores”
- Escasez de material “nacional” (en la edición española)
- A veces, repetición de material respecto libros de ejército
- Por el precio podrían regalar (como hacían hace años) miniaturas de plástico, dados, peanas de movimiento...





# THE CHRONICLES OF THE WORLD OF RACKHAM

## Cry Havoc!



Rackham diseñó su juego "Confrontation" en 1.995, como una alternativa a Warhammer, y gracias a la altísima aceptación de este juego en Francia. Con el tiempo, Rackham se ha establecido como la segunda compañía de juegos de miniaturas.

No era de extrañar que acabasen sacando su propia revista... El primer número (que salió en francés) apareció en Junio de 2.004, y con una periodicidad trimestral consiguió el apoyo del público necesario para salir adelante. Actualmente se pueden encontrar dos ediciones, en francés y en inglés, al menos hasta el número 7 (Enero 2.006), el primero mensual. Los números 8 y 9 sólo los podemos ver en francés (al menos así está en la tienda on-line de Rackham: [www.rackham-store.com](http://www.rackham-store.com)).

La primera vez que vi la Cry Havoc, un pensamiento asoló mi mente: "¿Veinte euros por una revista? ¡Qué caro!". Obviamente, no la había abierto.

En comparación con la White Dwarf, la Cry Havoc tiene una relación páginas/precio bastante desproporcionada. Sin embargo, comparando la CH con un libro de ejército de Warhammer (o códex de 40k) el pensamiento ya no es el mismo: la Cry Havoc es como un libro de ejército, pero de muchísima más calidad.

Para empezar, la calidad del papel no es la de la White Dwarf (que se asemeja a una revista) sino un papel grueso, casi fotográfico. Y nada más abrirla uno se queda impresionado: no sólo por la excelente maquetación sino porque hay ilustraciones brutales (ojo a los esbozos de las últimas páginas).

En cuanto al contenido, Cry Havoc se basa en un único universo (en vez de tres de GW), y con varios juegos activos (de hecho Confrontation y Rag'narok son más o menos lo mismo pero con más minis). Esto permite que cuando uno coge una Cry Havoc y la lee (en inglés, porque yo de francés... el pasivo y va que chuta... ¡P jejeje!), la sensación que te queda es de "bueno, me ha costado pero está bien". Dicho de otra forma, si llevas Dirz, es muy probable



# THE CHRONICLES OF THE WORLD OF RACKHAM

## Cry Havoc!



### NEWS

By Rick H. (continued)

From November 2004 to 2005

### WORKSHOP

Painting guide: the 1st edition of the "Cry Havoc" magazine

### STRATEGY

Warrior: the 1st edition of the "Cry Havoc" magazine

### UNIVERSE

Warrior: the 1st edition of the "Cry Havoc" magazine

### GAMING AIDS BOOK

Hybrid: the 1st edition of the "Cry Havoc" magazine

### EXCLUSIVE CARDS

que tengas material de los Dirz en dos números como máximo.

Cry Havoc no "olvida" tampoco a Hybrid (el juego de tablero de Rackham). En cada número hay una misión, o escenografía, o un "informe de partida". Una de las gratas sorpresas de la Cry Havoc es que SIEMPRE viene con "regalos" y muchas veces son para Hybrid: desde cartas de miniaturas de

Confrontation para ser usadas en Hybrid a trozos de tablero. Hablando de las cartas (que siempre hay), cuando no son para Hybrid, son nuevas versiones de personajes (por ejemplo actualizaciones de minis de C2 a C3), nuevos hechizos o letanías, nuevos objetos... Y la Cry Havoc no es sólo las 88 páginas de la revista y las cartas, puesto que siempre viene el "Gaming Aids", que suelen ser campañas y escenarios.



Hablando del contenido de la revista, hay prácticamente de todo y muy detallado. Si en escenografía enseñan a tratar un trozo de templo (CH#02), hay cinco páginas con un montón de fotografías. Si explican cómo pintar elfos Cynwäll (CH#06), son ocho páginas sobre paso a paso, cómo detallar... Si hay un informe de batalla entre Orcos y Dirz (CH#01), a mil puntos, son 28 páginas con montones de dibujos, fotografías y detalles fase a fase. Y el trasfondo, ese gran abandonado de Games Workshop (lo siento pero en la WD el trasfondo nuevo brilla casi por su ausencia), con relatos y dibujos puede ocupar tranquilamente más de 30 páginas (CH#03).

Quizá lo mejor que tenga es que, como en Confrontation y demás suele haber novedades para todas las razas durante todo el año y no "a libros de ejército", la revista tiene contenidos siempre variados, siempre para casi todas las razas. No es "vamos a hablar durante dos números sólo de los Dirz porque hemos sacado su caja de iniciación", sino que hablan de los Dirz en casi cada número, y de los Cynwäll, y de...

Que, pese a su precio, deja un buen sabor de boca, vamos.

Eso sí, siempre que juegues a algún juego de Rackham...

## LO BUENO

- Calidad impresionante
- Encuadernación excelente
- Nunca se concentran en un ejército, la variedad es asombrosa
- Habla de todos los juegos de Rackham
- Todo a color
- Siempre hay artículos de trasfondo, informes de batalla, pintura... incluso unos esbozos de ilustraciones geniales.
- Se incluye material siempre para todos los juegos, como cartas, campañas...



## LO MALO

- Está tan sólo en inglés o francés. Y, según parece en la web, el francés tiene mejor resultado
- Habla de juegos (por ahora) minoritarios, que son los de Rackham
- Difícil de encontrar en tiendas (tan sólo en tiendas donde vendan miniaturas de Rackham) aunque en tiendas on-line es facilísimo.
- Precio relativamente caro para ser una revista





# NO QUARTER

## MAGAZINE

Posiblemente uno de los juegos con más impacto en este siglo haya sido Warmachine de Privateer Press. Esta empresa creó un universo propio, los Reinos de Hierro (Iron Kingdoms), que ofrecía algo relativamente nuevo en el mundo de las miniaturas, la fusión de fantasía, la historia en el siglo XVII y las máquinas de vapor (lo que se denomina steampunk). En dicho universo básicamente hay un juego de rol y un juego de miniaturas (Warmachine), aunque un segundo juego llamado Hordas está a punto de aparecer ya.

Esta revista, bimensual y *made in USA* (de momento sólo en inglés) trata todos los aspectos de los Reinos de Hierro, y ya va por el número 5 (Marzo 2.006).

La revista, con un precio bastante bajo (menos de 6\$, aunque lo "traducen" a 6€ en muchos sitios) tiene la sorprendente cantidad de 98 páginas. Y digo sorprendente porque cuando la coges es la que menos calidad parece tener (en cuanto a papel y encuadernación) y la de menor tamaño y peso.

El papel en concreto es muy frágil (cuidado al pasar de página). La cola no acaba de aguantar bien la encuadernación, y la maquetación no llega a los niveles de las otras revistas. Los textos a veces son demasiado pesados (y no porque la fuente sea pequeña), y no incita a seguir leyendo. Faltan ilustraciones (encontrar cuatro páginas seguidas sin ningún dibujo ni esbozo no es raro) y, por lo general, es la que peor cuidada de "forma" está de todas ellas.

En cuanto a qué contiene, toma de la White Dwarf precisamente su peor característica: se centra demasiado en "lo que acaba de salir". Esto en el fondo no es tan inconveniente (recordemos que hay cinco facciones en IKWM y cuatro en Hordas), ya que como casi cada mes aparecen novedades de casi todas las razas, no se da la sensación de "descuido". Sin embargo, ver que en la sección de pintura aparece justamente el Warjack que acaba de salir, que en otras secciones se muestran los usos de una nueva tropa... deja mal sabor.



No quiero decir que sea mala revista. No se olvida ni al juego de miniaturas ni al juego de rol, hay informes de batalla, hay escenarios, e incluso hay una sección genial llamada "Guts & Gears" que desnuda (o destripa, según el caso) una tropa y/o un warjack; esto añade trasfondo y riqueza a las miniaturas, pero a su vez se da material para el juego de rol.

La revista en sí deja una sensación como si fuera más un fanzine que una revista "oficial". Los que conozcáis la revista "Urza" dedicada a ese juego de cartoncitos de colores (Magic) sabréis a qué me refiero. El estilo de escritura es agradablemente desenfadado (típico de Privateer) y si tienen que soltar un taco lo sueltan tranquilamente. Hay algo de espacio para la pintura y escenografía (aunque las fotografías podrían ser más grandes...)



En cuanto al juego en sí (Warmachine), si bien es cierto que se da algo de trasfondo para las miniaturas más recientes (cosa de agradecer en un juego como éste) junto a sus características para que puedas "ver antes de comprar", la parte táctica está descuidada. Salen escenarios nuevos, pero no se ven muchos artículos de tácticas genéricas (salen algunas listas pequeñas de ejército pero poco más...), y escuetos informes de batalla (donde, o se ven fotografías "amateur" -lo siento, deberían hacer mejores fotos para esto- del campo de batalla, o esquemas bastante mal hechos).

Otra cosa que no entiendo es por qué va apareciendo material sobre Hordes desde Septiembre, incluso con informes de batalla, ¡y aún no ha salido el juego! Esa sensación tan desagradable de "me están intentando vender algo" es constante a lo largo y ancho de la revista.

Y, aunque no lo parezca, la revista (quizá por el estilo fanzinesco) engancha, por el hecho de que parezca hecha por y para fans (no como otras).

Quizá los fans de Iron Kingdoms, tanto del juego de minis como (sobre todo) de los del juego de rol, vean la revista como indispensable, pero debería tener algo más de calidad para ser un producto comercial.

### LO BUENO

- Relativamente barata
- Válida tanto para Warmachine como para el juego de rol
- La lectura, al ser desenfadada, se hace entretenida y amena
- La sección Guts&Gears es buenísima
- Hay mucho, mucho trasfondo, desde relatos a explicaciones técnicas
- Puedes ver fotos y características de las novedades sin ver la miniatura
- Los dibujos internos son de una calidad muy alta, y son inéditos.



### LO MALO

- Está en inglés
- Difícil de encontrar (más aún que la de Rackham)
- El papel es de mala calidad
- La maquetación es poco profesional
- Está demasiado orientada hacia "esto es lo nuevo que sacamos"
- Se echan de menos informes de batalla de calidad (que la gente vea qué hacen los jugadores)
- Faltan imágenes y muchas fotografías son demasiado pequeñas





Es curioso que haya tardado tanto en aparecer Game Forces. El público español llevaba ya años con "ganás" de otra publicación dedicada a las miniaturas y en nuestro idioma. En nuestro país vecino, Francia, la revista *Ravage* lleva ya unos añitos en danza. Claro que nos referimos a miniaturas no históricas, porque de modelismo histórico en español hay revistas de un altísimo prestigio y calidad como *Alea* o *HobbyWorld*, pero ninguna dedicada a las miniaturas fantásticas y de ciencia ficción.

Hemos oído que una nueva revista, *Runa*, está preparándose (y será una revista de juegos, incluyendo *Warhammer*, *40k*, *Infinity*, *Confrontation*... vamos, como ¡Cargad! pero pagando y en bien hecho ^\_^ jejeje), pero como de momento no la hemos visto en los quioscos, no podemos decir nada.

Sin embargo, sí que podemos hablar (y muy bien) de *Game Forces*. *Game Forces* nació como un "hijo" de la conocida *HobbyWorld*, en Alicante, con la intención de ofrecer una revista de modelado y pintado de miniaturas (como *HobbyWorld*) pero enfocada claramente hacia los jugadores de *WH*, *40k*, *C3* y compañía.

Cabe destacar, pues, esto. La revista está orientada a modelar y pintar. No a jugar. En esta revista no hay reglas, ni trasfondo, ni personajes, ni escenarios para ningún juego. Simplemente hay miniaturas (y no sólo de 28mm). Eso sí, sobre pintura, es la MEJOR publicación que hemos visto. Desde los materiales que se usan, a "paso a paso" para algunas miniaturas. Incluso dan un poquito de explicación a las bases escénicas de las miniaturas y a la escenografía.

La encuadernación es curiosa. La revista tiene como lomo el lado más pequeño en vez del lado más grande (o sea, que es "alargada" u horizontal en vez de vertical). Tiene su parte positiva y su parte negativa. La parte positiva es que la lectura es mucho más cómoda porque se ven mejor las imágenes... ya, difícil de entender, digamos que si se ponen muchas imágenes (como es lógico en una revista de pintura) se ordenen mejor en horizontal. No sé, a mí me ha gustado que sea horizontal :) La parte negativa es que al ser horizontal parece que sea más frágil, y sobre todo que es más incómoda de leer en el metro. Puede parecer también una chorrada. Probadlo y me daréis la razón.

Como revista *independiente* que es, no se ciñe a las novedades del mercado, ni a una marca concreta. Es por ello que si buscáis exactamente "no sé cómo pintar un zombi excremental montado en gusiluz", olvidaos. Es una revista más para ver cómo se hacen las cosas, que para ver qué se hace. Explican triquillos en las miniaturas que muestran.

El texto está muy bien escrito, de forma natural, informal, no del todo académico, pero nada aburrido. Aunque a veces dan ganas de pegar de collejas a quien escribe (vamos a ver, Jonatan Monerris, ¡los flagelantes NO predicán el mal! :P Sí, ya sé que de *WH* no tienes ni idea... ¡pos infórmate! Aysss...). No, en serio, el redactado es entretenido.

La maquetación de la revista al inicio parece en cierta forma "desordenada", y te pierdes un poco, pero la verdad es que te acostumbras en seguida y no tienes que prestar atención.

Un dato curioso es el de los colores. Como hay varios escritores, cada uno usa las pinturas que más le parecen, sin distinguir marcas. Esto, que está muy bien, puede llegar a despistar al lector novel (que en algunos artículos



Quizá lo único que falta (de momento) en la revista, es una sección de esculpido de miniaturas, y no todo pintado. Le daría a la revista el toque que le falta para convertirse en una excelente opción a tener en cuenta. De momento es una buena opción, que ha iniciado de forma correcta el paso en este mundillo, pero (creo) aún le falta acabar de perfilar algunos detalles.

- Está en español (y es de aquí, o sea que hay Corvus Belli y Gamezone)
- Si te interesan las miniaturas como miniaturas y no como juego, es tu revista
- Al no depender de ninguna marca, son los más objetivos y los menos “esto es lo nuevo y te lo vamos a machacar”
- Los “paso a paso” de pintura son estupendos, con muchas fotos y bien grandes para poder ver todos los detalles.
- Las explicaciones son excelentes y para todos los niveles, de novato a experto.

- Se dedica exclusivamente a la pintura y el modelismo. Los jugones o amantes del trasfondo no encontrarán nada en ella
- Tiene pocas páginas por lo que vale. Está bien, pero por el precio (lo mismo que una WD) parece que falte un poco más.
- Las fotografías en algunos casos se hacen repetitivas (sobre todo cuando sólo se muestra el resultado final)
- Falta sección de Modelismo, y faltan "paso a paso" en vez de "así es"





# HARBINGER

Harbinger, autoproclamada "la única revista independiente de miniaturas" (referida al mercado anglosajón, claro está), nació hace relativamente poco, en el verano del año 2.003. Con el propósito de ser el complemento de la White Dwarf (porque no hablan de Games Workshop), esta revista sale de las manos de Griffin Miniatures, una marca que conocen en su casa y como mucho los vecinos. Y es que la revista (y las minis, si es que hay) no es precisamente fácil de encontrar, pero como la hemos encontrado en una tienda (Gigamesh, por si alguien pregunta)... Seguro que el vendedor se ha quedado con alegría y con un "¡por fin!".

Bueno, a lo que íbamos. Esta revista, enteramente en inglés (*printed in UK*) se dedica a varios juegos alternativos. Como revista, tiene una calidad estándar (como la WD, vamos), unas 84 páginas, y venía originalmente (y actualmente) con la gracia de que la puedes comprar "suelta" o "con miniatura", además de tener dentro regalitos en forma de escenografía de cartón y tal (cosa de la que podrían aprender algunos y VOLVERLO a hacer, no?).

Además de tener la sección de novedades (Rackham, Void, Warmachine... vamos, menos GW, todas las demás), esta revista es excelente en cuanto a contenidos. Podemos encontrar desde guías de pintura y escenografía, a escenarios para diversos juegos (Hybrid, Void, Starship Troopers, Star wars...), pasando por artículos de tácticas o análisis de ejércitos, etc. En definitiva, es la revista perfecta como complemento a la White Dwarf si vives en Inglaterra... al menos, en cuanto a contenidos. Y, al menos, en teoría. En teoría, porque la revista da la continua sensación de aburrimiento. Si esta revista es la que debería ser para los que quieren "algo más" y se encuentran con sólo tres páginas de su juego favorito, sin duda acabarán más decepcionados que con la WD. Por no hablar de la publicidad, sinceramente demasiado abundante en la revista.



En cuanto a la forma, diremos que la maquetación es austera, casi podríamos decir que sosa, y con algunos errores de principiante (como el no poner el texto justificado). Las fotos son pequeñas y en algunos casos de escasa calidad (muy poco brillo), y el redactado de los artículos es bastante aburrido, ni lo divertidos que podrían ser si se soltaran

el pelo (NQM), ni lo orientado para niños de la White Dwarf, ni lo serios de Rackham. Sencillamente, aburridos.

Sin que nadie se me ofenda, me recuerda a aquellas revistas de rol llamadas "Líder", pero en colorines y en peor. Se nota que es una revista y no un fanzine, pero su acabado es lamentable.





## SIEGE IN DARKNESS

OK, this month we're trying something a little different. A Griffin advance party has infiltrated into the lower levels of a laboratory and now a laboratory, as they begin their investigation ancient security devices starting to life, sealing the exit behind them and leaving them cut off from the main force, led by Venerable Ambrosius, waiting in the upper levels.

As if things weren't bad enough for the lower Griffin warriors they have discovered a manuscript containing information on the strange experiments once practiced in this laboratory. The advance made by the Alchemists here could well mean that this isolated group of warriors might have to face an enemy more terrifying than any they have yet encountered...

**OBJECTIVES**

The Griffin player must deploy his Advance Force in the deployment zone indicated in the centre of the map and his Main Force in the deployment zone indicated at the top of the map.

When the game begins, Door A is locked and must be unlocked by activating event counter 1, however there's a catch: the door is on a timer and will not unlock until the beginning of the third turn after the Event Counter is activated. The Griffin player must ensure that at least one of his warriors survives to be rescued by the Main Force when they are able to enter the laboratory proper. At least one warrior from the Advance Force must escape from the laboratory for the Griffin player to claim a victory.

The Scorpion player must attempt to eliminate each of the Griffin warriors before the beginning of turn 4. If this is achieved the game is considered won. If the door opens and the Griffin Main Force enter the laboratory the Scorpion player must eliminate each of the Griffin Warriors and prevent their escape.

**SPECIAL RULES**

This laboratory is different. The Alchemists here have taken the disciplines of their power and advanced them beyond anything before encountered. In particular their work centred on the disciplines of stealth and camouflage. They sought to create the perfect killers and their work was almost complete.

Each Grifonean warrior chosen by the Scorpion player is considered to possess the aptitude **INVISIBILITY 2** (except creatures that already possess the invisibility aptitude). When the game begins the Scorpion player must deploy his Disguising Presence counters as described on the back of the Nemesis Cube card: each Scorpion Warrior benefits from all ruling laid out on the card however, the Scorpion player must indicate each creature's total MV on each Disguising Presence counter (we don't want any cheating now do we?).

**NOTES (HINTS AND TIPS FOR BOTH PLAYERS)**

The odds seem stacked high against the poor Griffin, with a laboratory full of invisible, stealth counters that can be coming from any of

a multitude of directions the situation seems dire. However, this is a stage, laid out long enough and help is on the way. To help the Griffin player survive he has, in his Advance Force, a pair of Mouseborn complex with mines. With no idea which direction the Scorpion player may be coming from things will be tough, but with some luck and the clever placement of the mines available victory is possible.

Invisibility is a great advantage. The Scorpion player has a choice of three deployment zones and can begin with all of his warriors in one mine or split them across the map as he sees fit.

However, mines and dangerous things, with nowhere to run the enemy will fight to the death and with narrow corridors and passageways that look like great places to leave a mine or two things could become a little sticky. Watch the instruments of the Griffin Mouseborn as they dart out into the darkness to lay their traps. They will not know which direction you're coming from until it's too late. Choose your path wisely and the pathways of your discovery.



**SELECTING COMBAT GROUPS**

| GRIFIN ADVANCE PARTY |                     |
|----------------------|---------------------|
| RANK TOTAL           | 5                   |
| TOTAL NO OF WARRIORS | 4                   |
| PLUS:                | 2 Griffin Mouseborn |

| GRIFIN MAIN FORCE    |                     |
|----------------------|---------------------|
| RANK TOTAL           | 5                   |
| TOTAL NO OF WARRIORS | 5                   |
| PLUS:                | Venerable Ambrosius |

| SCORPION FORCES      |    |
|----------------------|----|
| RANK TOTAL           | 9  |
| TOTAL NO OF WARRIORS | 12 |

Si por lo menos fuera una revista fácil de encontrar, o si fuera atractiva, o si supiéramos que tiene secciones fijas, o fuera barata... pues tendría cierto sentido. Pero la realidad es que ni es barata (3'50 libras sin miniatura, 6'50 con miniatura), ni es atractiva, ni tiene de todo siempre, ni es fácil de encontrar.

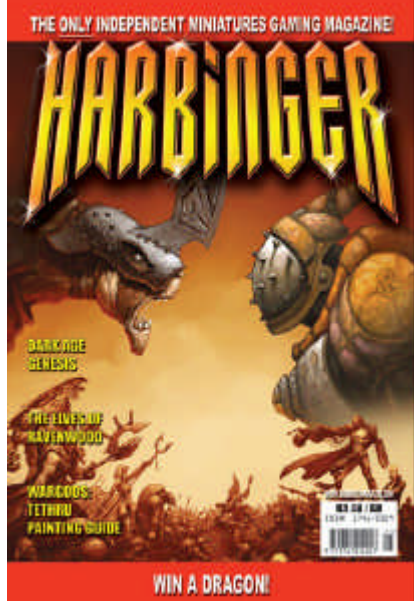
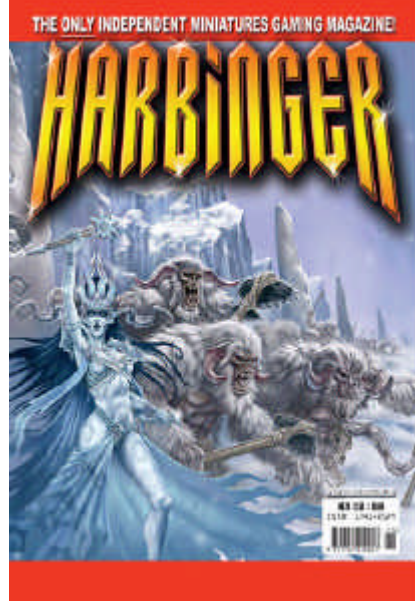
Si os apetece, podéis daros un garbeo por la página web de la revista: <http://www.harbingermagazine.com/>

### LO BUENO

- Tiene elementos de todos los juegos (salvo GW), incluidos aquellos más minoritarios como Wargods of Aegyptus o Void.
- Regalan (bueno, las pagas, pero...) miniaturas inéditas
- Papel de calidad
- Hay artículos de todo tipo: novedades, escenografía, conversión/pintura, tácticas, escenarios...

### LO MALO

- En inglés
- Difícil de encontrar
- Mala maquetación
- No es barata
- Poco material interesante, a no ser que te gusten TODOS los juegos
- Demasiada publicidad, incluso para una revista así. De marcas y de tiendas
- Lectura aburrida





# RAVAGE

De todos es conocido el hecho de que en Francia la pasión por las miniaturas (y por los dioramas) es mucho más extendida y más “vieja” que aquí. Consecuencia de ello es la aparición de un juego propio con gran aceptación (Rackham), y, por supuesto, consecuencia de ello es el hecho que tengan revistas sobre “las miniaturas” mucho antes de que las tengamos nosotros.

La revista independiente de miniaturas por excelencia, no sólo en Francia sino probablemente de todo el mundo, sea Ravage.

Ravage (que podría traducirse como Devastación) es una revista que nació en el año 2.000, con la intención de ser la primera revista independiente de marcas y dedicada a los juegos más que a las miniaturas. Con una calidad de maquetación y de contenidos más que alta, Ravage es probablemente la mejor revista sobre miniaturas que podemos encontrar en el mercado... si lo que nos interesan son los juegos de miniaturas en general.

Al ser independiente, encontramos tanto cosas de las tres grandes (Games Workshop, Rackham y Privateer Press) como de todas las marcas pequeñas, ya sean conocidas o no (hemos visto cosas de Urban War, Infinity, Mechwarrior, Racer Knights, Rezolution, Frères d'Armes, Luna Negra, Starship Troopers...) e incluso pequeñas guías de pintura, listas de precios de heroclix y star wars... Por supuesto, se habla de las novedades de todas las marcas (Ilyad, Andrea, Fenryll, Urban Mammoth, Corvus Belli...) e incluso cuentan con una sección dedicada a libros, comics, dvds y videojuegos.

Por si fuera poco, los editores de Ravage se permiten el lujo de sacar suplementos especiales (como puede ser uno dedicado a las miniaturas mejor pintadas del mundo... según ellos ;)

En cuanto a los contenidos, hay novedades, hay informes de batalla, escenarios, pintura... Lo que se echa en falta es (quizá) guías tácticas de los juegos (bueno, los hay... pero de Urban War,



que no juega ni Dios... al menos aquí), y algún personaje especial (con una guía de cómo convertirlo). Pero nadie es perfecto...

En cuanto a la maquetación de la revista, es muy buena. Portada plastificada, hojas interiores de papel típico (como la WD hace tiempo), escritura clara (no se confunde con el fondo como en otros casos). Colorida pero sin caer en el estilo recargado que cabría esperar de los franceses (léase Rackham), escrito a

tres columnas (salvo la sección de novedades que parece “un poco” comprimida). Las fotografías son de alta calidad y en muchos casos son inéditas (por ejemplo, cuando hablan de Mercenarios de Warhammer aparecen fotos de miniaturas pintadas por gente “de fuera” de Games Workshop).

La revista cuesta (en Francia) 6'35€, aunque si la compráis en alguna librería especializada (como Gigamesh)



se encarece un poco. Eso sí, el “sabor de boca” que deja cuando acabas de hojear la es muy muy bueno.

El principal inconveniente, por supuesto, es... el idioma. Yes que no todos tenemos mucho nivel de francés. Se puede intuir parte de lo que dicen, pero es un hándicap que muy probablemente echará para atrás a más de uno (y con razón). Si queréis más información (o si queréis hacer un pedido por internet) podéis ir a la página web de Ravage: <http://www.ravagemag.com>

## LO BUENO

- Habla de todos los juegos. Hasta Infinity fue portada hace poco...
- Gran prestigio
- Altísima calidad de contenidos
- Buen papel y buena maquetación
- Precio adecuado

## LO MALO

- Está en francés (menos gente accesible que el inglés)
- Difícil de encontrar
- Suele estar muy centrada en las Novedades de todas las compañías
- Al hablar de tantos juegos, es probable que “sobren” páginas.





¿Alguien más?

Pues... sí. Nos ha llegado la noticia de que ha salido (o está a punto de salir) la tercera revista en español (tras la White Dwarf y el Game Forces). Warmodel es una revista aparentemente dedicada a todos los juegos y miniaturas (lo que sería la primera revista "libre" de juegos de nuestro país... dejando aparte a Alea, Dragón y demás que no estaban centradas en los juegos de miniaturas de fantasía y ciencia ficción).

Aún no sabemos dónde se puede encontrar esta revista, pero sí que puede ser (por fin) una alternativa a lo que estamos acostumbrados.

En este número 1 hemos averiguado (y no por lo que digan en la web, que podrían currárselo un poco más, no?) que sale:

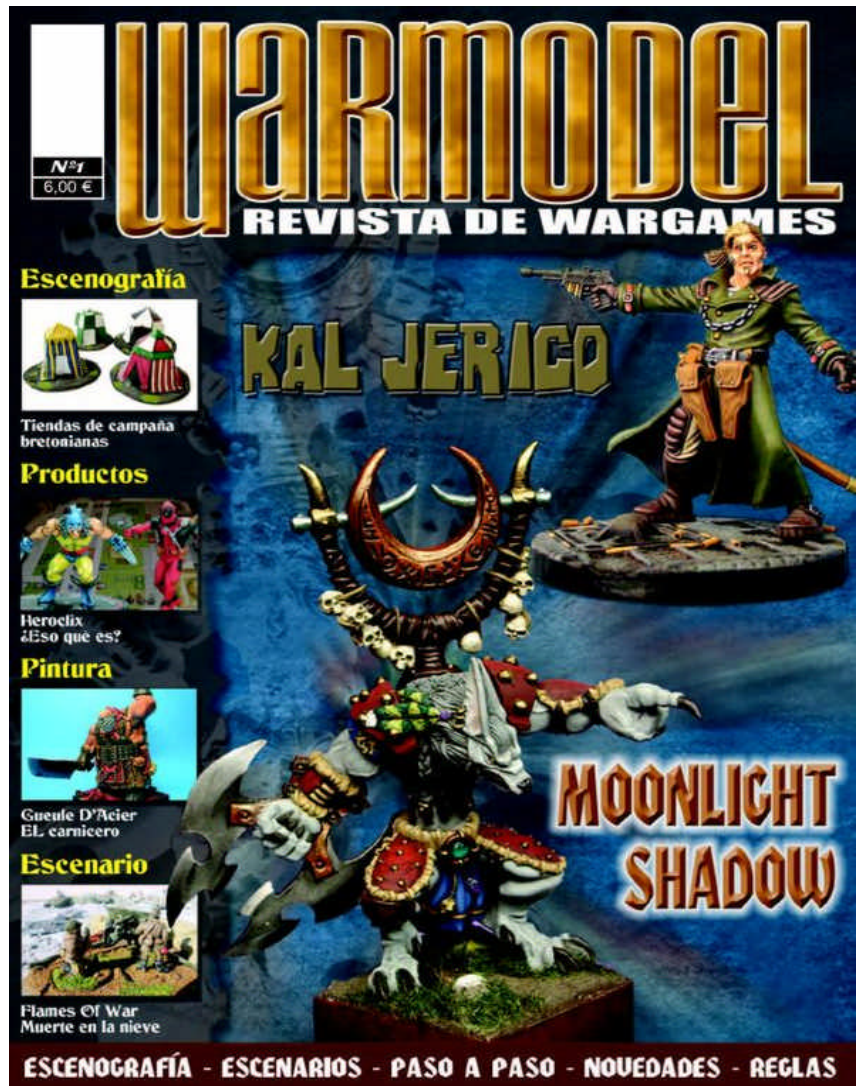
- Novedades
- Introducción a HeroClix y FOW (con un escenario)
- Pintura: uniformes de la Segunda Guerra Mundial, del Portador de la Noche, Kal Jerico y Killyox
- Escenografía: tiendas de campaña bretonianas, rocas, y un lago
- Cosillas de SDA.
- Un artículo sobre el Army Builder.

## En resumen...

En definitiva, lo que podríamos decir es que actualmente hay revistas para todos los gustos. Si conoces el francés o el inglés, tienes más puertas abiertas; si no, el márgen se reduce. Hay revistas sobre unas marcas concretas (sobre las “tres grandes”), las hay sobre simplemente pintar miniaturas, las hay más focalizadas sobre los Wargames que sobre las miniaturas en sí... Hay mucha variedad de revistas...

Sin embargo, para nosotros los aficionados, “mucho” no es suficiente :) De ahí que haya tantos e-zines disponibles. En la era de internet y de la información, tener que pagar por un material que en ocasiones no acaba de llenar y en la mayoría de casos piensas “y para ésto he pagado XX euros?”, parece un concepto desfasado. Igual que la música, igual que los “diarios personales” (los blogs son de lo más visitado), igual que los periódicos... Internet ha revolucionado el mundo, de eso no cabe duda.

Y en los wargames, esta revolución se llama “fanzines electrónicos” o e-zines. Las empresas que lanzan juegos de miniaturas ya ven como algo común el ofrecer parte del material de forma gratuita (incluso el manual de juego en algunos



casos) en sus páginas webs, pero para los aficionados a veces se nos queda corto. Incluso, gracias a los programas peer-to-peer (el Emule para que nos entendamos) podemos tener acceso a cosas tan interesantes como una buena cantidad de revistas antiguas (léase White Dwarf... que me las estoy coleccionando... las de los '80 son la hostia).



Y los aficionados de todo el planeta, aún así, seguimos con afán de más y sacamos e-zines. E-zines como los desaparecidos Emboscada y MDN, o los actuales El Martillo Dorado y ¡Cargad!. Y en inglés la lista (y la calidad) es abismal: desde Wargames Journal a la increíble Irresistible Force o Handcannon. Y el número sigue creciendo...



## Entrevista a Félix Paniagua

por Namarie

Felix Paniagua es uno de los mejores escultores españoles, sin duda. Ha trabajado para dos de las tres principales empresas del sector actualmente (Games Workshop y Privateer Press), además de crear (en su día) su propia empresa de miniaturas, Dragonrune. Conseguimos robar un poco de su tiempo para hacerle una entrevista exclusiva para ¡Cargad!... Aunque hablamos de muchas cosas (algunas de las cuales no se pueden mencionar), he aquí la entrevista...

**Namarie:** La primera pregunta es típica, lo sé, pero servirá para romper el hielo y es algo que más de uno se preguntará. ¿Cuándo empezaste a ser friki?

**Félix:** Hace mucho. Cuando tenía unos 14 años, hacia mediados de los '80. A mí me gustaban mucho los monstruos y seres fantásticos, quizá influido por las películas de aquella época como Gremlins. Y un día me dijeron que había una tienda con monstruos pequeños. Así que mi primera campana de colegio fue para ir a Jocs & Games (la de Plaza Molina de BCN). Y los ví allí en el escaparate y me quedé enganchado. A partir de ahí, evolución. Estuve muchos años jugando a rol...

**N:** ¿Y cómo te pasaste a las minis?

**F:** Tardé bastante. Con mis colegas de jugar a rol queríamos hacer un juego basado en miniaturas, rollo Advanced HeroQuest. Te hablo de 1.999. Empezamos a buscar alguien que quisiera publicarlo y tal, pero no cuajó la idea. Se iba a llamar Dungeon Adventures, tenía las reglas muy probadas y era un juego muy divertido... La verdad es que las reglas del juego aún las tengo en el PC de casa, creo. Aunque el juego no salió al final, la idea de las miniaturas sí que tiró adelante.

**N:** Y ahí nació Dragonrune...

**F:** Sí. Ahí empecé a aprender a esculpir. Buscamos a un escultor, pero no había manera de encontrar uno bueno, así que dije "voy a probar"; cogí un poco de masilla y empecé a esculpir una cabeza de orco... Y yo solito, leyendo algún libro y metiéndole hors y horas, aprendí a esculpir. Los orcos de Dragonrune gustaron, y mucho, y así aprendí, gané dinero y me abrió puertas.

**N:** ¿Los orcos de Dragonrune estaban influenciados por GW?

**F:** Sí ... pero de hecho están más basados en los de Warcraft (el 1 y el 2, conste) que en los de Warhammer. Me encantan los orcos de Warcraft... Un detalle: los orcos de Warcraft y de Dragonrune tienen nariz, los de GW no.



*Félix, tranquilo, al inicio de la entrevista, sin saber que le esperaban 3 horas...*

**N:** Veo que Warcraft te influyó...

**F:** Sí, mucho. Ya te digo que me encanta.

Ah, ¿sabías que Warcraft iba a ser Warhammer?

**N:** ¿Qué?

**F:** Que los tíos de Blizzard propusieron a Games Workshop hacer un juego de ordenador basado en Warhammer. Games Workshop dijo que no, así que Blizzard lo hizo igualmente y lo llamó Warcraft. Games Workshop no tardó mucho en empezar a arrepentirse. Y ahora fíjate en la pasta que mueve Warcraft... Blizzard es ahora mucho más poderosa que GW. Los orcos verdes ya no son los de GW, son los de Warcraft.

**N:** Joder... Bueno, volviendo al tema, una pregunta en boca de muchos: ¿por qué dejaste Dragonrune?

**F:** Los jefes de GW habían visto mis figuras a través de Internet. Cuando Juan Díaz vino a Barcelona, los de GW le pidieron a Juan que contactara conmigo. Lo hizo, me comunicó el interés de Workshop y yo respondí que sí. Los otros socios con los que hice la empresa prefe-

rían no venderla, pero yo quería ir a Games Workshop. Como si trabajas para GW no puedes esculpir para nadie más, tenía que dejar Dragonrune. Fue una putada tener que elegir entre GW y Dragonrune, pero era mi futuro.

**N:** ¿Qué pasó cuando dijiste que sí a Workshop??

**F:** Tuve que hacer dos greens para que vieran mi nivel, hice a Valten y Aenur (una de las miniaturas más difíciles de copiar), que me encantaba y por suerte Mike ya me conocía de Dragonrune y me dijo que me quería pillar para Privateer pero se enteró de que GW me había fichado, así que la entrevista de trabajo por así decirlo fue muy bien. Y bueno, Privateer brutal, para mí mucho mejor que GW... miniaturas enteras, todo metal, con



muchos más detalles, mejor concept art (lo que no significa mejores artistas pues los de GW también son buenísimos), muchísimo mejor ambiente de trabajo ... genial.

**N:** ¿Cuánto cobra un escultor?

**F:** Yo no mucho, suficiente para vivir de ello en una ciudad como Barcelona, que ya me parece mucho, pues lo haría sin que me pagaran, pero hay algunos como Jes o los Perry que cobran [Censurado para no herir la sensibilidad de los lectores]

**N:** Jodeeeeeeee... ¡¡yo quiero ser escultor!! :D

**F:** ¡Jajajaja! Bueno, para eso tienes que tener talento, chavalín, que con las pintas que tienes...

**N:** \*sigh\* Pues no quiero ni imaginarme lo que cobra un manager...

**F:** En GW demasiado ...

**N:** ¿Los managers son el problema de Workshop?

**F:** Para mi en GW UK la gestión de los managers es desastrosa. La empresa está bajando a saco, la facturación ha bajado millones de libras en seis meses, y la empresa ya casi no tiene beneficios. Bajo mi experiencia, en GW UK si eres capaz de ser desagradable y antipático con la gente, entonces es que eres un buen jefe y te hacen jefe. Aunque no ten-

*Evolución de Félix Paniagua:*



*Urgzhak the Dethroner (DragonRune Miniatures), 2.000*



*Señores Enanos (Games Workshop), 2.004*



*Greater Dragonspawn (Privateer Press, 2.006). Esta miniatura se hizo a partir del boceto que ves en la portada de ¡Cargad!*



gas ni idea de miniaturas, si eres alguien "duro" te meten a jefe de miniaturas; a veces te dicen que esa mini no es buena y está gustando a todo el mundo; él solo decide si sale o no la mini. Si no le gusta, no sale. Hay muchas minis guapísimas que como al jefe no le gustaban, no han salido ni saldrán nunca... Una lástima. Y yo como jugador que soy y amante de las miniaturas, no podía sino morirme de rabia al ver minis tan buenas que nunca verían los demás, y no me estoy refiriendo sólo a minis mías, cada escultor en GW tiene su caja de tesoros, con miniaturas que no verán la luz pero son mejores que la mayoría de las que hay a la venta.

**N:** ¿Por eso dejaste GW?

**F:** En parte sí, no podía disimular ese sentimiento de impotencia al ver como los jefes hacían y deshacían sin importarles nada más que estar de buenas con el jefe de arriba... pero otro problema es el plástico. El problema de las esculturas de plástico es que son multiparte. Te vienen un día y te dicen "eh, Felix, haz cuatro brazos" o "ahora haz tres escudos". ¿Sabes el palo que da? A mí me gusta hacer metales, no plásticos. Y Games Workshop se está orientando mucho hacia plástico. Además, a mí me gusta hacer miniaturas enteras. No cabezas y punto: soy un fan de las miniaturas, quiero hacer miniaturas. Así que puedes imaginarte mi decepción. Si hubiera entrado en GW a principios de los 90, hubiera sido genial, con casi todas las minis de metal! Pero llegué tarde!

**N:** Pero sacaste enanos...

**F:** Sí, y trozos de marines, y un poco de trozos de casi todo... De metal, poco. Vostroyanos, algunos marines y bastantes enanos. Mira, te explico el problema con el manager con los cinco enanos. Hice los tres más guapos, que están en Mail Order: primero el de casco de alas y luego lo convertí al de martillo, y finalmente hice el de el hacha, el que más me gusta (y el que más gustó al resto de escultores y al público). Y me dijeron: "estas figuras no son GW". Me dio una rabia que te cagas. Y entonces tuve que hacer los otros dos, que son los típicos bola gorda enano GW. Otro gran problema mío con GW es que yo quería hacer las minis que a mí me gustaría que GW hiciera, no las que los jefes querían que hiciera. Y mira que me dijeron que no sacarían los tres de Mail Order y al final han funcionado muy bien...

**N:** ¿Más cosas que hayas hecho que no hayamos visto?

**F:** La tripulación de la catapulta enana, por ejemplo, también me dijeron que no era GW así que al final sacaron otra y bastantes cosillas más.

**N:** Dejemos los Enanos. ¿Lo próximo de Fantasy son verdes?



*En primicia mundial para ¡Cargad!, uno de los nuevos chamanes orcos.*

**F:** Sí, claro. Como si no lo supieras... Un consejo, píllate los fanáticos de metal actuales, porque saldrán de plástico en la caja de nocturnos, dentro de poco, pero son de plástico, así que la calidad... Te doy una primicia para ¡Cargad!, un nuevo chamán orco. Es mío y me dijeron que no saldría a la venta (ya, como los enanos de VD). El brazo izquierdo, que no se ve porque me lo he dejado en casa, tiene cogida una cabeza de enano cortada, con los ojos cosidos, y se ven muy bien las garras del chamán clavándose en la cabellera...

**N:** No te preocupes, no va de un brazo. ¿Y después de pielesverdes?

**F:** Imperio. Se rehace toda la gama de





plástico y parte de la de metal. Te he traído este lancero imperial nuevo, los que salgan no serán muy diferentes en cuanto a estética. Piensa que se basan en esta figura para hacer la caja de soldados del imperio, con calaveras, sellos de pureza, el libro... Una de mis últimas miniaturas en GW. Tengo muchas más cosillas interesantes, pero no pueden salir en la revista, no puedo enseñarlas, sorry :P

**N:** Qué pena. ¿Y después del Imperio?

**F:** Eso no lo sé, y si lo supiera te diría que no lo sé :)

**N:** Cuéntame algo de Privateer...

**F:** No quiero desvelar nada importante ;-) pero te puedo asegurar que hay mucha cosa pendiente, sobre todo de Superiority (estoy muy metido en esto, un nuevo suplemento para Warmachine). Warmachine va viento en popa, está cogiendo a mucho del público desengañado de GW, en especial los veteranos. Y es que tanto plástico... Las miniaturas de plástico están bien para hacer conversiones, pero una miniatura de metal es una miniatura, no cuatro trozos de plástico encolados. Y mira que el futuro de Workshop es el plástico...

**N:** Qué quieres decir?

**F:** Que el plan es que en el 2010 la mitad de los ejércitos de Warhammer sean todo de plástico. Incluso los personajes.

**N:** ¿Personajes de Warhammer de plástico?



*Primicia mundial ¡Cargad!: nuevo lancero imperial*



Señor Enano (Dwarf Lord) de Félix, pintado por Szary, en la página Cool Mini Or Not <http://www.coolminiornot.com>

**F:** Sí. El primero muy probablemente sea el General orco. Muy muy guapo. Lo hace Alex (Hedström), y tienes la opción de ponerlo en jabalí (nuevo, de plástico) o a pie, y puedes hacerlo porta de batalla o general leñero. Con una misma caja de plástico. Alex es genial como escultor... y como persona.

**N:** ¡Joder!

**F:** Para el jugador es genial esto de personajes de plástico, porque te montas un personaje a medida y para hacer conversiones es increíble. pero para el escultor es una putada. Además la forma de esculpir... Es muy difícil esculpir bien en plástico. Ese es un gran problema de



Éstas son las culpables...

GW: sólo tienen un escultor realmente bueno en plástico. Brian Nelson. Es alucinante, esculpe muy bien el plástico. A él le encargan la base: las piernas, el cuerpo, etc. Y a los demás, pues ale, a hacer mochilitas, haz tres brazos... Y encima por ordenador. Es la tendencia de GW. Ellos quieren hacerlo rollo autocad, que tú lo diseñes en el pc, con un programa muy guapo, tienes la figura en 3d en la pantalla, y va con una especie de lápiz, tal que vas esculpiendo "en el aire" y notas hasta la textura de la masilla. Muy guapo, pero los escultores tenemos que reaprender a esculpir. A mí no me gusta, prefiero tocar la masilla. Quien también domina mucho esta técnica es Alex. El mundo de los escultores se ha dividido en dos ahora: a favor de este sistema o en contra. Es un sistema muy muy caro, pero a la larga se amortiza. Piensa que el coste de logística del plástico

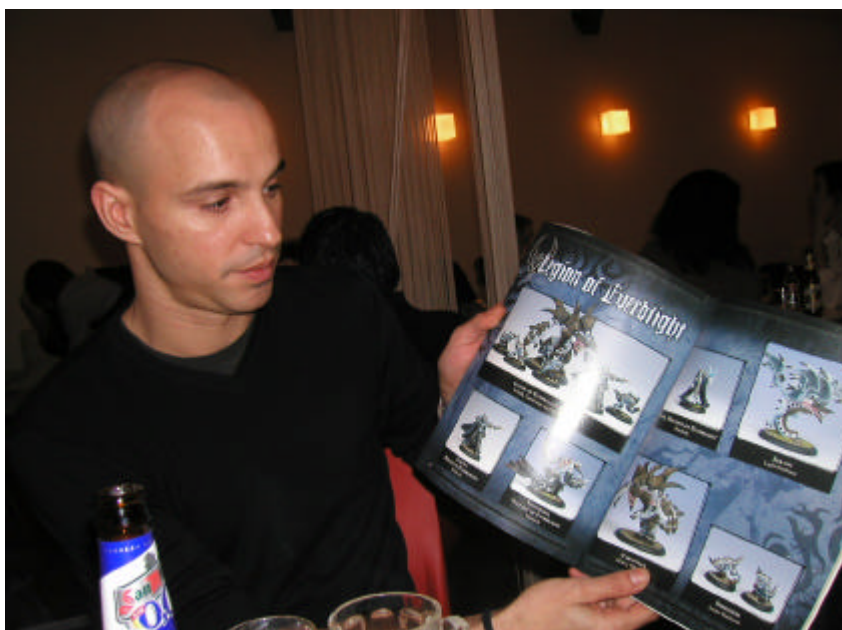
(transporte, almacenaje) es mucho más barato que en metal, y la materia primera ni te cuento.

**N:** Vamos, que Games Workshop está en cierto modo bajando...

**F:** GW empezó como distribuidor de Dungeons & Dragons, por una panda de frikis que querían un juego (Warhammer) y figuritas (para lo que hicieron Citadel). Ahora GW va sólo a por el dinero. Son accionistas, desde primera mitad de los 90. Esto quiere decir que les importa un huevo lo que pensemos los frikis; para ellos esto es una fábrica de juguetes y no de sueños, de juguetes para niños y no de miniaturas para wargames. Y esto acabará mal. Ya les ha empezado a salir el tiro por la culata.

**N:** ¿Algo que ver con Señor de los Anillos?

**F:** En parte sí. GW firmó un contrato de 10 años, con cláusulas como que por



Félix, mostrando el manual de Hordas



ejemplo no puede tener menos peso que WH o 40k. Por esto en la White Dwarf un tercio de las páginas son de SdA, tanto en Inglaterra como aquí. A ver, el Señor dio sus beneficios al principio (de hecho el Gandalf con bastón y espada en alto es la mini más vendida de la historia de GW, millones de ella, y tanto cuando se anunció como mientras hubo el boom de la primera peli, las acciones de GW subieron como la espuma), pero ahora les está yendo cada vez peor en cuanto a ventas. No sé qué acabará pasando. Sólo espero que nunca sea comprada

por Hasbro, como hicieron con Wizards Of The Coast, eso acabaría transformando ambos juegos en juegos de mesa para niños. Y sería una pena.

**N:** Cambiando de tema, vamos a por preguntas típicas. ¿Cuál es el proceso de hacer una mini?

**F:** Alguien decide que se debe hacer una mini. Entonces los artistas hacen concept art, como estos de Matt Wilson de Privateer. A partir de estos diseños, los escultores hacemos las minis... Y ya está :) En el caso de Warmachine, Matt Wilson es la mente creativa (¡además de ser el

jefe!), y hace estos concept art que son la bomba.

**N:** Si alguien que no tuviera ni idea de esculpir, como por ejemplo yo, ¿por dónde debería empezar?

**F:** Tú ni lo intentes, piltrafilla (¡es broma!). Hoy en día, con la de tutoriales que hay por internet y todo eso, sólo es cuestión de leerlos, comprar masilla (la masilla verde va muy bien, en serio, cuesta más de dominar pero es la mejor) y empezar. Sólo un consejo: mejor empezar con una miniatura ENTERA más que con ahora un brazo. De verdad. Tutoriales, masilla, clips, alguna herramienta y dedicarle horas y horas, pim pim pim y vas haciendo, y publicas tus greens en Internet para que la gente lo vea, Cool Mini Or Not por ejemplo., que la gente opine... Hablando de CMON, cuando veo lo que hacen algunos/as con lo que yo esculpo, en Cool Mini Or Not y sitios parecidos, es que me entran escalofríos de lo bien que lo hacen. Para mi es más difícil llegar a pintar bien que llegar a esculpir bien. Y nada, que me voy del tema, si esculpes bien, no es difícil encontrar trabajo para una de las tres grandes (GW, Privateer, Rackham) y ya no digamos de las pequeñas. Sí que si tienes alguien que te enseña es mucho más fácil, pero si no, con paciencia, se puede llegar lejos. Tú solo aprendes "la base" y luego, si conoces a alguien...

**N:** ¿Fantasy o 40k?

**F:** Yo he jugado más a Warhammer. A Warmachine y hordas he jugado poco de momento, aunque tengo muchas ganas de jugar más, con mis trolls claro. Quizá con algo de Everblight. Pero bueno, lo que más me gusta es sin duda jugar a rol. Donde esté una buena partida de rol que se quiten los demás juegos.

**N:** En Warhammer, orcos y...

**F:** Orcos. Forever. Algo he jugado con enanos y con algo más, pero orcos.

**N:** ¿Y al 40k?

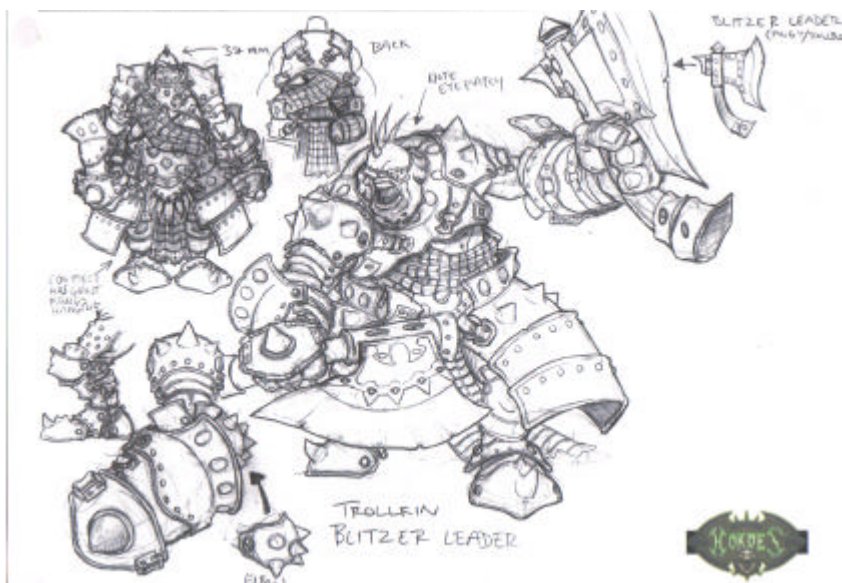
**F:** No he jugado nunca. Y de hecho lo pasé muy mal, porque cuando me empezaron a encargar cosas de 40k, al no tener ni idea... Que si hacer un crucis arcanum de capellán, que si el símbolo de veterano de 20 años, que si... y yo "¿eso que es?", tuve que empaparme del trasfondo y de la imagen...

**N:** ¿Warmachine?

**F:** Khador. Y me gusta mucho lo de Privateer. Warmachine y Hordas es fresco y original, no porque esté trabajando con ellos. Realmente es algo diferente. Me quedo con Khador y Trolls.

**N:** ¿De Rackham?

**F:** No me acaba de gustar ese estilo de miniaturas. Sorry. Detalles muy pequeños, minis demasiado barrocas... Demasiado detalle puede hacer que no se vea nada al final. Las fotos de los blisters son brutales, están pintadas que te



Ejemplo de Concept Art: Líder Trollkin, por Matt Wilson para Hordas



Futuras miniaturas de Warmachine: Cylena % The Nyss Hunters, de Félix



cagas, pero cuando te compras el blister el resultado casi siempre decepciona. Y el juego en sí no me llama. Sobre AT43, eso de sacar un juego con miniaturas repintadas... no va conmigo. Rackham acaba de salir a bolsa, y para mi cuando una empresa pasa a bolsa, se pierde gran parte del espíritu del hobby.

**N:** ¿Qué opinas de las revistas?

**F:** La Cry Havoc ni idea. La NQ, en cuanto a contenidos es buenísima. De la White Dwarf no tenemos nada que decir, es un catálogo publicitario y poco más. Con lo que molaban las white dwarf de antaño!!!

**N:** Hay muchas críticas sobre la White Dwarf y los libros de ejército en España...

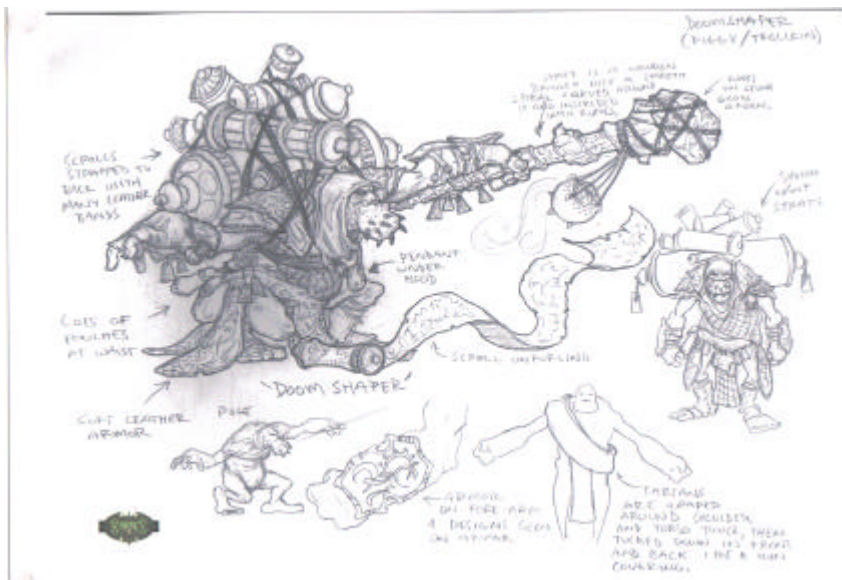
**F:** Realmente no se merecen tantas críticas. Son muy buena gente. Eso no quita que hicieron una cagada enorme de pasar warhammer de pulgadas a centímetros... Eso llevó a muchos problemas actuales. Te lo digo yo que era el único escultor de GW que juega a Warhammer...

**N:** ¿Cómo?!

**F:** Lo que oyes. ¡El resto de escultores no juegan! De los 19, el único que jugaba yo. Alex Hedström por ejemplo no tiene ni idea. Hay muchos que juegan a histórico, como los Perry o Aly.

**N:** Hablemos del panorama español. ¿Has oído hablar de Infinity?

**F:** Sí. De hecho conozco a la gente de Corvus Belli, nos conocimos cuando tenía Dragon Rune. Buena gente. Las figuras son muy chulas, tiene muy buena pinta. Bueno, excepto algunos humanos, que no me gusta cómo los hacen. Y es que es muy difícil hacer humanos. Muy pocos escultores saben hacerlos bien. En Dragonrune aprendí a hacer orcos interesantes, pero fue en GW donde me di cuenta de todo lo que me faltaba para hacer humanos bien hechos. Ir allí me fue increíble, aprendí muchísimo: con los



Concept Art del trollkin Haorluk Doom Shaper



Miniatura de Haorluk. Exactamente igual que el concept...



Perry, Brian, Alex... todos. Aún mantengo el contacto con muchos de ellos, y ahora que voy con Privateer Press al Salute 2006 me encontraré allí con algunos de ellos.

**N:** ¿Gamezone?

**F:** Uf. Creo que van con una filosofía poco adecuada. No me gusta que copien tan directamente a Games Workshop. Creo que son suficientemente buenos para arriesgarse y hacer un juego diferente al resto. Rackham triunfó porque su estética era totalmente diferente. Warmachine ha sido algo radicalmente nuevo en las miniaturas. Y creo que Infinity puede llegar muy lejos. Pero intentar vivir siempre a la sombra de Workshop... Y conste que los gélidos son muy guapos. Pero deberían arriesgarse. Sacar un juego propio y no quedarse en las miniaturas parecidas a las de GW.

**N:** Has hablado de Rackham. ¿Crees que Rackham ha influido en las miniaturas de GW? ¿Como los magos elfos por ejemplo?

**F:** No, no creo. Lo que pasa es que los magos elfos por ejemplo son de Alex Hedström y su estilo es también con filigranas... GW mira a Rackham como "a ver qué están haciendo" pero ni influir ni copiar, de verdad. Hay un estilo propio. De hecho a algunos escultores de GW les gusta Rackham y a otros no.

**N:** O sea que Games en realidad no tiene "miedo" de Rackham...

**F:** Por ahora, ni mucho menos. Mira, a nivel económico, GW factura 30 veces más que Rackham, que es la segunda en facturación mundial (Privateer aún está por detrás aunque ganamos terreno a marchas forzadas). En cuanto al universo o al juego, no hay que comparar, cada uno tiene un propio estilo, son diferentes.

**N:** ¿Qué te parecen las minis de GW en general?

**F:** Insisto en que cuando llegas a GW aprendes mucho a esculpir. Bueno, tienes que saber esculpir para trabajar en Games, pero una vez allí te enseñan a esculpir al estilo Games Workshop.

**N:** Por ejemplo con cabezas desproporcionadas...

**F:** Sí. Son desproporcionadas, cabezonas, con las armas grandes, bastante voluminosas... Pero me encantan. Esto funciona, son más fáciles de pintar, más divertidas de pintar...

**N:** ¿Por eso ha triunfado Warmachine?

**F:** En parte sí, pero no es lo principal. Ha funcionado primero porque es un concepto original en el mundo de las miniaturas el rollo de los warjacks y tal, segunda porque el juego es muy divertido, y tercero porque las miniaturas, aunque empezaron algo flojillas (sobre todo los humanos), ahora son muy buenas, y las proporciones son parecidas a las de GW, que, para mi, es lo que al final funciona.

**N:** Hay gente de GW en Privateer Press, ¿no?

**F:** Mi jefe es Mike McVey, que por cierto es un tío genial, increíble. O Matt Wison. También hay escultores muy buenos como Kevin White o Werner Klocke. O dibujantes como Mark Gibbons o James Ryman.

**N:** De Games Workshop, ¿qué escultores destacarías?

**F:** El mejor es Brian Nelson, brutal, alucinante; el mejor tanto en plástico como en metal (aunque no le gusta tanto esculpir en metal, porque se pierde mucho la calidad del master a las copias). También son muy buenos Juan (Díaz), Alex (Hedström) y en un futuro Seb (Perbet), que será un crack, ya lo hace muy bien por la edad que tiene (21 años). Estos son quizás mis preferidos, pero casi todos son muy buenos, que no todos...

**N:** ¿Y la gente? ¿Cavatore y Thorpe, los amados por el público?

**F:** Son buena gente. Cuando lees críticas te duele porque sabes que son buenos tíos... Ah, ¿por cierto, sabías que Peter Jackson, el director del Señor de los Anillos, también esculpe?

**N:** ¿Cómo?

**F:** Lo que oyes... Los Perry son muy amigos de Peter Jackson, van a su casa de nueva zelanda de vez en cuando... Pero a Peter Jackson le mola (como a los Perry) las minis históricas, ves a la web de Perry Miniatures y encontrarás un vídeo de ellos esculpiendo y el Peter Jackson esculpiendo también... De hecho, en el Señor de los Anillos hay un

momento donde salen Cavatore, los Perry y Brian Nelson: si tienes la versión extendida del Retorno del Rey, cuando Merry (es Merry, no?) le clava la daga al Rey Brujo, están buscando un medallón que se ha caído por el suelo, y enfocan a los rohirrim muertos... fíjate en ellos...

**N:** ¿Qué tal el panorama español allí en Games UK?

**F:** Hay un tío de Cádiz como jefe de mol-des que lleva diez años ya, un tío genial, Quino. Juan Díaz, aunque trabaje a distancia, y David Rodríguez, que se fue a Andrea Miniaturas cuando yo aún estaba en GW, pintor ganador del primer Golden Demon..

**N:** ¿Cómo ves el mercado de las minis dentro de unos años?

**F:** Pues parecido a ahora. Quizá GW acaba siendo comprada por una empresa como Hasbro y pasa a hacer simplemente "juguetes de plástico". Quizá los escultores de GW se vayan yendo o formen otra empresa con el espíritu verdadero del hobby o se vengán a Privateer. No lo sé. Lo que sí sé es que pienso dar mucha más caña y seguir haciendo miniaturas durante mucho mucho tiempo.

**N:** Bueno, Felix, ha sido un auténtico placer contar con esta entrevista... ¡Seguiremos en contacto!

**F:** Por supuesto... Un saludo a todos los lectores de ¡Cargad!



*Félix junto a su mejor figura...*

# ¡De aquí no me muevo!

Tropas tozudas e inmunes a desmoralización  
por Namarie

En muchos casos, sea cual sea la táctica que usemos, nos va bien mantener al enemigo quieto, para así controlar nosotros los movimientos y poder llevar a cabo correctamente nuestro plan de batalla.

Y hay dos reglas especiales de ciertos tipos de tropa que nos pueden ayudar mucho: Inmunidad a Desmoralización y Tozudez.

## Inmunidad a Desmoralización

"Inmunide a Desmoralización" es una de las reglas más potentes que hay. Significa, ni más ni menos, que dicha tropa nunca huye al perder un combate. Es decir: que podemos fiarnos que la tropa ID va a morir, pero no huir. Tácticamente esto nos ofrece una enorme seguridad, ya que tenemos la certeza que el enemigo, por muchos bonificadores al combate que tenga, no va a entrar tan fácilmente (al menos podemos prever que no entre en un solo turno). Otro punto positivo de las tropas Inmune a Desmoralización es, que son, además, inmunes a psicología (OJO que a la inversa no ocurre). El pánico no les influye (no huyen al ver huir una unidad amiga, ni al ser reducidos por proyectiles) ni el miedo o terror (aunque pierdan el combate). En cierto modo tenemos una tropa segura, fiable, que no se va a mover.

No todo puede ser bueno. El primer inconveniente es que las tropas I.D. suelen ser caras, con lo que nos podemos olvidar de hacer una megaunidad de ochocientos nenes con la excusa de que no van a huir. El segundo inconveniente es que, en general, no están destinadas a atacar, y su armadura suele ser baja (o no tener). No deberíamos contar con que una tropa indesmoralizable gane un combate, y tenemos que vigilar mucho cuando se juega contra Elfos Silvanos o Enanos (porque la de proyectiles que les cae es asombroso). Si sumamos ambos inconvenientes tenemos una unidad que no podemos "masificar" (por precio) y que no van a aguantar muchos golpes. ¿Y para qué queremos una tropa que no es buena combatiendo y que puede no aguantar mucho? Bueno, esto nos lleva al destino de las ID's: este tipo de tropa son desde un buen inicio SACRIFICABLES. Es decir, que su función en la batalla es de morir para que otra unidad (u otras unidades) puedan hacer algo.

Hay que tener este concepto muy claro: si ponemos una unidad inmune a desmoralización es porque sabemos que va a ser sacrificada para que otras unidades cumplan su cometido. Si vamos a poner algo ID "por poner" mejor piensa en otra unidad de proyectiles.

El primer uso que se desprende de esta tropa es el de cebo. Es decir, atraer una carga enemiga, esperar que no pueda eliminar toda la unidad en el turno de carga (si pones dos matatrolls solitarios frente a una carga de carro, tienes muchos números de perderlos) y en el siguiente turno cargar tú por el flanco a esa unidad "quieta". Ten cuidado con una cosa: al ser inmunes a psicología, no pueden huir como reacción a una carga... hay que tener en cuenta esto, porque no todo el mundo se acuerda de esta regla, y un oponente inteligente podría cargarte con unidades "cebo" tuyas para entretener tus preciosos enjambres.

Otro uso muy frecuente es el de "parador". Si el oponente es uno de esos a quien le encanta concentrar puntos en una sola unidad (léase la conocida "unidad de tumularios a caballo con vampiro neonato", más vista que si hubiera un Barça-Madrid como final de copa de Europa), lo mejor que se puede hacer es mantener esa unidad trabada en combate con 200 puntitos, y dedicarte con toda tu fuerza a machacarle el resto del ejército. El clásico ejemplo es el de los Snotlings puestos en fila, que cargan a una unidad de caballeros de khorne por el flanco. Ellos no van a matar ningún caballero, pero sólo dos caballeros pueden pegar... Y ocho peanas son MUCHAS heridas...

También podemos usar las tropas inmunes a desmoralización como "seguro" de un flanco. Si tenemos una táctica con parte no muy móvil (ununque martillo, un flanco oblicuo, etc.), una tropa inmune a desmoralización desplegada en un flanco asegura que ninguna tropa entrará. Hay que encontrar un equilibrio entre cantidad y seguridad (una caballería rápida puede entrar fácilmente), y es vital aprovecharnos del despliegue si podemos.

## Tozudez

De entre todas las modificaciones a las reglas de psicología que apare-

cieron en la sexta edición de Warhammer, una de las más importantes es la división de lo que se llamaba Odio. En la cuarta y quinta ediciones, el Odio tenía tres efectos: los dos primeros se han mantenido (se repiten las tiradas para impactar falladas, y no pueden no perseguir), y la segunda era que si la unidad perdía el combate, chequeaba desmoralización con un Ld10 sin modificadores por el combate.

En la Sexta Edición, esta regla de Odio se dividió en Odio y Tozudez (regla nueva). La Tozudez permite chequear desmoralización sin penalizadores de combate, usando el liderazgo de la unidad (o de la unidad y el personaje cuando ambos son tozudos). Es decir, que una unidad que tenga L8 y sea tozuda, aunque pierda el combate de -6 seguirá chequeando a 8's.

Hay un error muy (demasiado) común y que esperemos se arregle en la Séptima Edición: personajes, unidades y tozudez. Si una unidad TOZUDA tiene un personaje NO TOZUDO (p.e. Slann y Guardia del Templo), para los chequeos de desmoralización se puede elegir tirar con el Liderazgo del personaje modificado por el resultado del combate, o bien por el Liderazgo de la unidad sin modificar.

La tozudez es muy diferente a la Inmunidad a Desmoralización. Por un lado, las tropas Tozudas suelen ser tropas de élite, con un buen perfil y buena salvación (a un coste relativamente alto), pero capaces de ganar un combate. Por el lado negativo, las tropas tozudas NO son inmunes a la desmoralización, si pierden los combates (y es posible), y tienden a fallar los chequeos de vez en cuando (la presencia de un Portaestandarte de Batalla es algo que multiplica las posibilidades de éxito). Tercer punto negativo: no son inmunes a psicología, o sea que siguen siendo afectados por el pánico o el miedo. Especial mención al Miedo: una tropa tozuda que pierde el combate contra un enemigo que le causa miedo (y le gana en potencia), huye, por mucho Liderazgo tozudo que tenga.

¿Qué función pueden tener? En el campo de batalla pueden usarse como tropas sacrificables (igual que las ID's), pero sólo si ponemos pocos y si somos conscientes de que son sacrificables

(ejemplo: una Guardia del Templo con Slann NO es sacrificable). En general, habrá que pensar en su función en batalla más allá de su "morirán para el bien del ejército". El hecho de que (por su tozudez) puedan aguantar perfectamente una carga y (por su perfil y armadura) puedan llegar a ganar un combate en otro turno, hace que las tropas Tozudas sean perfectas para funciones de contención del enemigo (para recibir cargas un turno, y al siguiente ganar ellas el combate con algún apoyo pequeño el combate). Mientras con las tropas inmunes a desmoralización, quien gana el combate es la unidad que carga "después" de que se queden trabadas, en las tropas tozudas ellas mismas ganan el combate con algún apoyo.

Donde mejor juegan su baza las unidades Tozudas es realizando funciones de Yunque (en tácticas como yunque martillo o yunque doble martillo -envoltura de flancos-). Si estás pensando en realizar un yunque martillo a nivel de ejército, piensa en tropas tozudas o inmunes a desmoralización.

## Configuración de las unidades

Si dispones de una unidad inmune a desmoralización, pon cerca una unidad de contracarga. Piensa que la unidad I.D. no está orientada a ganar el combate, necesitará la ayuda de otra unidad mejor. En general, nunca pongas estandarte ni personajes. Pon las suficientes miniaturas como para que resistan una carga (si te enfrentas a Altos Elfos y sus temibles Carros de Tiranoc, ni se te ocurra poner sólo dos peanas de snotlings para frenar porque no lo conseguirán). Sin embargo, no debes excederte porque serán puntos perdidos. Dependiendo del ejército al que te enfrentes te interesará una unidad pequeña (de doce matatrolls o de seis

peanas de snotlings), o más grande (cuatro enjambres de la jungla). Contra Enanos y tropas con mucho proyectil, mejor no pongas (en general no te servirán de mucho).

Si dispones de una tropa tozuda que crees que puede ganar un combate (Martilladores Enanos, Guardia del Templo) no escatimes en coste: grupo de mando y Portaestandarte de Batalla cerca multiplicarán las posibilidades de victoria. Si la unidad tozuda sabes que no va a ganar el combate (porque son pocos o porque no disponen de todo a favor, como los Kossars de Kislev) trátalos casi como inmunes a desmoralización: NO pongas estandarte (serán puntos para tu enemigo) y no te preocupes por las filas; están para entretener, no para ganar.

## El Imperio

El ejército Imperial tiene dos tropas de infantería con funciones de contención: una inmune a desmoralización (los Flagelantes) y otra tozuda (los Grandes Espaderos). La primera no está del todo mal en puntos (16 flagelantes son 176 puntos) y puede perfectamente tapar un flanco contra una carga de caballeros o carros. La segunda, los Grandes Espaderos, son un curioso ejemplo de tropa tozuda que bien jugada permite ganar en el turno en que recibe carga (dos destacamentos de 8 espadachines y el Estandarte del Grifo en una unidad de 20 Grandes Espaderos es casi invencible).

Algo que puede sorprender negativamente a tu enemigo es un objeto llamado "bastón de mando". Aunque caro (50 puntos), el hecho de poder hacer un turno inmune a desmoralización una unidad, vale la pena. Sobre todo porque nadie se espera que una solitaria unidad de caballería, en su segundo turno y car-

gada por ambos flancos, aguante tan tranquila...

*El Culto de Ulric:* esta lista oficial (MdA3) dispone de dos unidades tozudas, una Básica (Guardia Teutogen) y otra Singular (Hermanos Lobo). La primera, al no poder llevar destacamentos (es lo malo de esta lista) debe usarse como una unidad tozuda "clásica" y no como los Grandes Espaderos. La opción de usarla como cebo no es del todo mala, o incluso de apoyo que puede aguantar una carga sorpresa.

Los Hermanos Lobo son un ejemplo de unidad tozuda "sacrificable". Al ser Hostigadores, puedes ir despidiéndote de las filas, con lo que ganar un combate con ellos puede ser bastante difícil. Consejo: no les pongas armadura ni escudo, haz que tengan dos armas de mano (2A HA4 F4 por mini) o arma a dos manos (1A HA4 F6), y trátalos como una unidad de apoyo móvil que además puede aguantar cargas. Si les pones grupo de mando estás desperdiciando puntos; es muy difícil (al tener armadura de 4+ y sin filas) que ganen algún combate contra una unidad de ruptura enemiga.

*Middenland:* Tengo que reconocer que esta lista me encanta ^.^ Dispone de DOS tropas tozudas CON destacamentos (Guardia Teutogen y Grandes Espaderos) que pueden formar un excelente yunque (a ver quién es el guapo que les carga). También disponemos de los Hermanos Lobo, otra unidad Tozuda y además hostigadora. Si luchas contra Hombres Bestia no dudes ni un momento en ponerla: quince Hermanos Lobo con dos armas de mano y con un Senescal, contra una manada de bestias, son algo increíble (al ser hostigadores se alinean, y el poder repetir por el odio hace que los Hermanos puedan pulverizar una unidad en un solo turno).

## Orcos y Goblins

Los pielesverdes disponen de sólo dos unidades inmunes a desmoralización: los Snotlings y la Vagoneta. Los Enjambres de Snotlings son baratos (8 peanas son 24 heridas por 200 puntos), básicos (y 0-1 como todos los enjambres) y muy recomendables en cualquier lista (tocan la moral que no veas). Como todos los enjambres, sacrificables y pueden entretener muy bien a una unidad enemiga.

La Vagoneta es muy barata y puede darte una agradable sorpresa (2d6 impactos en "carga"), pero es unidad Singular y su capacidad de movimiento es aleatoria. Como tantas cosas pielesverde, se suele poner más como curiosi-



Probablemente, el regimiento con mejores minis del Imperio: Guardia Teutogen



*Este es el clásico regimiento inmune a desmoralización: los Matadores*

dad que como parte de un plan establecido. Sin embargo, las unidades enemigas de hostigadores deberían tenerle miedo...

El Gigante es un caso aparte en las tropas con Tozudez. Tiene L10 y es prácticamente inmune a psicología (o sea que casi es inmune a desmoralización), causa terror y tiene una capacidad ofensiva que aterra. Sin embargo tiene, como las tropas inmunes a desmoralización, un punto débil en los proyectiles enemigos. Incluso las "inocentes" flechas de los arcos pueden llegar a tumbar a un Gigante (ya no hablemos de cerbatanas envenenadas). ¿Consejo? Ponlo para atraer proyectiles, pero no lo trates como tozudo (a no ser que sea tremendamente necesario).

## Condes Vampiro

Uno de los ejércitos más diferentes al resto. Prácticamente todas sus tropas son (en cierto modo) inmunes a desmoralización, ya que no huyen jamás. Podríamos decir que no hay unidades que hacen cierta función. Los zombis

parece que no ganen combates, pero si se consigue aumentar su número el oponente llegará un turno en que lo pierda. Y los tumularios, tropa blindada y que podría ganar perfectamente, pueden hacer la función de cebo mejor que los zombis. Ya que todo el ejército actúa de forma especial, no se pueden aplicar los mismos raseros a las tropas no muertas que al resto de ejércitos.

Con Khemri, los mismos comentarios son válidos. Si consigues comprender que cualquiera de las tropas puede actuar de cebo o de "ven aquí y te acabaré ganando el combate", tienes mucho ganado...aunque como vimos en el número anterior de ¡Cargad! en el artículo de Khemri, hay que saber jugar con esto.

## Elfos Oscuros

La única tropa "tozuda" (la Guardia Negra) es demasiado cara (singular a 16 puntos por miniatura), frágil (R3, TSA5+) y poco efectiva (1A F4) como para poder usarla de yunque o de cebo. Sin embargo, la tozudez hace que una pequeña unidad de Guardia Negra



*El único No Muerto bueno es el No Muerto Muerto... o No No Muerto... o...*

(12 miniaturas sin grupo de mando) pueda ser un buen apoyo de una unidad de Lanceros y pueda resistir una carga de unidades tocapelotas (jinetes de lobo, hostigadores) sin despeinarse.

En la lista de Culto de Slaanesh podemos poner algún Engendro del Caos, pero al no tener armadura no podemos fiarnos de él.

## Altos Elfos

Los Leones Blancos son la única tropa "quieta", pero por su escasez (son Singulares, o Especiales si el General lleva la genial Capa de León) y su fragilidad (en CaC tienen R3 y armadura 6+), unido a que el General deba estar en la unidad para hacerlos tozudos, implica que no puedan resistir mucho.

## Enanos

Los Enanos son tradicionalmente tozudos, y en el mundo de Warhammer no iba a ser una excepción. Tenemos una tropa inmune a desmoralización (Matadores) y una tropa que es tozuda (Martilladores). Ambos podrían ser el "yunque", ninguna de las dos (por coste y por difícil de poner -son especiales-) es "sacrificable" del todo, y ambas tienen un potencial ofensivo considerable (los matadores mejoran cuanto más resistente es su oponente). El hecho que las dotaciones sean tozudas no afecta a este artículo, puesto que su tozudez no tiene efectos a nivel de táctica general (tan sólo que cuesta más que se vayan corriendo).

La lista de Matadores de Karak-Kadrin es el único ejército legal (el de Snotlings no lo es) en el que todas las tropas son inmunes a desmoralización. La lástima es que al ser todo infantería, no se pueda hacer un yunque-martillo a nivel de ejército. La táctica con este ejército es simplemente ir avanzando, chocar y tirar dados. Con todo el respeto del mundo, es una lista hecha con el cul... en fin, emoción, ninguna...

## Caos

El ejército con mayor variedad de tropas de todo el juego, evidentemente, tiene también tropas inmunes a desmoralización (Engendros), tropas que se pueden considerar parecidas a las tozudas (Demonios, aunque son excesivamente volátiles) y algo enorme y tozudo llamado Gigante del que ya hemos hablado.

Tanto por reglas como por trasfondo, los Engendros parecería que

deben estar en todos los ejércitos del Caos: dos Engendros (con su R5 y tres Heridas) pueden aguantar bastante bien una carga, aunque son muy frágiles ante los proyectiles (incluso arcos). ¿Cuál es el problema? Que las tácticas con Caos suelen ser más de ruptura que de recepción, con lo que una tropa de este tipo es algo difícil de usar.

## Skavens

Los Skavens sólo tienen a los enjambres como unidad de contención, aunque debido al carácter del ejército, no puedan cubrir mucho (y no esperes que hagan gran cosa las unidades de apoyo... ni siquiera Ratas Ogro). En este caso son más bien unidades de protección de zona ("sí, sí, ven aquí a ver si consigues pasar").

## Hombres Lagarto

Un ejército con una tropa inmune a desmoralización parecida a la Skaven (los enjambres), y con una de las mejores unidades Tozudas del juego: la Guardia del Templo. Verdadero núcleo del ejército, una GT con Slann (General y además Porta de Batalla), con 3 filas, R4, armadura 3+ y su liderazgo 8 con tres dados, la hace muy, muy estable. Si se usa, DEBE ser como unidad principal de recepción (ya que encima el Slann puede seguir lanzando hechizos) y sin duda una unidad que hay que proteger mediante estandartes mágicos. El hecho de que las unidades cercanas puedan usar el L9 del Slann, que encima es portaestandarte de batalla, hace que dos unidades de Saurios "de comparsa" consigan un Yunque perfecto.

## Bretonia

Sólo una unidad destacable (pero MUY destacable): los Portadores del Relicario. Humanos típicos, con R3 y armadura 4+, pero con la Bendición de la Dama (tirada de salvación especial) y a un coste relativamente bajo: 9 puntos por miniatura. ¿Por qué este precio tan bajo por miniatura? Bueno, básicamente por su escaso uso, Bretonia no es famosa por esperar atrás las cargas enemigas... Aún así, es un buen "yunque". Muy buen yunque.

## Reinos Ogros

El otro ejército nuevo de esta edición, con bastantes fans (entre sus virtudes está la de salir relativamente económico hacerse con ellos) tiene dos tropas interesantes pero escasas: los Gargantúa (inmunes a desmoralización) y los Comehombres (Tozudos).



## Pequeños y muy muy útiles...

Por desgracia en ambos casos siguen pecando de lo mismo que casi todo el ejército: poca armadura, mueren con relativa facilidad ante proyectiles...

## Elfos Silvanos

Si alguien os ha dicho alguna vez que los Elfos Silvanos son el ejército más difícil de llevar, no lo toméis como exagerado. Es uno de los más difíciles, debido a su movilidad. Las tropas no tienen una función estándar, y puedes acabar usando una unidad que te pensabas que iba a ser de ruptura, como cebo... sí, puede pasar también con el resto de ejércitos, pero con los Silvanos más. La única tropa Tozuda es el Hombre Arbol, y se le puede aplicar prácticamente el mismo comentario que al Gigante.

## Mercenarios

Los Mercenarios sólo disponen de una tropa tozuda: la escolta del pagador. Demasiado frágil (R3, armadura pesada) para considerarse una tozuda "de elite", es más bien como los Leones Blancos, prescindible.

## Otros

Hay dos casos a tener en cuenta. Uno es el de los contingentes aliados kislevistas: algunos ejércitos (en concreto Imperio, Altos Elfos, Enanos, Elfos Silvanos y Mercenarios) pueden tener un contingente aliado kislevista, lo que está muy bien a nivel de ejército (¡caballería ligera y pesada para todo el mundo!). En lo que interesa al artículo, hay que mencionar que cuando se incorpora un personaje a una unidad, ésta pasa a ser tozuda con L8 (el liderazgo del Boyardo). El personaje es carillo (90 puntos "pelao"), y si analizamos las posibilidades vemos que son más bien bajas: podemos ponerlo en una unidad de kossars (infantería con R3 sin armadura... o sea, descartado), en una unidad de caballería ligera (R3 con armadura 6+... descartado), o en los Lanceros Alados o Guardia del Grifo (caballería que salva a 3+). Bien... o no.

¿De qué sirve una unidad de caballería tozuda? Pues... de apoyo rápido. Al ser relativamente fáciles de incluir (no nos consumen opciones de singular ni especial) podemos permitirnos el lujo de tener una unidad de 200 ó 300 puntos (personaje incluido) para cargar e intentar mantenerse ahí y permitir a otra unidad que haga el "remate".

Otra posibilidad son algunos regimientos de renombre. Los Matadores Piratas de Drong el Largo, además de buenísimas miniaturas, no dejan de ser matadores (o sea, inmunes a desmoralización) y en el primer turno de combate pueden hasta ganarlo (los 2 ataques de pistola con poder de penetración por la pólvora por cada nene pueden hacer algo). La Compañía Maldita... bueno, son no muertos, son inmunes a desmoralización en cierta forma...

Los Comehombres y los Gigantes son también "mercenarios" que pueden ser contratados como si fueran un regimiento de renombre. De su uso hemos hablado ya en las secciones de Ogros y pielesverdes.

## Conclusiones

La mayoría de ejércitos disponen de una tropa claramente "de aguantar", ya sea sacrificable o no. No perdamos de vista que este tipo de unidades necesitan siempre otra unidad para expresar su potencial como tropas quietas...

El único consejo que diría es: si quieres poner una tropa tozuda o inmune a desmoralización, por lo general debes pensar antes qué función va a desarrollar y dónde va a ser desplegado, quién va a apoyar (o a realizar la carga molesto). Poner por poner, no vale la pena. Así como diez arqueros a veces se ponen "porque sí", una tropa inmune a desmoralización (como un enjambre) o tozuda, si se pone debe tenerse en cuenta qué va a hacer, y debe pensarse bien cuántas miniaturas tendrá, qué apoyos, y si va a estar acompañada de algún personaje u objeto.

## Kandrein el espadachin (III)

EL SEMI-ELFO EN LOS DOMINIOS DEL CLAN ARESUGAWA (12 AÑOS ATRÁS)  
por Charles Chaos

*Festag 20 de Vorgeheim  
del año imperial 2510*

*Isla de Honshu [Shiro Aresugawa  
(Región de Kamakura)] (Nippon)*

Cuando Kandrein entró vio un patio compuesto por un jardín con un par de estanques con forma circular rodeado de piedras a unos metros de la entrada, uno estaba a la izquierda del grupo y el otro a la derecha. Antes de mirar a su alrededor, notó que había algo que se le pasó por alto y dirigió su mirada por encima de su hombro un instante y, vio que el lugar en el que se encontraba la doble puerta de roble, era una muralla que él no reconoció de lo absorto que estaba con el edificio. Luego vio que en un lado del estanque de la izquierda, había dos personas con un cuenco de color blanco que contenía granitos de cereal con los que alimentaban los peces que nadaban. Una de ellas era un hombre alto y joven, de cabello largo negro recogido en una cola de caballo y los ojos castaños; iba vestido con un kimono gris sujetado con un obi negro. El mercenario vio desde la montura unos dibujos azul oscuro en una banda del  $\text{eri}^{\text{xxv}}$  del kimono que él no veía bien en el borde del  $\text{sode}^{\text{xxvi}}$  derecho y en el del  $\text{sode}^{\text{xxvi}}$  izquierdo también vio dibujos del mismo color que los del  $\text{eri}$  que no estaba seguro si eran los blasones del clan o de la familia. La otra persona era una anciana con la frente arrugada, los cabellos grises plateados recogidos en un moño, tenía los ojos de color verde pálido y, vestía con un kimono azul pálido con un obi color gris claro. Ella estaba mirando el cielo, mientras daba de comer a los peces. Ambas personas dejaron de hacer lo que estaban haciendo e hicieron una reverencia nada más ver los ashigaru andando con un aire marcial, los samurai, la samurai-ko y el mercenario que iba con ellos. Aquello le extrañó mucho a Kandrein ya que ni era samurai ni aristócrata, después supuso que a lo mejor lo hacían por cortesía.

El mestizo vio que a unos pasos de donde se encontraba el estanque izquierdo había algo que nunca vio en su vida, ni siquiera en Avelorn (o al menos no recordó haber visto algo así allí). Aquello eran unos árboles con el tronco delgado y con flores con pétalos de color rosa. Para rematar la decoración cerca del pie de algunos troncos, estaban perdidos de un puñado de aquellos pétalos. Luego vio que cerca de los árboles había una esta-

tua de un dragón parecido a los de Catai, esculpido en jade. También vio cerca de la estatua unas flores, que para él eran desconocidas. El grupo samurai y el mercenario detuvieron las monturas y después desmontaron; Kandrein cuando desmontó tuvo la sensación de tener el trasero abollado de estar sentado en la silla, (seguramente empezó a perder la costumbre desde que salió de los Reinos Ogros y de Catai). Luego unos sirvientes que vestían unas sencillas prendas se llevaron las monturas hacia los establos.

Los ashigaru se marcharon hacia los barracones del shiro, mientras que los demás guiados por Dayu se fueron hacia la puerta que conducía al interior del edificio. Allí todos se quitaron el calzado en el acto, salvo Kandrein que decidió voluntariamente ir en último lugar, porque resultaba más difícil quitarse sus botas que las sandalias de paja de ellos y él temía demorar al grupo para entrar dentro. La mayor parte del grupo avanzó, mientras que el resto del grupo decidió esperarle. Una vez que el mercenario se descalzó, siguió al grupo situándose detrás de la guerrera.

Al igual que en casa de Yoshiteru, el joven mercenario vio dibujos de tinta colgados en las paredes del pasillo, también vio jarrones de diferentes colores. Él preguntó a Reiko que representaban aquellos dibujos; ella le dijo que aquellos eran escenas de mitología y de leyendas de Nippon. "Curiosa manera de retratar las hazañas de sus antepasados" Kandrein pensó aquello después de oír la respuesta. La marcha por el pasillo continuó hasta llegar a una puerta de madera instalada en la pared izquierda. Dayu puso

los dedos de su mano derecha en un hueco y la abrió haciéndola correr hacia su izquierda, luego él y los demás entraron de uno en uno unos instantes y salieron al cabo de otros. Cuando fue el turno de un samurai que se encontraba delante de Reiko, el mercenario vio que al salir de allí solo se había quitado su armadura, pero aun tenía su daisho. Se preguntó si tenía que deshacerse de la capa y de la cota. Cuando llegó su turno disipó sus dudas y decidió avanzar, pero fue Eichiro quién le detuvo poniendo su mano izquierda sobre el hombro derecho.

-No es necesario que entres Espada-san  
-Al principio Kandrein no se enteraba del porqué, hasta que el joven continuó-. Kogoro-sama<sup>xxvii</sup> querrá verte con tu indumentaria completa, puesto que irás a verle dentro de un rato.

-Tienes razón Eichiro-san creo que es mejor que no entre -respondió él entendiendo la respuesta del samurai, mientras se preguntaba cómo pudo saber él que iría a ver al daimyo; luego creyó que bien Reiko se lo habría dicho en algún momento de la marcha o que ella se lo hubiera dicho a otra persona y, la otra a Eichiro. Sea como sea decidió no darle ninguna importancia y seguir al grupo.

Reiko que acababa de salir, los oyó y se acercó hacia el mercenario.

-¿Vamos Espada-san? -propuso ella con un tono coqueto. Él asintió mientras ella le cogía la mano disimuladamente. Luego siguieron avanzando.

Kandrein se sintió como un crío llevado por una hermana mayor.



El samurai por su parte ríe en silencio cuando vio la escena.

Al cabo de unos momentos, llegaron a una puerta forrada con una tela color verde esmeralda, que una vez abierta todos se fueron hacia dentro. El mercenario semi-élfico vio que se trataba de una sala bastante ancha, en ella había unos cojines colocados en dos columnas con una separación de aproximadamente dos metros y medio, uno delante del otro y, de unos pocos centímetros uno al lado del otro. Cuando el mercenario entró vio que todos se arrodillaban y dejaban sus armas a un lado. Reiko guió al espadachín de occidente hasta un trío de cojines vacíos y tomaron asiento. Yasuo se arrodilló en el cojín de la izquierda, la joven lo hizo en el de la derecha y, el que estaba en el centro sería el puesto del semi-elfo. Kandrein se quitó primero la capa para que estuviera más cómodo.

Los presentes cuando vieron la cara y la melena del invitado, se dijeron entre ellos comentarios y preguntas relacionados con él. El semi-elfo no podía evitar estar sorprendido de una cualidad que tienen los humanos que usan durante toda su vida, y que según él la suelen de un modo curioso la mayoría de las veces (especialmente en la narrativa). Dicha cualidad era la imaginación porque parte de lo que oyó era muy poco creíble para que fuese real. El mercenario decidió pues no preocuparse de lo que dijeran los reunidos. Tras doblar y dejar a un lado su capa, dejó a un lado sus armas y, se puso de rodillas.

Entre los samurai presentes había un joven que aparentaba tener la misma edad que Reiko, con el cabello castaño oscuro, los ojos castaños y, vestido con un hakama negro y un gi azul cielo con el blasón del clan en el pectoral izquierdo y, en el derecho había el de la familia. Estaba situado delante del mestizo y, se fijó que no se quitó ni la capa ni la cota de escamas antes de entrar, éste decidió hacerle la pregunta que tenía en mente.

-¿Por qué no te has quitado la armadura y la capa antes de entrar gaijin?

-Porque daimyo-sama querrá verme con mi aspecto completo -respondió el medio humano con cortesía.

-¿Con tu aspecto completo?

-Quiero decir que es para que no se lleve una idea errónea de mí en la primera impresión.

El joven samurai asintió indicando que

entendió la respuesta del mestizo. Después decidió presentarse.

-Watakushi wa Aresugawa Hiroshigedesu.

-Hajimemashite -respondió el mercenario haciendo una reverencia-. Watakushi wa Espada Exiliada-desu.

-Eres el gaijin que salvó a Reiko y a sus familiares de las garras de un culto del Caos, en Shuyoshi hace varios días ¿verdad? -preguntó el joven con interés.

-Soy yo ¿Cómo has sabido lo que hice en Shuyoshi?

-Los amigos de ella me lo explicaron.

Kandrein al principio no sabía a quienes se estaba refiriendo, pero al cabo de un instante se dio cuenta de que se refería a Reiko a sus parientes. Supuso que la noticia de su llegada y de su actuación, ya habría llegado a los oídos de toda Nippon.

-Espada-san ¿Puedo preguntarte algo?

-Claro ¿De qué se trata Hiroshige-san?



-¿Es cierto que mataste a los cinco herejes de una manera extraordinaria? -preguntó el samurai expresando en su rostro, curiosidad y ansia de saber.

-Matarlos sí, pero de manera extraordinaria... hombre tampoco es para exagerar -respondió Kandrein con modestia.

-No exagero para nada, he oído hablar de estilos de lucha que son de por sí sorprendentes, pero el vuestro fue algo

increíble -respondió él con entusiasmo-. ¿Cuál es el secreto?

-No hay secreto alguno, solamente aprendí el estilo de lucha y, entrené duro.

-Ya veo, me gustaría saber dónde...

-¡Basta ya Hiroshige! -interrumpió un hombre con una voz cargada de autoridad y dirigiendo una mirada asesina hacia el espadachín mercenario.

Su cabello era largo y blanco, su rostro era liso, pero con señales de que el tiempo empezaba a pasarle factura. Vestía un kimono rojo oscuro y un obi naranja claro. En ambas prendas había bordes dorados. En cada lado del pectoral de la túnica tenía el blasón de la familia de color azul claro. Kandrein apartó la vista del joven y la dirigió hacia quién le estaba mirando.

-Hiroshige-kun<sup>xxviii</sup> no ha... -intervino Reiko que ya estaba arrodillada.

-Eso me trae sin cuidado -interrumpió de nuevo el individuo de antes dirigiendo la vista hacia Reiko un instante y, volviéndola hacia el mestizo -. No pienso permitir que corrompas a los miembros de esta familia con tus absurdos relatos, bárbaro occidental.

Kandrein al oír lo que dijo aquel samurai se le encendió la sangre de rabia. Pero aquello no le sorprendió del todo porque ya oyó decir que Nippon fue en antaño una potencia xenófoba. Lo que sí le sorprendió fue que aquello aún perdurara, quizá sea porque no es fácil aceptar el cambio. El semi-elfo estuvo a punto de decir algo pero Yasuo le detuvo.

-Arata-sama, deberíais saber que nuestro invitado sí se enfrentó de verdad contra un pequeño grupo de sectarios del Caos, y salvó la vida de tres de nuestros familiares. Además no ha hecho nada para que sea tratado de esta manera, así que lo mínimo que podríais hacer es ser educado con él.

La intervención de Yasuo no pareció impresionar a Arata y, éste decidió responder al viejo sensei.

-Ya lo creo que sí que ha hecho algo y eso es estropear el paisaje de Nippon con su presencia -respondió el samurai con aspereza-. Y eso de matar a cinco herejes no tiene nada de extraordinario, porque yo habría matado a un número diez veces mayor, con una mano atada en la espalda y usando solo una wakizashi.

-Arata-sama haced el favor de no faltar el respeto a nuestro invitado y no nos avergoncéis a todos con vuestra infantil arrogancia -exigió Reiko que no soportó no solo la altivez del samurai sino que insultaran al mercenario mestizo.

-¡Callaos mujer! -Bramó el hombre-. No entiendo cómo osáis defender a un sarnoso gaijin que ha ensuciado esta noble tierra con su rudo calzado. Por eso no solo se os debería despojar tu rango de samurai sino exiliaros de Nippon.

-¿En qué época crees que vivís bushi<sup>XXIX</sup> anticuado? -Espetó Reiko- hoy en día es habitual que hayan gaijin en el país desde que finalizó el aislamiento.

-¡Ya os he dicho que os callarais! -aquella vez Arata le dirigió una mirada asesina a la joven samurai-ko-. Esa no es manera de tratar a tus mayores ¿O es qué tú padre no os enseñó buenos modales?

-¡Sois vos quien deberíais tener buenos modales! -Respondió ella- ¿O es qué el haber sido ascendido a samurai los habéis olvidado?

-Ya está bien vosotros dos -replicó Yasuo.

Los dos se callaron y se guardaron para sí mismos lo que querían decir.

Kandrein empezó a tranquilizarse para poder pensar con claridad. Con lo sucedido llegó a la conclusión de que no todos los isleños estuviesen de acuerdo con los cambios. Por lo tanto era posible los enemigos comunes que amenazaban Nippon no serían su única preocupación, sino que lo sería la población del lugar opuesta a la presencia gaijin.

Reiko se acercó un poco hacia el mestizo.

-Espada-san tengo que decirte algo, que pasé por alto -susurró ella con un tono de preocupación.

-¿De qué se trata Reiko-san? -preguntó él con un tono dubitativo.

-Ve con mucho cuidado cuando camines por Nippon, porque a pesar del cambio, aún hay samurai que están en contra de la presencia gaijin.

Con aquellas palabras Kandrein ya tenía sus sospechas confirmadas así que tendría que estar alerta en todo momento si no quería acabar degollado por algún xenófobo.

-Pero no te preocupes -dijo ella-. En los dominios de mi clan es hay gente toleran-

te, aunque con excepciones.

Kandrein se tranquilizó un poco después de oír aquello, pero eso no significaría que no bajase la guardia.

Después unos sirvientes entraron en la habitación llevando en las manos unas bandejas cuadradas con cuatro postes; cada uno colocado en cada esquina de la bandeja, formando así una pequeña mesa.

Cada sirviente dejaba la bandeja delante de cada samurai. Cuando uno de ellos dejó una delante de Reiko dejó otra delante del espadachín mestizo. El joven vio que en la bandeja había un cuenco de arroz blanco hervido con verduras troceadas, al lado había un pequeño plato con unos rollos de arroz rellenos de atún crudo envueltos en una alga de color verde oscuro y, delante de ambos platos había dos bastoncitos puestos en horizontal con la punta de ambos puesta sobre una pieza de mármol blanco, y a la derecha de la bandeja había una pequeña botella de sake junto con una taza vacía. Kandrein vio que tenía buena pinta, aunque tenía sus dudas sobre los rollos de atún.

Una vez se hubieran servido las bandejas los sirvientes se marcharon.

-Bueno vamos a comer -anunció Dayu.

Ellos (y ella) cogieron los bastoncitos, los separaron y empezaron a comer.

-Vaya vaya, sí hasta resulta que el sucio bárbaro de occidente también sabe comer como las personas, cuando creía que comería como una bestia -Se burló Arata del semi-elfo cuando le vio comer con los bastoncillos.

Kandrein que estaba comiéndose el arroz empezó a sentirse incomodo, dejó un momento el cuenco y los cubiertos y, dirigió una mirada de indignación hacia el viejo.

-Es... -iba a ponerse en pie y dirigirse hacia él.

-Arata-sama tened la amabilidad de ser educado con nuestro invitado -intervino Reiko otra vez poniendo un brazo delante del mercenario-. Tal como se ha dicho antes, no os ha hecho nada para que le menospreciéis o debería decir que tenéis miedo a lo desconocido.

El rostro de Arata empezó a enrojecerse de ira.

-Así que resulta que tenéis miedo de un

solo gaijin por el hecho de que esté entre nosotros -comentó Yasuo-. Que vergüenza y yo que os consideraba un samurai que no conocía el miedo.

-Y eso es lo que no conozco viejo descarado y, aún menos de un repugnante gaijin.

-Si tenéis algo contra mi decidlo y lo arreglaremos civilizadamente, sino portaos bien -propuso Kandrein de manera sere-



na, frunciendo el ceño hacia Arata.

-Espada-san... -Reiko preocupada por el comentario del joven mercenario, no fue capaz de acabar la frase.

-Ya lo creo que lo tengo, y es que tu repugnante presencia me ofende -rugió Arata.

-Si solo es eso os deberéis acostumbrar lo queráis o no.

-No tengo porque hacer lo que acabáis de decir gaijin inmundo -rugió él-. Además ¿quién os habéis creído que sois vos para decirme que debo o no debo hacer?

-Una persona que únicamente sugiere que hacer en vez de decir que se debe hacer, y que además esta siendo injustamente maltratada por alguien que sí es un bárbaro.

-Lamentaréis haberme dicho eso -bramó el hombre después de ponerse de pie y, señalar al mercenario con el dedo índice de su mano derecha-. Al atardecer haremos un duelo por haberme ofendido.

-Acepto -respondió él-. De todas formas

me trae sin cuidado si mi oponente es joven o viejo. ¿Dónde será el combate?

-Será en un gimnasio de este shiro, pero no os preocupéis, os enviaré uno de mis hombres para que vaya a buscarlos y os lleve hacia allí y, una vez luchemos, sufriréis una derrota que será más dolorosa que vuestro insulto -declaró el viejo samurai con mucha confianza.

"Eso está por ver" pensó el espadachín semi-élfico después de oír la declaración del hombre. Arata volvió a sentarse y todos volvieron a comer.

Reiko estaba preocupada por lo que acababa de suceder.

-Espada-san ¿Estás seguro de lo que acabas de hacer?

-Claro ¿Por qué? -Kandrein estaba extrañado por el tono de la pregunta.

-Pues porque quién te acaba de desafiar se trata un samurai muy bien entrenado y también tiene la reputación de ser sanguinario y cruel en el campo de batalla.

-Entonces será un buen combate.

-¿No estás asustado después de todo? -preguntó Yasuo al oír la tranquila respuesta del gaijin.

-La verdad es que no Yasuo-san.

La calma que mostraba el semi-elfo cuando respondió sorprendió a los presentes. Arata se sostuvo en la hipótesis de que Kandrein estuviera fanfarroneando pese que su tono indicaba seguridad en sí mismo.

Kandrein vio los rostros de preocupación del gentío incluyendo los del viejo sensei y de la joven samurai-ko; después cogió los bastoncitos, se acabó de comer el arroz del cuenco y empezó a comer los rollos rellenos de atún. El mercenario oyó sin querer, comentarios sobre como podría acabar el enfrentamiento que habría entre él y el viejo samurai y, la mayoría sonaban muy espeluznantes tanto para el uno como el otro.

"Primero Esteban, luego Helmut, después Agostino, tras él vino Tchang y ahora un viejo samurai" Kandrein hizo memoria de los nombres de quienes le desafiaron en combate hace una década, cuando estuvo en Estalia, en Imperio, en Tilea y en Catai; añadiendo al samurai en la lista. "La verdad no tienen remedio estos humanos, ellos y su honor que usan como excusa para todo" pensó él mientras masticaba el rollo.

Recordó que los tres primeros no debieron de haber desperdiciado su vida por la idiotez que les impulsó a luchar contra él; mientras que en su último adversario tenía otros motivos y además fue lo bastante sabio para no echar su vida por la borda. Kandrein esperaba en el que se celebraría dentro de un rato no hubiera ninguna necesidad alguna de matar.

Luego decidió seguir disfrutando de la comida que le empezaba a gustar.



Isla de Honshu [Ciudad de Hino, sureste de Shiro Aresugawa (Región de Kamakura)] (Nippon)

Mientras en la ciudad costera de Hino había unos almacenes que recibían mercancías de occidente a paso seguro desde las embarcaciones a tierra firme. Había mercaderes de todo el Viejo Mundo (imperiales, bretonianos, estalianos, tileanos, etc.) haciendo negocios en las lejanas islas. Tanto transeúntes como trabajadores locales estaban asombrados por los productos que iban llegando al país. Había personas conservadoras que refunfuñaban que el país perdería los valores tradicionales o que mancillarían la belleza de sus hogares con la llegada de mercancía occidental. Mientras que los progresistas creyeron que sería bueno que Nippon se modernizara puesto que el cambio emergente supondría una oportunidad de que Nippon se fortaleciera y evitar que se convirtiera en una

colonia en manos de alguna de las potencias viejomundanas.

Un grupo de marineros de origen imperial estaba descargando unas mercancías compuestas por cajas de vinos, ginebra, cerveza; pólvora, piezas de arcabuz, sedas, etc. Mientras que un pequeño grupo estaba con un grupo de trabajadores nipponenses, alardeando su superioridad en la manera de hacer de occidente para determinadas tareas. Una de ellas fue abrir la tapa de un tonel con una barra de metal con un extremo ligera-

mente curvado, en vez de los puños como hizo un hombre gigantesco de origen catayano; vestido con unos pantalones verdes pálido, una camisa de cuero y calzaba unas sandalias; era calvo y, tapaba la calva con un pañuelo.

-Ves nosotros usamos más la habilidad, que la fuerza bruta -dijo un marinero de metro ochenta, de ojos castaños claros, con el cabello moreno y corto que agarraba la mencionada herramienta con la que hizo la exhibición. Llevaba puesto unos pantalones marrón pálido, una camisa gris y unas botas de aspecto deslustrado.

El hombre y la muchedumbre estaban sorprendidos.

Luego el marinero se fijó en una joven que tenía el cabello largo castaño, los ojos castaños y, vestía con un kimono lila claro con un obi púrpura y calzaba sandalias de paja.

-Oye preciosa ¿Te gustaría pasar un rato con nosotros? -propuso el en un torpe y rudo nipponés.

Ella no dijo nada y se limitó a retroceder negando con la cabeza.



-Vamos no seas tímida que seguro que no habrás visto a ningún hombre hecho y derecho como yo.

Ella siguió sin decir nada y continuó retrocediendo.

-Vamos Chedwic que ya la tienes en el bote -grito uno de sus compañeros en reikspiel.

-No te hagas la estrecha -el hombre llamado Chedwic alargó la mano derecha y, agarró a la joven de la muñeca y se disponía a tirar hacia él.

Pero un objeto largo se estrelló contra el brazo del hombre. Él gritó de dolor. La chica se fue aprovechando la situación.

-¿Quién demonios se atreve a atacarme? -espetó él mientras se tapaba la zona impactada con la otra mano.

De repente apareció la figura alta de una mujer joven, vestida con un kimono azul oscuro atado con un obi gris claro; sujetaba con la mano derecha una katana

envainada y con una wakizashi envainada en su obi. Su cabello era corto y moreno, tenía los ojos castaños claro; su estatura sobrepasaba la del hombre.

-¿Y tú cómo te atreves a comportarte con tanto descaro? -inquirió ella con una mirada asesina.

-¿Una mujer armada con una espada? -preguntó con un tono burlesco-. Vaya un país más ridículo, permitir que una mujer vaya armada con una espada.

Ella hizo una carcajada al oír aquel comentario tan ridículo.

El imperial se quedó atónito con la reacción de la mujer samurai.

-¿Debo entender que en occidente las mujeres no empuñan armas?-preguntó ella con un tono divertido-. Entonces los hombres de tu país deben de ser unos combatientes idiotas si subestiman el poder marcial de una mujer.

-¿¡Cómo has dicho!? -espetó él-. ¿Repíte eso si es que te atreves a ir armada?

Los compañeros del hombre también se animaron a insultar a la samurai-ko.

Ella sonrió al ver la estúpida demostración de dureza verbal del marinero imperial. Luego colocó su espada principal envainada al lado de su segunda arma.

-Eres un combatiente idiota que subestimaste el poder marcial de una mujer.

El hombre se puso rojo de ira.

-Prepárate para agonizar mujerzuela -dijo él apuntando el extremo de la barra hacia ella a modo desafío.

Los/as transeúntes murmuraban entre sí mismos/as que aquel gaijin de occidente no estaría tan seguro de sí mismo si supiera contra quién se iría a enfrentar. Mientras que los demás marineros imperiales animaban a su compañero que diera una lección a la samurai-ko.

Chedwic cargó hacia ella asiendo la barra con ambas manos y preparándola para ejecutar un golpe.

Ella esperó unos instantes. Justo cuando la barra se colocara en posición vertical, ella agarró la empuñadura con la derecha, corrió y la desenvainó a velocidad.

El marinero imperial dirigió la barra hacia delante y, de repente tuvo oído un sonido metálico después, tuvo la sensa-

ción de sostener algo más ligero que el arma de antes.

Cuando volvió del limbo miró su mano derecha y vio que la barra que sostenía estaba cortada, dejándola del tamaño de la empuñadura de una daga.

La samurai-ko mantenía baja la hoja de su katana y miraba con dureza al hombre.

-¿Todavía tienes valor de repetir como has llamado antes?-preguntó ella con una sonrisa.

-Mal... maldita mu... maldita mujer -tartamudeó Chedwic sin apenas haber salido de su estado de shock-. ¿Qué clase de brujería has hecho?

La joven bushi estuvo a punto de reírse de su adversario cuando formuló la pregunta.

-¿En tu tierra llaman brujería a un estilo de combate distinto al suyo? -se mofó ella-. Vaya panda de ignorantes que deben ser los habitantes si comparan un veloz ataque como el que acabo de hacer con eso.

El resto de marineros entró en acción con la intención de matarla.

Justo cuando iba a prepararse para combatir, ella oyó detrás suyo los pasos de varias personas avanzando. Entendió que se trataba de la guardia ashigaru que venía a poner orden. Tras ello se evadió de los marineros y envainó la katana.

-¿Tienes miedo ahora mujerzuela? -se burló Chedwic.

-No confundas el miedo con las prioridades gaijin maleducado -le respondió con calma-. Ahora dejo el asunto en manos de los ashigaru.

Luego ella se fue.

Chedwic y los suyos intentaron ir detrás de ella pero la guardia ashigaru se interpuso y se armó un tumulto en el puerto.

*Isla de Honshu [Shiro Aresugawa (Región de Kamakura)] (Nippon)*

En la sala todo continuó como si no se hubiera lanzado desafío alguno, todo bushi presente hacia con algún compañero (o compañera) bromas y chistes o, bebían sake bien para saciar la sed o para averiguar quién caería erbio primero, aunque no podían ocultar sus rostros de preocupación por lo sucedido.

Kandrein por su parte comía tranquilamente puesto que encontró deliciosa la comida (sobre todo los rollos de atún), luego se tomó un sorbo de sake. Arata se fue media hora después de haber lanzado su desafío, para prepararse para el enfrentamiento junto con sus partidarios. Kandrein comió el último rollo del plato lo dejó sobre la bandeja y depositó los bastoncillos encima de él, vació la taza de sake y la dejó en el lado del plato. Al cabo de un instante apareció un sirviente que se la llevó.

Luego se puso su capa. Reiko se dirigió hacia el joven mercenario.

-¿Ya has acabado Espada-san? -preguntó ella con una sonrisa.

-Hai, ¿vamos pues a ver a Kogoro-sama?

-Así es -respondió la joven- ¿o es que no quieres que te dé empleo alguno? -preguntó ella con picardía.

-Claro que sí -respondió él- ¿A qué esperamos?

-A nada -respondió la joven.

Luego los dos no se dijeron nada durante unos instantes y, se partieron de risa con la extraña situación. Luego ambos colocaron en sus respectivos sitios sus armas. Luego se pusieron de pie y luego se fueron al pasillo. Ella lo guió por un camino que se encontraba a su izquierda.

El espadachín se preguntó qué clase de persona sería el daimyo Aresugawa Kogoro, porque por lo que él sabía de los aristócratas (sean humanos como elficos) suelen ser personas arrogantes que incluso podían creen estar por encima de la ley; e incluso llegarían a ser capaces de comprarla. Por lo tanto decidió pues ser cuidadoso con las palabras. Pero decidió no llamar el mal tiempo y seguir a su nueva amiga. Tras unos instantes de caminata, Reiko llevó a Kandrein hasta unas escaleras que llevaban al piso de arriba.

La pareja torció hacia la derecha, después subieron unas escaleras, luego torcieron a la izquierda y por último siguieron todo recto hasta llegar a una doble puerta que hecha de madera con los huecos tapados con papel como la de casa de Yoshiteru. Kandrein se puso a unos pocos pasos detrás de la joven. Ella empezó a hablar.

-Padre soy yo, vuestra hija Reiko -empezó ella-. Os pido permiso para entrar.

Pasó un breve instante después de que la joven bushi se presentara y pidiera permiso hubo una respuesta.

-Podéis pasar hija -respondió una voz grave y firme.

Ella hizo pasar a su izquierda la puerta corredera y después entraron hacia los aposentos del daimyo de Shiro Aresugawa.

La impresión de Kandrein fue una de increíble nada más ver no solo la habitación sino que también al daimyo. La sala era ancha, puede que fuese un poco más ancha que la habitación en la que él se despertó ayer. La sala estaba decorada con dos dibujos colgados en la pared derecha y una estatua de un guerrero samurai tallado en ónice y un jarrón de

da estaba cerrada con un obi azul grisáceo. Encima del mueble había un hoja de papel de arroz color crema en blanco, una bandeja de madera a su derecha en la cual había un delgado pincel de caligrafía, dentro de la primera bandeja había otra más pequeña de color negro con tinta preparada y a la derecha de ella una piedra de tinta. En medio del papel y de la bandeja grande, había un pequeño cuenco de agua clara.

-Se bienvenido a Shiro Aresugawa joven gaijin -dijo el daimyo al ver a Kandrein.

-Arigato, daimyo-sama -respondió Kandrein, disimulando la sorpresa que se llevó al ver que el hombre era educado y cortés.

-Tomad asiento por favor.



porcelana en el muro izquierdo. Delante de la pareja había un hombre arrodillado delante de una pequeña mesa sujetando con la mano izquierda una pipa con el mango y el orificio delgados y sin estar encendida; aparentemente tendría cerca de unos treinta años, tenía los ojos castaños oscuros, el cabello rubio platino recogido en una coleta como Yoshiteru pero un era poco más corta que la de él; vestía un kimono azul oscuro con los blasones de su familia y, de su clan de color azul cielo, en la parte delantera; la pren-

Tanto el joven espadachín como la joven samurai-ko se pusieron de rodillas; Kandrein y Reiko pusieron sus espadas al suelo para que no les incomodaran.

-Me presentaré, wakatushi wa Aresugawa Kogoro-desu. Como acabáis de decir joven, soy el daimyo de la familia. Y vos sois Espada Exiliada el mercenario gaijin ¿verdad?

-Hai Kogoro-sama soy yo -respondió el semi-elfo.

-Sabed que os estoy agradecido por haber salvado a mi hija Reiko, mi esposa Haruko y mi sobrina Naoko -Kogoro inclinó su cabeza. Luego la colocó en posición normal-. Tengo entendido que buscáis a alguien que alquile vuestros servicios de kenshi<sup>xxx</sup> ¿verdad?

Kandrein asintió nervioso preocupándose por la respuesta que le daría Kogoro, puesto que él sabía que la mayoría de las veces no lograba ser contratado por un noble así como así, y tenía que conformarse con hacer de matón en alguna taberna para mantener el orden y ganar algo.

El daimyo de los Aresugawa se disponía a hablar.

-Bueno en estos momentos mis dominios están en una relativa paz por lo que tampoco hay precisamente gran cosa para mercenarios.

Kandrein se quedó hundido después de oír aquello. El daimyo continuó hablando.

-Pero os puedo contratar como yojimbo<sup>xxxi</sup>. Porque estar en paz, no significa que mi seguridad personal esté garantizada.

El mestizo se alegró de oír la nueva porque aquello también era empleo aceptable.

-Y bien Espada Exiliada ¿tenéis alguna pregunta?

-¿Cuánto ganaré por ser vuestro yojimbo, Kogoro-sama? -preguntó el semi-elfo con cortesía.

-Cobraréis unos doscientos yenes diarios.

Kandrein pensó unos instantes la cifra anunciada por el daimyo y llegó a la conclusión de que tampoco era un mal precio.

-Acepto mi señor -respondió el espadachín con una reverencia.

El trato fue cerrado. A partir de aquel momento Kandrein sería el yojimbo de Aresugawa Kogoro.

-Seréis avisado por uno de mis sirvientes cuando pida vuestros servicios Espada-san.

-Hai, Kogoro-sama -aquella vez el mestizo solo inclinó su cabeza. Luego se acordó de que olvidaba algo después de tantas emociones y cayó en la cuenta de



que olvidó el barco con el que llegó a las islas-. Kogoro-sama ¿Os puedo hacer una pregunta?

-Por supuesto ¿de qué se trata? -respondió el daimyo con tranquilidad.

-¿Sabéis qué ha sido a el barco con el que llegué a Nippon?

-Siento deciros Espada-san que no vimos ningún barco, solo había una cuerda cortada.

Cuando oyó eso, vio que el esfuerzo empleado para conseguirlo se fue a la deriva. Pero no se desanimó, porque no resolvería nada y, además ya encontraría otra manera de volver a occidente.

El daimyo cuando acabó de responder al semi-elfo se encaró hacia su hija

-Reiko ¿Por qué no enseñas un poco el shiro al nuevo yojimbo mientras tanto?

-Por supuesto padre -respondió ella con una sonrisa.

Kandrein tenía un extraño presentimiento sobre aquella sonrisa, pero decidió no hacerle caso alguno.

La joven invitó al mercenario a seguirla; él aceptó la invitación.

La pareja hicieron una reverencia, se puso de pie y salieron de la habitación.

El paseo empezó por la habitación donde Reiko estaba instalada. Ella abrió la puerta y entró hacia dentro con él. El ex-maestro de la espada de Hoeth vio una habitación con una mesa colocada en la pared derecha donde había encima un pincel, una piedra de tinta sobre una

bandeja y, unos papeles; luego vio una puerta doble de un diseño idéntico a la de la habitación de casa del tío de Reiko. Luego vio un estante de madera de diseño extraño a los ojos del semi-elfo. El mueble tenía cuatro ganchos, los cuales dos estaban en la parte superior y los otros dos en la parte inferior. Kandrein le preguntó a Reiko para que servía aquel mueble y, ella le explicó que era para colocar la katana y la wakizashi. El joven espadachín se quedó fascinado.

Luego la joven trajo al semi-elfo hasta lo que sería su habitación para poder quitarse su capa y su cota de escamas si lo deseaba. El semi-elfo vio que la sala era casi idéntica a la de ella con la diferencia de que la mesa con el pincel, la piedra de tinta y los papeles, estaba situada en la pared izquierda.

La marcha continuó por una sala era un poco más pequeña que las habitaciones de antes, que era donde la gente iba a meditar. El sitio era uno con un cojín y un quemador de incienso para aromatizar el lugar. "A uno le apetecería meditar en esta sala" pensó Kandrein mientras contemplaba la sala. No le extrañó la ausencia de más cosas para alegrar la sala porque haciendo memoria de su adiestramiento en la Torre Blanca, todo aquello solo servía para distraer al adepto en el ejercicio de serenar y perfeccionar cuerpo y mente.

Después de aquello la samurai-ko anunció al joven que le enseñaría uno de los gimnasios del shiro.

-Eso me recuerda que Arata me ha desafiado a un combate en uno -dijo el semi-elfo después de oír la propuesta.

-¿De repente te ha entrado miedo Espada-san? -preguntó ella.

-Iie<sup>xxxii</sup> Reiko-san, es solo que ya casi no me acordaba con tantas cosas que acabo de ver.

-Te entiendo -respondió ella con comprensión-. Eso a veces pasa cuando estás en tierras gaijin, que te quedas maravillado con las cosas exóticas que ves.

-Así es.

Una vez llegaron a las puertas de un gimnasio, ella abrió la puerta y entraron. El lugar era una sala bastante grande; estaba repleto de hombres y mujeres de diferentes edades armados con bokken, arcos de diversas clases y otras armas diferentes para entrenar. Kandrein cuando vio lo que estaba viendo se quedó impresionado con dos cosas; la primera

fue la dedicación que ponían en la lucha. Reiko que vio que el joven gaijin estaba asombrado, le explicó que su dedicación al combate era en cuerpo y en alma. A través de aquella afirmación, el joven mestizo supuso que los samurai debían de ser terribles guerreros. La segunda fue el estilo de lucha con espada que practicaban, que parecía ser más refinado que el utilizado por los espadachines humanos de occidente. Una vez analizadas ambas cosas, supuso que el combate contra Arata no sería algo que tomarse a la ligera, sobretodo si recordaba lo que le dijo la joven sobre Arata. No era que él se hubiera tomado a guasa el desafío sino que él se limitó a mantener la calma y no dejarse llevar ni por la ira ni por la arrogancia, además también estaba la cuestión de las armas porque el mercenario semi-élfico sabía perfectamente que no era lo mismo la lucha con armas de prácticas y la lucha con armas de verdad. La diferencia era que con espadas de madera los/as combatientes solo acababan tendiendo moratones; mientras que con las de metal se producían cortes en el cuerpo y la mayoría de las veces, el/la combatiente bien podría acabar con una herida grave o morir durante el combate. Después de salir del gimnasio, Kandrein decidió no tomarse el asunto a la ligera.

Unos minutos después Reiko le preguntó al semi-elfo si quería ir a un salón de té situado en una ciudad que se encontraba

al sureste del shiro para tomar una taza de té. Él le respondió que sí pero, le preguntó si no debería acabar de conocer todo el shiro. Ella le dijo que no había prisa. Una vez resuelto aquello, los dos se fueron hacia la salida del shiro, fueron hacia los establos a por un par de caballos y se dirigieron hacia la ciudad de Hino.

En un pasillo del shiro, Aresugawa Hiroshige estaba charlando con un hombre de aproximadamente veinticinco años con el cabello negro y corto y los ojos castaños; vestía un hakima azul oscuro y un gi azul grisáceo; llevaba en el obi una katana con la vaina verde pálido. Hasta que una joven samurai-ko aparentemente dos años mayor que Reiko con el cabello castaño oscuro, los ojos grises y vestida con un gi verde azulado con un hakima azul oscuro irrumpió de repente.

-¿Habéis oído lo que acaba de ocurrir en un puerto de una ciudad cercana al shiro? -preguntó ella a Hiroshige que junto con él había un pequeño grupo de samurai.

-Iie, cuenta -pidió Hiroshige con impaciencia.

Los demás se prepararon para prestar atención al relato de la joven.

-Pues resulta que Cortahombres ha tenido una pelea allí contra un hombrecillo de occidente, creo que contra uno de ese reino extenso y arrogante llamado Empre... Ompori...

-Querías decir Imperio ¿verdad Aki? -intervino uno de los presentes para ayudarla a aclararse.

-Eso Imperio, arigato Shino-san. Pues resulta que Cortahombres respondió a las provocaciones del gaijin con otras, él preso de la furia la atacó y, se quedó estupefacto cuando perdió, por no decir que comparó el kenjutsu con brujería.

-¿Entonces salió vivo del combate? -preguntó Hiroshige con curiosidad.

-Así es, al parecer los ashigaru intervinieron y ella tuvo que irse.

-Aki, esa persona no tenía por que perder tiempo con un mero bruto de occidente, además no se supone que de eso ya se encargan los ashigaru.

-Eso ya lo sé pero de todas maneras debería haber recibido algo más que eso.

-Hiroshige tiene razón, solo era un rudo gaijin con menos honor que los

heimin<sup>xxxxiii</sup> -intervino un joven aparentemente mayor que los otros tres; con el cabello azabache medio calvo y con la coleta atada con una cinta verde claro. Vestía con un kimono azul oscuro con el obi azul y llevaba un daisho de exquisita calidad.

-Estoy de acuerdo con Daisuke y con Hiroshige, solo era un mero bárbaro -apoyó Shino con calma-. Sin olvidar que tenía menos modales que el recién llegado.

-¿De qué recién llegado hablas Shino-san? -preguntó Daisuke extrañado.

-Pues del que acaba de llegar al shiro quién si no.

-¿Del que acaba de llegar al shiro...? -el joven estaba un poco confuso puesto que no tenía claro de qué hablaba, hasta que cayó en la cuenta del que-. Ah, ¿te refieres al gaijin de cabello largo castaño y ojos azules armado con dos espadas occidentales? ¿Aquel que llegó con Reiko y de quien tanto se ha hablado recientemente?

-Ese -respondió Hiroshige.

-¿Tiene nombre? -preguntaron Daisuke y Aki a la vez.

-Hai, se llama Espada Exiliada.

-¿Ese es su nombre? -preguntó Shino con estupefacción.

-Lo es -afirmó Hiroshige, luego le vino a la memoria-. Eso me recuerda el enfrentamiento que tendrá dentro de una hora.

Los demás preguntaron al joven qué había de qué enfrentamiento hablaba.

Él les explicó lo que sucedió en el comedor con el espadachín y el samurai y también el desafío que lanzó Arata hacia el gaijin, para resolver el asunto.

-Ese hombre no tiene remedio la verdad -comentó Shino.

-Pues no, no lo tiene -comentó Daisuke- ¿Alguien sabe que fue que le dijo ese tal Espada Exiliada?

-Sencillamente el gaijin se hartó de la arrogancia de Arata-sama y le comparó con un bárbaro.

-No es ninguna sorpresa que la arrogancia y el carácter de ese bushi acabe con la paciencia de cualquiera -afirmó Daisuke-. De hecho no creo que haya alguien en todo Nippon que sepa cómo



se puede aguantar a ese viejo cascarrabias y gruñón.

-¿Daisuke hablando así de un hombre renombrado? -preguntó Hiroshige con incredulidad.

-Pues sí, ya estoy harto de ese hombre, es más ya iría siendo hora de que aprenda algo de humildad y para hacer la lección más cruel, que lo haga a través de un gaijin.

-En realidad amigo lo estamos todos de hartos, pero que todos -respondió Shino.

-A propósito ¿alguien sabe dónde se hará el duelo? -preguntó Aki.

-En el gimnasio del shiro.

-¿Acaso estás interesada por el gaijin? -preguntó Daisuke con un tono burlón.

-Solo lo estoy a nivel marcial porque dicen que es bastante diestro en combate -respondió ella-. Además he oído decir que venció a cinco adoradores del caos en Shuyoshi y también venció a Reiko-chan<sup>xxxiv</sup> en un combate amistoso.

-No hay para tanto en lo segundo -comentó Shino- ten en cuenta que Reiko-chan es todavía una principiante en el kenjutsu a pesar de que es una buena combatiente.

Aki parecía un poco enfadada con el comentario del samurai.

-También hay que tener en cuenta la diferencia que hay entre un veterano y una novata, por lo que sería interesante ir a ver como se defenderá ese gaijin.

Los demás incluyendo Aki asintieron mostrando estar de acuerdo con él.

*Isla de Honshu [Ciudad de Hino sureste de Shiro Aresugawa (Región de Kamakura)] (Nippon)*

En un salón de té llamado La calma del espíritu, el joven semi-elfo y la joven samurai-ko estaban sentados en una mesa donde tomaban una taza de té de menta con pastas. Kandrein estaba disfrutando de un momento francamente agradable, cosa que iba muy bien después de tantas peripecias ya que hasta él debe tener también tiempo para relajarse y aliviar la tensión de tantos combates y de tantas aventuras.

Reiko vio que el mercenario seguía estando tranquilo, disfrutando del rato de ocio. Ella sabía que aquello le iría muy bien porque se relajaría antes del duelo



contra Arata y además podría conocer mejor al mercenario. Luego el semi-elfo empezó a hablar.

-Reiko ¿puedo hacerte una pregunta?

-Por supuesto Espada-san ¿de qué se trata? -respondió Reiko antes de tomarse otro sorbo de te.

-¿Cómo se resuelven los duelos en Nippon?

Ella dejó la taza en la mesa y empezó a hablar.

-Normalmente se disputan en un combate uno contra uno, con la katana y sin protección alguna aunque a veces se puede vestir alguna, bajo la atención de un árbitro para asegurarse que el combate se haga según las normas del kenjutsu -ella hizo una pausa-. Estos duelos suelen ser a muerte para restaurar el honor del deshonrado, matando a quién lo deshonró. También se puede hacer a primera sangre aunque puede el vencido acabar sintiéndose deshonrado.

-¿Y eso?

-El código de honor de un samurai suele exigir la muerte antes que el deshonor. Porque sobrevivir a un determinado tipo de muerte avergonzaría el clan. Sin embargo hay excepciones para según que caso.

"Es similar a la manera de hacer del Viejo Mundo" pensó Kandrein cuando acabó de oír la explicación de Reiko.

-¿Tienes alguna otra duda Espada-san? -

preguntó ella con un tono de preocupación.

-Ninguna.

-¿Ahora en serio de verdad no estas nervioso? -ella hizo la pregunta sin cambiar el tono.

-Estoy muy tranquilo Reiko-san.

Después de oír la respuesta, se dio cuenta de que el mercenario occidental tenía la mente lista para combatir.

Kandrein iba a decir algo a la joven pero, apareció de repente un joven ashigaru que no aparentaba tener no más de veinte años, vestido con unos pantalones marrón pálido, una chaqueta de cuero y armado con una naginata que se detuvo delante de ellos y se arrodilló.

-Reiko-sama, gaijin-san siento interrumpir, pero me envía Arata-sama para avisaros de que la hora del duelo está cerca.

Tanto la niponesa como el mercenario miraron hacia una ventana que tenían cerca, y vieron que el ashigaru estaba en lo cierto. Ellos agradecieron al mensajero por el aviso, acabaron de tomarse el té y las pastas y, se fueron hacia el gimnasio.

*Isla de Honshu [Shiro Aresugawa (Región de Kamakura)] (Nippon)*

Mientras en el lugar del duelo Arata estaba sentado con las piernas cruzadas, dando la espalda a la puerta meditando antes del combate, con su katana envainada en el suelo. Iba vestido con un gi negro con el blasón del clan en la espalda.

da y un hakima azul pálido. No estaba solo, había también los samurai y las samurai-ko también con gi y hakima pero de diferentes colores. La mayoría eran estudiantes que estaban interesados en poder aprender algo del combate, mientras que los otros solo querían ver humillado al gaijin que le insultó.

El viejo samurai se estaba impacientando, tenía unas ganas enormes de enseñar al mercenario una lección de humildad, pero no una cualquiera sino que una que resultase profunda para su espíritu.

Pasaron dos minutos hasta que se oyó un ruido de una puerta abriéndose y los pasos de cinco personas. Una de ellas era el ashigaru que hacia de guía, la segunda era Kandrein que iba sin la cota de escamas, sin su capa y sin su espada corta pero si con su espada bastarda envainada; la tercera era Reiko que tenía el arma secundaria del semi-elfo en una mano; y las otras dos eran dos sirvientes; uno cargaba la cota del mercenario y el otro la capa de él. Los cinco se detuvieron un instante a cuatro pasos de la puerta. El ashigaru se retiró del lugar educadamente y cerró la puerta. Arata se puso de pie, cogió su arma, miró al semi-elfo y sonrió.

-Por fin has venido joven gaijin, eso demuestra que en tus palabras había el valor de presentarse, cosa que demuestra que has cumplido con la primera parte del duelo.

-Porque nunca dije que haría lo contrario Arata-sama.

-Veo que también sabes y puedes ser educado -se burló Arata mientras se colocaba para combatir.

-Solo cuando alguien me trata con educación -respondió el mercenario mientras avanzaba para estar colocado en la zona del combate.

El samurai ignoró el comentario y, luego se dio cuenta de como se presentó el semi-elfo.

-Al parecer también te deben de haber enseñado como ir a un duelo ¿verdad?

-Digamos que es bueno saber los modales que hay que tener para la ocasión -con un tono tranquilo.

-Bien, menos cháchara y más preparar el combate -Arata señaló hacia un sensei aparentemente de la edad de Yasuo que estaba a la izquierda del samurai-. ¿Ves a este hombre que esta aquí? Es el sensei de este gimnasio que ha autorizado la

celebración del duelo con la condición de que él sea el árbitro ¿Supongo que sabrás...?

-También me he informado sobre que se necesita para celebrar un duelo en toda regla -interrumpió Kandrein sin perder la serenidad.

-Bien así nos ahorraremos dar explicaciones -respondió el viejo bushi delatando impaciencia en su tono de voz.

Éste se puso entre los dos y, les explicó que al no haber habido falta alguna que se exigiera la muerte en combate, el duelo sería entonces a primera sangre. Tanto el viejo samurai como el mercenario estuvieron de acuerdo.

Mientras se decidían las condiciones del combate, los demás se pusieron de rodillas a la espera de que este empezara.

Todo el grupo samurai estaba ansioso de que empezara el combate. Reiko en

cambio estaba preocupada cómo acabaría eso si fuese Arata quién iría a luchar, sin embargo Reiko recordó que el gaijin también era muy diestro.

Tanto Kandrein como Arata se miraron fijamente frunciendo el ceño.

El sensei que se ofreció a arbitrar el combate iba a anunciar el inicio del combate.

-Aguardad un momento sensei -se oyó la voz de una mujer desde la puerta de entrada.

Tanto el público como los contendientes, dirigieron sus ojos hacia la mujer alta que acababa de llegar.

Continuará...

## NOTAS

- XXV Eri es el cuello del kimono.
- XXVI Sode es la manga del kimono.
- XXVII La palabra -sama (sufijo en realidad) significa estimado, amo o alteza. Se usa para dirigirse a una persona de alto estatus (por ejemplo un daimyo).
- XXVIII El sufijo -kun se usa para añadirlo en nombres de hombres jóvenes y/o subordinados. También se aplica con mujeres pero en el segundo caso.
- XXIX La palabra bushi significa guerrero (que es la otra manera de llamar a los samurai).
- XXX La palabra kenshi significa espadachín.
- XXXI La palabra yojimbo significa guardaespaldas.
- XXXII La palabra iie significa no.
- XXXIII La palabra heimin es la que se usa para identificar a los campesinos.
- XXXIV -Chan es un sufijo que sirve para denominar a un/a niño/a pequeño/a, a un amante, un joven señor o una mujer joven, según el caso.

## GLOSARIO

(significado de palabras y/o frases de los dos primeros episodios usadas en éste):

- Arigato:** gracias.
- Ashigaru:** soldados de infantería del ejército de Nippon.
- Bokken:** espada de madera para entrenar.
- Daimyo:** señor feudal.
- Daisho:** juego de dos espadas portadas por los samurai.
- Gaijin:** extranjero.
- Gi:** camisa.
- Hai:** sí.
- Hajimemashite:** encantado.
- Hakima:** pantalones anchos.
- Katana:** espada larga del samurai, parte del daisho.
- Kenjutsu:** arte de la espada.
- Obi:** cinturón de seda plegada con el que se sujeta el kimono.
- Quimono:** túnica que suelen vestir los hombres y mujeres de Nippon.
- Sake:** vino de arroz.
- Samurai-ko:** mujer samurai.
- san:** señor/honorable.
- Sensei:** maestro.
- Shiro:** castillo.
- Wakizashi:** espada corta del samurai, parte del daisho.
- Watakashi wa -desu:** me llamo.



## Mini Campaña: El Asalto a Yaanek (II)

por Lord Darkmoon

### Segunda Parte: Desembarco

*"La presencia de los Tiránidos mutaba la flora y la fauna, y hasta la atmósfera del planeta sufría un recalentamiento sorprendente debido a los agentes mutágenos. Las oleadas de vanguardia del Enjambre empezaban a hacer presa en los puestos defensivos menos importantes"*

La presencia de criaturas tiránidas sobre Yaanek empieza a ser preocupante. Los enfrentamientos con los alienígenas son constantes. Si no se consiguen rechazar los asaltos, la presencia Tiránida será cada vez más difícil de exterminar.

El jugador Imperial puede elegir dos de las cuatro Misiones siguientes.

#### Misión 1: Resistir a Cualquier Precio

*"Una fuerza Tiránida se dirige hacia un puesto de Defensa Orbital. Los defensores, unos jóvenes pertenecientes a las FDP, se aprestan a la defensa. Deben resistir, o la lluvia de esporas se incrementará."*

**Atacante:** El jugador Tiránido puede desplegar un ejército de 1.500 puntos.

**Defensor:** El jugador Imperial puede desplegar un ejército de 1.000 puntos. Además, posee el control de tres plataformas defensivas. Estas plataformas se representarán con un Búnker o similar. Cada plataforma está equipada con un Lanzamisiles "Furia del Emperador". El Búnker se considera un vehículo inmóvil con Blindaje 13 en todos sus lados. En su interior puede acoger a 10 miniaturas normales o 5 miniaturas grandes (por ejemplo, Ogretes). No pueden entrar vehículos, bípedos ni Criaturas Monstruosas. El Lanzamisiles "Furia del Emperador" se considera un Lanzamisiles Acoplado normal, pero que puede disparar dos veces por turno. Ambos disparos tienen que ser del mismo tipo (perforante o fragmentación).

El campo de batalla debe tener una representación adecuada de los tres Búnkeres y algunas ruinas adicionales. Como las esporas Tiránidas han comenzado a mutar la flora local, deberían representarse grupos de plantas y bosques de crecimiento desaforado.



El jugador Imperial selecciona un borde corto de la mesa, por donde avanzan los Tiránidos. El jugador Imperial despliega todas sus tropas a más de 60 cm de ese borde de la mesa. Los Tiránidos comienzan el primer turno fuera del campo de batalla, y mueven desde el borde.

La batalla tiene una duración de 8 turnos. Tirad un dado. Con un resultado de 1-3, el ataque se hace de madrugada. Con un resultado de 4-6, el ataque se produce al atardecer. Si la batalla se produce al amanecer, el primer turno se juega en condiciones de Combate Nocturno, y amanecerá con un resultado de 3+ al inicio de cada turno. Si la batalla se produce al atardecer, tira un dado al comienzo de cada turno a partir del 4 turno. Con un resultado de 4+, a partir de ese momento se juegan en condiciones de Combate Nocturno. El octavo turno siempre utilizará estas reglas.

#### Puntos de Campaña:

##### Jugador Imperial:

Por cada Búnker no destruido: +1 PC  
Si el ejército Tiránido es destruido: +2 PC

##### Jugador Tiránido:

Por cada Búnker destruido: +1 PC  
Por cada 100 puntos de ejército enemigo destruido: +1 PC

#### Misión 2: Hay que Retenerles

*"Las fuerzas Tiránidas avanzan imparables por el campo, en dirección a las Colmenas. Unas fuerzas de Elite intentarán enlentecer su avance."*

**Atacante:** El jugador Tiránido puede desplegar un ejército de 1.500 puntos.

**Defensor:** El jugador Imperial puede desplegar un ejército de 1.000 puntos. El jugador Imperial tiene que desplegar lo siguiente: 1 C.G., 1-6 Unidades de Elite, 0-6 Unidades de Línea, 0-3 Unidades de Ataque Rápido, 0-1 Unidades de Apoyo Pesado.

El campo de batalla representa el entorno en las cercanías de una Colmena. Puede tener varias ruinas y algunos ríos tóxicos. No debería tener mucha vegetación, excepto de origen Tiránido.

El jugador Tiránido elige un borde largo de la mesa. Esa será su zona de despliegue. Utilizará la regla de Despliegue Escalonado. El jugador Imperial comienza con todas sus tropas sobre la mesa, aunque puede mantener en Reserva tantas como quiera.

La batalla tiene una duración de 6 turnos.

#### Puntos de Campaña:

##### Jugador Imperial:

Por cada progenie Tiránida completamente destruida: +1 PC

Si el ejército Tiránido es completamente destruido: +2 PC

##### Jugador Tiránido:

Por cada progenie Tiránida que abandone la mesa por el borde opuesto: +1 PC

Si más del 50% del ejército Imperial es destruido: +2 PC

#### Misión 3: Acabad con Ellos

"Se ha descubierto una fuerza Tiránida que se está agrupando en un lugar cercano a una de las principales colmenas. Atacaremos antes de que lo hagan ellos"

**Atacante:** El jugador Imperial puede desplegar un ejército de 1.500 puntos.

**Defensor:** El jugador Tiránido puede desplegar un ejército de 1.500 puntos. Además, debe desplegar un único Tirano de Enjambre especial.

El campo de batalla representa unas montañas boscosas algo alejadas de las colmenas principales, aunque ya saturadas de bioformas tiránidas.

El jugador Tiránido sitúa al Tirano de Enjambre en cualquier lugar del campo de batalla situado a más de 30 cm de cualquier borde de la mesa. Este Tirano de Enjambre tiene el siguiente perfil:

| Tirano de Enjambre | HA | HP | F | R | H | I | A   | Ld | TS |
|--------------------|----|----|---|---|---|---|-----|----|----|
|                    | 6  | 3  | 6 | 6 | 4 | 6 | 3+2 | 10 | 2+ |

Este Tirano se encuentra enganchado a un tubo de alimentación y no puede moverse. Mientras esté enganchado al tubo, tendrá todos los poderes psíquicos del Codex Tiránidos. En cualquier fase de disparo, en lugar de dispa-

rar, el jugador Tiránido podrá soltar al Tirano, que pasará a ser un Tirano de Enjambre normal, sin poderes psíquicos adicionales.

El jugador imperial despiega sus tropas a 15 cm de ambos bordes cortos. El jugador Tiránido puede situar hasta cuatro progenies a menos de 45 cm del Tirano de Enjambre central. El resto de las progenies se consideran en Reserva, y aparecerán por cualquiera de los bordes largos del tablero, a más de 30 cm de los bordes cortos.

Mientras el Tirano de Enjambre esté conectado al tubo de alimentación, cada vez que sufra una herida, el jugador Tiránido podrá repetir una tirada de Reservas (una tirada por herida sufrida). Si el Tirano muere, se desconecta automáticamente del tubo. Una vez desconectado, no podrá volverse a conectar.

La batalla tiene una duración de 8 turnos.

#### Puntos de Campaña:

##### Jugador Imperial:

Si destruye al Tirano de Enjambre: +2 PC  
Si más de la mitad del ejército Imperial sobrevive: +1 PC

##### Jugador Tiránido:

Si el Tirano permanece unido al tubo de alimentación: +1 PC  
Si el Tirano sobrevive a la batalla: +1 PC  
Si más de la mitad del ejército Imperial es destruido: +1 PC

#### Misión 4: ¡Emboscada!

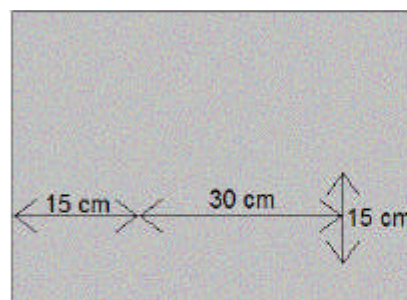
"Una importante fuerza Imperial se dirige a reforzar las defensas de la colmena cuando caen en una emboscada por parte de los Tiránidos"

**Atacante:** El jugador Tiránido despliega un ejército de 1.500 puntos, que deberá dividir en tres fuerzas. Cada fuerza debe tener como mínimo una progenie y como máximo 1.000 puntos.

**Defensor:** El jugador Imperial puede desplegar un ejército de 1.500 puntos.

El campo de batalla representa una carretera que circula entre ruinas y la vegetación Tiránida.

El jugador Imperial sitúa sus tropas en una columna. Deben situarse entre 15 y 45 cm de uno de los bordes cortos de la mesa, y la distancia entre tropas no puede ser superior a 15 cm. Ver el siguiente esquema:



El jugador Tiránido elige una de sus fuerzas para desplegar en cualquier punto del campo de batalla a más de 45 cm de cualquier unidad Imperial. Las otras dos fuerzas permanecen en Reserva y cada una desplegará por uno de los bordes largos de la mesa, a más de 30 cm de los bordes cortos.

El jugador Imperial puede abandonar el campo de batalla por el borde opuesto al despliegue. Su ruta de retirada será el borde corto de despliegue.

La batalla tiene una duración de 6 turnos, a partir del cual se jugará un turno adicional con un resultado de 4+.

#### Puntos de Campaña:

##### Jugador Imperial:

Por cada escuadra que puntúe que consiga abandonar el campo de batalla: +1 PC

##### Jugador Tiránido:

Por cada escuadra inicial que puntúe por debajo del 50%: +1 PC



## Arvus Lighter

(c) Forgeworld ([www.forgeworld.co.uk](http://www.forgeworld.co.uk)). Traducción de Harriak.  
Miniatura de Daren Parrwood. Pintura: Mark Bedford.

La armada imperial normalmente utiliza una gran variedad de pequeñas naves para comunicarse entre pecios, desde goletas, "Dories" y "Pinnaces" a correos y los Arvus Lighter.

El Arvus es un pequeño cargue-ro-lanzadera, utilizado por los pecios de la Armada Imperial para transportar cargamentos de avituallamiento o pequeñas unidades de personal de nave a nave, o nave a planetas. Mientras el "Aquila Lander" es una bien preparada y equipada lanzadera de personal para transportar VIP's y sus sirvientes, el Arvus es una sólida lanzadera de cargamento.

Robusta y resistente, con poderosos motores para transportar pesadas cargas. Como no es una nave de combate la mayoría no llevan armamento.

Los Arvus son normalmente vistos en las bahías de lanzamiento de las grandes naves imperiales, o realizando rutas desde planetas a naves, transportando material y hombres. Si es necesario el Arvus también puede ser utilizado como una barcaza de asalto, aunque no está diseñada para ello puede transportar una escuadra de infantería, pero sin ningún tipo de comodidad

**Tipo:** cápsula de desembarco, volador.

**Tripulación:** (1) Armada imperial.

**Opciones:** El Arvus puede tener las siguientes opciones: asiento ejetor, habitáculo reforzado, faros de iluminación, o "flares or chaff launcher"

**Transporta:** el Arvus puede transportar hasta 12 miniaturas, recuerda que los ogres ocupan dos miniaturas cada uno. El Arvus es siempre seleccionado como una opción de transporte, y solo puede transportar la unidad que lo compra. Los personajes independientes que se unen a una unidad que tiene un Arvus también pueden viajar en él.

**Opción de transporte:** El Arvus es una opción de transporte para las siguientes escuadras de la guardia imperial: Cuartel general de comandante, escuadras de infantería, apoyo de disparo, anti-tanque o equipos de morteros, o equipos de armas especiales, veteranos endurecidos, tropas de asalto, ogres, ratlings, visioingenieros y sus sirvientes. puede



Model painted by Mark Bedford

Arvus Lighter. 80 puntos.

| Blindaje Frontal | Blindaje Lateral | Blindaje Trasero | HP |
|------------------|------------------|------------------|----|
| 10               | 10               | 10               | 3  |

usarla también un inquisidor y sus sirvientes o tropas de asalto inquisitoriales.

**Puntos de acceso:** 1. trampilla posterior

**Puntos de disparo:** ninguno



Model painted by Mark Bedford

# Genestealers en Inquisitor

Por Andy Hall y Rob Atkins. Traducido por Lord Darkmoon



## Genestealer Purasangre

Habilidades Especiales: Temible, Ambidiestro, Nervios de Acero

Habilidades Alienígenas: Múltiples brazos –los Genestealers tienen cuatro brazos. Cara Bestial. Piel Quitinosa. Brazos con Armas (brazos frontales derechos e izquierdos) Garras Aceradas

|             | HA      | HP | F        | R      | I       | Vol     | Sag    | Ner     | Ld    |
|-------------|---------|----|----------|--------|---------|---------|--------|---------|-------|
| Genestealer | 85      | 0  | 120      | 85     | 90      | 75      | 20     | 90      | 15    |
| Aleatorio   | 70+2D10 | 0  | 100+3D10 | 80+2D6 | 80+2D10 | 50+3D10 | 10+3D6 | 80+2D10 | 5+3D6 |

Los Genestealers Purasangre son oponentes feroces, un relampagueante borrón de garras y dientes. Los Genestealers solitarios, aquellos que no actúan como parte de una progenie coordinada o de un Enjambre Tiránico, son de naturaleza bestial y depredadora. Como sus acciones normalmente son a causa de la voluntad de otros o por una conducta instintiva, en lugar de decisiones conscientes, es muy difícil crearles un trasfondo para Inquisitor. Darle a un Genestealer una historia implica darle experiencia, etc... lo que no parece apropiado.

En su lugar, hemos pensado en algunas reglas para utilizar los Genestealers como bestias controladas por el GM. Estas guías son muy abiertas, de forma que puedan ser adaptadas por el GM para un gran número de escenarios, se basan esencialmente en la vieja idea de los Genestealers apareciendo como "blips" en un auspex o escáner en el juego Space Hulk.

Imagina que el grupo de un Inquisidor están fuera cazando un Genestealer en algún lugar de las profundidades de una colmena. Quieren averiguar dónde está el Genestealer antes de

que éste les ataque emboscado en una furia de ataques. Así, van cargados al máximo con equipamiento de exploración, y estarán muy alerta ante cualquier signo de movimiento que aparezca en el escáner. Podría haber más cuerpos en movimiento que Genestealers, pero los cazadores no saben qué 'blip' en su escáner es la bestia y cuales son inofensivos roedores...

Estas reglas se crean alrededor de ese concepto. El GM puede desplegar un número de marcadores de 'blips' en el campo de batalla para que los jugadores los esquiven/ los cacen. Los marcadores pueden ser simplemente trozos de papel poniendo 'blip' en un lado y qué representa en el otro. Recomendando dos o tres 'blips' por cada Genestealer real –el resto serán fauna local de la variedad escurridiza: ratas gigantes, roedores de la muerte de Miralian, Escurridizos de Von Ryan, etc... El GM mueve los 'blips' como le parezca conveniente cada turno, después de que los jugadores hayan terminado de mover sus personajes. Un límite de 10 yardas de movimiento por turno parece sensato. Cuando un 'blip' entra dentro de la línea de visión de un personaje, es revelado, provocando una de las

siguientes respuestas de los jugadores: 'Bufff, es solo una rata/perrillo/roedor' o bien '¡Aarrghhh! ¡Aarrghhh! ¡Corred como poseídos!'. Cuando todos se hayan calmado, el GM controla el Genestealer si era lo que se ha revelado, como un personaje normal controlado por el GM, ajustándose a la secuencia normal del turno. La suerte de las ratas, etc... la dejamos a la decisión del GM.

Por supuesto, si el GM se siente especialmente cruel o no quiere que los personajes tengan acceso a equipo de detección y auspex, está bien, pero no esperes que todos sobrevivan...

Hay un gran rango de escenarios posibles que pueden incorporar Genestealers –pueden usarse para ayudar a personajes cultistas a huir de Inquisidores perseguidores, un Inquisidor/ Villano capacitado puede haber encontrado una forma de controlar un Purasangre gracias a medios telepáticos o mecánicos, y hay una gran variedad de escenarios estilo caza-de-bichos que son posibles, y por supuesto el GM puede querer sorprender a dos jugadores desconfiados.

## Consejo para la creación de bandas

por Lord Chronos



### Creando una Banda

En Necromunda el reclutamiento de la banda es uno de los puntos más importantes para todo jugador, ya que las decisiones que se tomen durante dicho reclutamiento determinarán en gran medida tanto el modo de juego como las posibilidades de éxito de la misma. Estas decisiones son especialmente críticas si se va a jugar una campaña, puesto que cualquier decisión errónea puede truncar trayectoria de una banda a las primeras de cambio.

En cualquier caso, la creación de una banda es algo muy personal, habrá gente que prefiera pocos guerreros muy bien equipados mientras que otros prefieran basarse en abrumar al contrario superándole numéricamente, también habrá gente que prefiera el combate a distancia y otra que prefiera el combate cuerpo a cuerpo... No existe un método fijo para crear una banda, y los jugadores deberán descubrir cual es el tipo de banda que mejor se adapta a su modo de juego. Sin embargo sí que se pueden dar una serie de directrices para ayudar a los jugadores, sean cuales sean sus preferencias, a tomar las decisiones correctas durante la creación de una banda.

### Número y composición

Empezamos con mil créditos para crear nuestra banda y muchas decisiones que tomar, así que lo primero es hacernos a la idea de cuantos integrantes queremos que tenga nuestra banda. Esto dependerá en gran medida de nuestros gustos personales ¿Preferimos pocos guerreros bien equipados o preferimos superar al enemigo en número aunque los guerreros estén mal equipados? Ambas opciones son válidas (Así como cualquier solución intermedia), en cualquier caso el tamaño de una banda inicial debería oscilar entre 9 y 15 guerreros.

Hay un detalle que debe tenerse en cuenta en cuanto al número de integrantes una vez se ha terminado de crear la banda, y es que toda banda tendrá que empezar a realizar "Chequeos de Retirada" cuando el 25% o más de sus integrantes estén neutralizados o fuera de combate. Esto significa que una banda con 12 miembros tendrá que empezar a chequear cuando neutralicen a 3 guerreros mientras que una de 13 no tendrá que empezar a realizar "Chequeos de Retirada" hasta que 4 guerreros queden neutralizados. Por lo tanto, si tenemos un número de guerreros que es múltiplo de 4 puede ser una buena idea

recortar un poco el presupuesto de equipo para conseguir un guerrero adicional, ya que de esta forma aumentamos en uno el número de guerreros que nos tienen que neutralizar antes de empezar a realizar "Chequeos de Liderazgo".

Aparte de tener una idea del número de integrantes de la banda debe determinarse el número de guerreros de cada tipo y aquí también hay que tomar una serie de decisiones:

**Líder:** Debe haber uno y sólo uno así que un quebradero de cabeza menos...

**Pesados:** ¿Quién puede resistirse a desplegar un arma pesada en medio del campo de batalla...? Puede plantearse el prescindir de ellos en pos de conseguir una banda con más guerreros, sin embargo suele ser buena idea contar al menos con un arma en la banda que posea verdadera potencia de fuego, aunque sólo sea por el efecto psicológico. Suponiendo que queremos contar con armas pesadas, nos encontramos con que podemos reclutar hasta dos pesados así pues... ¿Qué hacemos? Deberíamos descartar el usar dos pesados con sus respectivas armas pesadas, ya que es un gasto inicial demasiado importante y el resto de la banda se resentiría, así pues podemos bien reclutar un único pesado con su correspondiente arma o bien dos pesados uno con arma pesada y otro equipado como si se tratase de un pandillero. Esto tiene la desventaja de que aunque no lleve arma pesada no se considera pandillero y por lo tanto no podrá recaudar ingresos, sin embargo hay que tener en cuenta que, por una parte que los reclutas pueden ascender a pandilleros pero los pesados hay que comprarlos directamente, y por otra que en el reclutamiento inicial un pesado nos supone únicamente 10 créditos más que un pandillero mientras que si nos queremos hacer con sus servicios a lo largo de la campaña requerirá un desembolso de unos nada despreciables 60 créditos. Además de esta forma se tiene la posibilidad de darle el arma pesada al que vaya consiguiendo las habilidades más útiles.

**Pandilleros:** Son el núcleo de la banda y lo que es más importante, son los únicos que pueden recaudar ingresos. Ya que todas las bandas comienzan con 5 territorios el mínimo número de pandilleros debería ser 5, ya que si no se estarían desperdiciando créditos. Además hay que tener en cuenta que si un pandillero resulta herido durante la confrontación no



podrá recaudar, así que nunca viene mal tener alguno más para poder recaudar igualmente en los 5 territorios.

**Novatos:** Son baratos, pueden ascender a pandilleros, y pueden usarse para proteger al resto de la banda (La vida es aun más dura en el Submundo eres un Novato). Deberían elegirse una vez se han elegido el resto de guerreros pero nunca está de más contar al menos con uno o dos.

## Equipo

Una vez seleccionados los integrantes de la banda llega el momento de equiparlos, dependiendo de los créditos que nos hayan sobrado en el paso anterior podremos equipar a nuestros guerreros mejor o peor. En cualquier caso aún estamos a tiempo de prescindir de algún guerrero si vemos que necesitamos algún elemento de equipo o de reclutar algún guerrero adicional si después de equipar a toda la banda aún nos sobran créditos.

Algo que debe tenerse en cuenta es que "Equipar bien" no tiene por qué significar "Tener mejor armamento que un Marine Espacial", es decir, gastarse por ejemplo 400 créditos en un Cañón Láser condicionará totalmente la creación de la banda y sin embargo es un arma que difícilmente se podrá amortizar. Normalmente armas demasiado poderosas, o darle demasiadas armas a un mismo guerrero suele ser innecesario y en muchos casos excesivo (Siempre habrá tiempo a lo largo de la campaña de comprar un arma más poderosa si realmente se necesita).

Las diferentes tácticas o modos de juego de cada jugador deben determinar el armamento de los guerreros, sin embargo no suele ser buena idea centrarse únicamente en un tipo de combate, ya que un enemigo hábil podrá sacar partido de las carencias de la banda. Por lo tanto, aunque se potencie un tipo de combate, no debe olvidarse por completo del otro, tiene que haber un cierto equilibrio entre equipo de combate cuerpo a cuerpo y combate a distancia. También hay que tener en cuenta que la elección de equipo es una de las mejores formas de dar personalidad a una banda, por lo que es buena idea haberse planteado cual será el trasfondo de la banda para poder darle forma eligiendo el equipo adecuado.

Cada tipo de tropa tiene acceso a armas diferentes, por lo tanto habrá que tratar a cada tipo de tropa de manera diferente:

**Líder:** Hay que tener cuidado porque se tiene tendencia a sobreequiplarle (Para algo nos representa a nosotros), así que puede ser buena idea dejarlo para el final. Sin embargo, hay que reconocer que si quieres equipar a alguien de la banda con un buen arma ese debería ser el líder. Las mejores armas, además de ser más caras suelen ser las que peores "Chequeos de Munición" tienen, con lo cual es posible que sólo se puedan realizar unos pocos disparos con ellas a lo largo de la batalla, así pues, si puedes disparar pocas veces que al menos sean disparos efectivos y el líder, con la mejor "Habilidad de proyectiles" de la banda, es el que más posibilidades tiene de impactar a alguien. También es el que mejor "Habilidad de Armas" tiene así que no suele ser mala idea equiparle con un arma decente de combate cuerpo a cuerpo. Por lo tanto, no es recomendable gastar sólo en el líder y olvidarse del resto, pero si quieres adquirir un "Bolter", una "Pistola Bolter", una "Espada Sierra" o cualquier otro arma del estilo, debe ser el Líder quien la porte. Si se decide equipar al líder con un arma con mal "Chequeo de Munición" podría plantearse el darle un arma "de repuesto" para que pueda disparar durante toda la batalla, como por ejemplo una "Pistola Láser" que es barata y tiene muy pocas posibilidades de quedarse sin munición.

**Pesados:** Si bien un arma pesada puede marcar realmente diferencias la mayoría de las armas que se pueden adquirir de este tipo son excesivas para una banda inicial, tanto en precio como en potencia. Salvo casos excepcionales no se deberían gastar más de 200 créditos en un arma pesada, lo cual nos deja con las opciones de "Ametralladora Pesada" y "Bolter Pesado". Ambas son buenas elecciones y decantarse por una u otra dependerá de las preferencias de cada uno y los créditos que estemos dispuestos a gastar, ya que el "Bolter Pesado" es más poderoso pero también más caro. En cuanto a las armas especiales, suelen ser demasiado caras y poderosas en un principio, así que a no ser que no sepamos en qué más gastar los créditos la única asequible sería el "Lanzallamas" si tenemos dos pesados y no queremos equipar a los dos con un arma pesada.

**Pandilleros:** Son la base en la que se debe sustentar una banda y para equiparlos deberemos distinguir pandilleros de disparo y de cuerpo a cuerpo. Para los pandilleros de disparo las mejores opciones son el "Rifle Láser", el "Rifle Automático" y la "Escopeta", esta última siempre que nos sea posible con "Munición Matahombres" ya que por 5 miserables créditos nos evitamos ese

molesto -1 a impactar a largo alcance). Además puede ser una buena idea darles alguna pistola a los que tengan armas con peor "Chequeo de Munición" si nos sobran créditos. Para los pandilleros de cuerpo a cuerpo hay que tener en cuenta que si los equipamos con un arma básica no obtendrán el ataque adicional por llevar dos armas de cuerpo a cuerpo, por lo tanto salvo contadas excepciones, como guerreros que cubran el avance y luego apoyen el combate, los cuales se podrían armar con "Escopetas" (Ya que tienen alcance más reducido y algunos tipos de munición bastante útiles en distancias cortas) deberían equiparse únicamente con armas de combate cuerpo a cuerpo y pistolas.

**Novatos:** Aquí hay pocas opciones ya que sólo se pueden elegir pistolas y armas de combate cuerpo a cuerpo, y además se reducen aún más si tenemos en cuenta que los novatos tienen una "Habilidad de proyectiles" de 2, así que nada de darles pistolas caras. Normalmente se equiparán con lo que sobre de equipar al resto de la banda, con lo cual con ponerles una pistola sería suficiente (Tienen cuchillo de serie como el resto de la banda con lo que no hace falta comprarles dos armas para ganar el ataque adicional). Sin embargo si queremos equiparlos un poco mejor se podría optar por una combinación de pistola y porra o espada o bien un arma a dos manos (Ya que si consiguen impactar lo harán con fuerza 5).

## Últimos retoques

Una vez tengamos toda la banda completamente equipada podemos plantearnos contratar algún pistolero a sueldo si nos sobran créditos, ya que, sobre todo en las primeras partidas de una campaña, nos pueden aportar la potencia en combate a distancia o en cuerpo a cuerpo que necesitamos así como algunas habilidades realmente útiles.

Por último recordar que al crear una banda para una campaña no es necesario gastarse todos los créditos en el reclutamiento inicial y puede ser buena idea ahorrar unos cuantos créditos para hacer frente a posibles imprevistos ya que nunca sabes lo que te puede deparar la siguiente batalla...



## Escenario: El puente central

por Andy Tabor (c) Games Workshop. Traducción de Threkk Gotreksson

El Puente Central es la encrucijada de la ciudad de los condenados. Quien tenga el puente bajo su control, controla en todos los aspectos los desplazamientos en Mordheim. Se rumorea que en los alrededores del puente, hay montones de piedra bruja y de tesoros, pero se dice que está guardado por gigantescos Trolls, que poseen una asombrosa atracción por los puentes.

### Elementos de escenografía

La mesa de juego debe de medir entre 100 x 100 cm. y 50 x 50 cm. Puedes hacer fácilmente un puente y un río de papel coloreado.

### Bandas

Todos los jugadores tiran 1d6 para ver quien despliega primero, siendo el jugador que saque el mayor resultado quien elija el borde del tablero. Comienza el juego.

Cada jugador tira 1d6 para determinar quien empieza primero. El juego continúa a partir de ahí en el sentido de las agujas del reloj. Los Trolls siempre van los últimos.

### Fin de la partida

El juego acaba cuando una banda falla un chequeo de retirada. Esa banda perderá automáticamente.

### Experiencia

**Sobrevivir:** Si un héroe o grupo de secuaces sobrevive, obtiene +1 px.

**Líder Ganador:** El líder de la banda vencedora obtiene +1 punto de experiencia.

**Por enemigo fuera de combate:** Todo héroe consigue +1 punto de experiencia por cada enemigo fuera de combate.

**Por Troll fuera de combate:** Cualquier héroe consigue +2 puntos de experiencia por cada Troll fuera de combate.

### Recompensas

La banda ganadora obtiene 5d6 coronas de oro. Esto representa el botín que los Trolls han obtenido de otras bandas y de mercaderes que vendían sus mercancías de ciudad en ciudad y que no volverán a elegir el próximo lugar al que irán siguiendo los rumores de pasada provenientes de viajeros sin hogar.

### Reglas especiales

Coloca 1d3+1 Trolls por banda en el agua a menos de 15 cm. del agua, menos 1 por banda, que se colocará en el centro del puente. Sugiero que este escenario sea para uno o dos jugadores. ¡Puedes tener una banda tratando de controlar el puente al mismo tiempo o dos intentándolo, mientras repeles a los Trolls! Adicionalmente a las reglas de los Trolls, puedes usar estas: Niebla: El área está afectada por la niebla. El movimiento y la distancia de disparo se reducen a la mitad. Puedes cargar de manera normal.

**Criaturas estúpidas:** Los Trolls de debajo del puente se han vuelto astutos y expertos en asaltar a viajeros. Los Trolls a 15 cm. del puente usar el doble de su liderazgo para los chequeos de estupidez. Los Trolls siempre deben de permanecer a menos de 15 cm. del puente.

**Trolls solitarios:** Los Trolls están acostumbrados a vivir solos, por lo que ignoran los chequeos de "¡Sólo ante el peligro!"

**Chequeos de retirada:** Los Trolls ignoran los chequeos de retirada. ¡Es su casa!

**Trolls de río:** Los enemigos en combate cuerpo a cuerpo con los Trolls sufren un -1 a impactar. Un 6 siempre es acierto.

(N. del T.: En el original no venía nada sobre quien controla los Trolls o sus atributos. Los Trolls moverán siempre hacia la miniatura más cercana, intentando entrar en combate con ella. Una vez que entren en combate, no pararán hasta dejarla fuera de combate. Una vez que acabe una, atacará a la siguiente más cercana. Los atributos de los Trolls son:

| M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| 15 | 3  | 1  | 5 | 4 | 4 | 1 | 4 | 4 |

**Armas/Armadura:** no usan armas.

**Miedo:** los Trolls causan miedo.

**Estupidez:** están sujetos a estupidez.

**Regeneración:** Siempre que el enemigo consiga herir a un Troll, éste deberá tirar 1D6: si obtiene un resultado de 4+, la herida se ignorará y el Troll saldrá indemne. Las heridas causadas por el fuego o la magia ígnea no se pueden regenerar. Los Trolls jamás efectúan la tirada para determinar los efectos de las heridas graves después de la batalla.

**Vómito:** en vez de atacar normalmente, un Troll puede vomitar sus altamente corrosivos jugos gástricos sobre un desafortunado adversario en combate cuerpo a cuerpo. Este único ataque impacta automáticamente con Fuerza 5 e ignora las tiradas de salvación por armadura.

**Reglas opcionales:** Si estáis jugando este escenario como parte de una campaña basada en un mapa, este es un escenario perfecto para ganar el control de una de las partes de Mordheim. Hay muchas más opciones para este escenario. Puedes unirlo a las reglas de campamentos. Otra opción podría ser continuar generar impuestos por pasar por el puente durante toda la campaña. La banda que controle el puente sigue ingresando de esta manera beneficios semanalmente o mensualmente. Todo esto puede ser fácilmente decidido por tu grupo de jugadores. Tu grupo puede cambiar también el tipo de monstruo que vive en el puente. Si alguien elige permanecer disparando a los Trolls desde una distancia superior a los 15 cm. que puede alejarse el Trolls, puede ser castigado con un engendro del caos viniendo desde la zona de despliegue lo más rápido posible para entrar en cuerpo a cuerpo. ¡Puedes ser creativo en los castigando a esas bandas que no tienen valor!





# Campaña de Warmachine (I)

por la gente de los Tercios de Hierro

## Introducción a la Campaña

La situación de Immoren, tal y como la conocemos, llega su fin. Una oscura amenaza se cierne sobre sus costas y promete convertirse en una tormenta eterna si sus habitantes no le ponen fin sin vacilaciones. Lord Toruk, Padre de Todos los Dragones, se ha cansado del juego del gato y el ratón y ha puesto fin a sus constantes incursiones y saqueos. Esta vez se propone conquistar, de una vez por todas, a todos aquellos que se le oponen y gozan de voluntad propia.

Para ello ha embarcado una inmensa fuerza de combate, que ha partido rumbo al norte, rodeando por el oeste las islas Scharde, hacia las costas más septentrionales de Cygnar. Su intención es desembarcar cerca de Ceryl para crear una cabeza de playa desde la que propagar su plaga no muerta. Nadie está a salvo de sus planes; humanos, elfos, enanos y troloides morirán o se someterán, si no ambas cosas a la vez.

Afortunadamente para las gentes de Immoren, el trabajo de los espías khadoranos ha dado su fruto y pronto han avistado a la inmensa flota cerca del cabo norte de la isla Garlghost. Tal es la inmensidad de la flota que la propia Reina Vanar XI no ha dudado un momento en solicitar ayuda al resto de los principales reinos de Immoren. Un grupo de sus mejores lanzadores de guerra, acompañados por una basta tropa de infantería y siervos de guerra, ha partido hacia el sur mientras una pequeña vanguardia se adelanta para contactar con los cygnaritas antes de la llegada del resto del ejército.

A su vez, las esferas más influyentes del culto a Menoth en la madre patria han sido bien informadas al respecto. Numerosos fieles de la congregación han abandonado las frías tierras del norte en busca de sus hermanos del sur para informar tan pronto como sea posible del peligro que amenaza en el horizonte. Pese a la antigua prohibición cygnarita que impedía a Menoth mantener un ejército permanente, el Protectorado no dudará en mostrar sus fuerzas por un bien superior.

Mientras tanto, dos de los pilares a cargo de la defensa del Reino de Cygnar, el Comandante Coleman Stryker y la Capitana Victoria Haley, se encuentran al sur de Nueva Larkholm, en mitad de una misión de patrulla costera que les



ha llevado desde el sur de Cygnar a esta ciudad. Poco se imaginan quiénes vienen en su busca para firmar una alianza de no agresión y hacer frente a la inminente amenaza no muerta. Pronto se encontrarán rodeados de extraños compañeros y con la vista puesta al oeste a la espera de lo que el mar traiga.

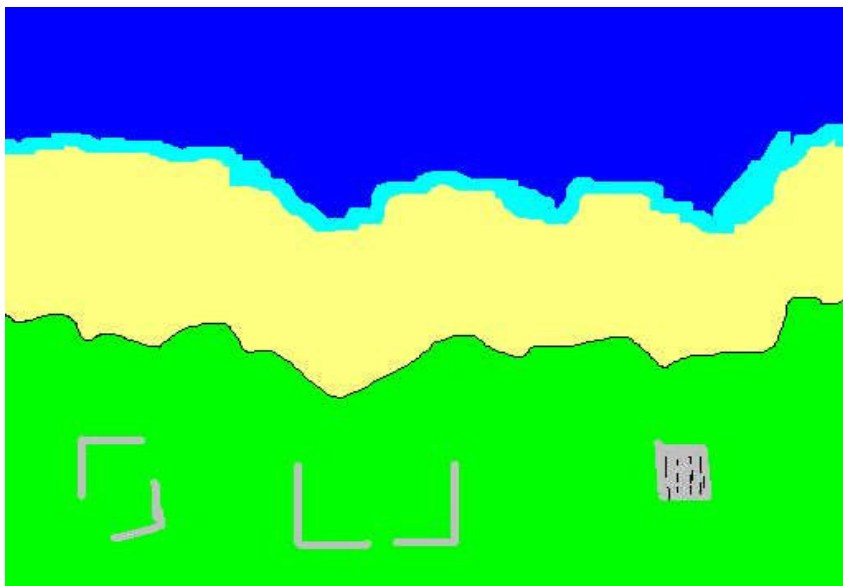
Bien por azar, bien por un desarrollado instinto de la oportunidad, pequeños grupos mercenarios han comenzado a movilizarse a su vez. Parece que el tintineo del oro les llama desde el oeste y hacia allí han partido algunos de los más avispados grupos de mercenarios. Sin embargo, no todos se dirigen allí por azar o intuición: una poderosa lanzadora de guerra debe acudir a una cita concertada, mientras otro lanzador con oscuros designios espera pacientemente a su encuentro.

Immoren espera. La suerte, sin embargo, no está echada; el destino de cada hombre y mujer capaz de luchar hilvanará la suerte de los Reinos de Hierro.

## Escenario I: Playa de Acero

### Introducción

Empieza una nueva era para Immoren. Por si no hubiera ya suficiente con las guerras internas entre los diferentes reinos, ahora se cierne una amenaza absolutamente inesperada. Los espías Khadoranos han descubierto que Cryx ha decidido abandonar su exilio en las islas y prepara una invasión en toda regla. Es tal el peligro que Khador hacontactado con Cygnar y Menoth para hacer un frente común para intentar frenar, como mínimo, la primera oleada. Menoth y Khador tienen una velada alianza contra Cygnar, aunque sus relaciones son más que ten-



sas, pues Menoth considera al resto de la humanidad como unos ateos que deben abrazar su fe o ser abrasados por el fuego-purificador. Por su parte, Cygnar ha aceptado con desgana la alianza, pero si su odio era poco, ha descubierto que Menoth, a la que se la había castigado con la prohibición de desarrollar armamento, se ha pasado la prohibición por el forro de sus venerables partes.

La Alianza SOLO es para la primera oleada, que desconocen dónde se producirá. Por otra parte Cryx ha decidido que ha llegado su momento, mientras la estúpida humanidad se debilita en guerras internas absurdas, ellos han reunido un ejército imponente, que incluye una buena cantidad de mercenarios, con el que llevar el Nuevo Orden a todos los Reinos de Hierro. Pronto, muy pronto, empezará la operación PLAYA DE ACERO...

#### Secuencia de Juego:

La secuencia del juego será la habitual para partidas multijugador con dos bandos; es decir, de forma alternativa. Cada bando sorteará el orden de juego de sus diferentes jugadores antes de comenzar y este orden se mantendrá el resto de la partida.

#### Objetivos y Duración:

La partida dura 8 turnos.

**Objetivos del bando agresor:**  
Debe acabar el turno 8 con el 40% en puntos de sus tropas y un warcaster (que se incluye en ese 40%) en la zona de despliegue del bando defensor.

**Objetivos del bando defensor:**  
Impedir que el bando agresor cumpla su

objetivo, esto es: acabar con el 60% de tropas enemigas). Debe sobrevivir un 30% en puntos de las tropas aliadas y un warcaster (que se incluye en ese porcentaje).

Cualquier otro resultado se considera empate

#### Despliegue y Escenografía

La batalla tendrá lugar en una superficie de 48"x 96" (120 x 240 cm).

Ambos bandos despliegan de la forma habitual (hasta a 10' del borde).

El bando atacante se considera al borde de la línea costera (desde el borde de su mesa hacia atrás sólo hay agua. Las tropas de Cryx despliegan a la vez y pueden mezclar sus efectivos si así lo desean. Los mercenarios desplegarán unitariamente.

No habrá escenografía en las primeras 15 pulgadas a contar desde el borde mismo de la mesa del bando atacante para representar playa.

Cada jugador podrá colocar hasta 2 elementos de escenografía (puede decidir colocar 1 o ninguno). Una vez colocados, el bando atacante podrá cambiar la colocación de hasta 4 elementos de escenografía.

#### Ejércitos y Reglas Especiales:

Cada ejército constará de 500 puntos o menos. Esto quiere decir que no se puede exceder en ningún punto la cifra de 500 puntos.

Regla especial para el bando atacante "Desembarco":

El bando atacante gozará de un turno "gratuito" que le permitirá únicamente mover (ni correr, ni cargar, ni foco, ni hechizos, ni nada más).

Regla especial para Mercenarios "Sólo me muevo por dinero": Si mueren los dos warcasters de Cryx, al no tener nadie que les pague, todos los modelos mercenarios no trabados en combate cuerpo a cuerpo se eliminan del tablero de juego. El resto de mercenarios no se han enterado aún de que no van a cobrar, así que siguen con lo estipulado en su contrato.

Regla especial para el bando defensor "Juntos pero no revueltos": Las tropas despliegan hasta a 10 pulgadas de su borde de la mesa como es habitual, pero los Grupos de batalla no pueden mezclarse (al desplegar, únicamente). Es decir, despliega un jugador todas sus minis, luego otro y luego el último.

#### Relato de la primera misión:

"Coleman Stryker repasaba atentamente los últimos informes de sus exploradores, cuando los faldones de su tienda de campaña se abrieron de repente dejando paso a uno de los miembros de su Guardia Personal.

- Un emisario de Khador...en son de paz, Señor- dijo con un leve temblor en la voz.

Stryker abrió la boca sin conseguir articular palabra. Su cerebro era incapaz de asimilar que en una sola frase hubiera sitio para los conceptos "emisario", "Khador" y "son de paz". Cuando se repuso de la sorpresa, consiguió decir:

- Dile que pase."

|-----|

El mundo iba aclarándose a medida que la apretada y silenciosa formación avanzaba a través del espeso follaje del bosque costero. Si bien no era un convoy desmesuradamente grande, los siervos de guerra conformaban por sí solos el equivalente a una numerosa tropa. Entre chasquido y chasquido, Ashlynn no paraba de darle vueltas al asunto.

Hacía ya una semana de su misterioso encuentro con el oscuro agente que interceptó tras días de jugar con él al gato y al ratón. Tan pronto como lo escuchó hablar se borró su juguetona sonrisa de la cara. Puede que aquel tipo no fuese el mejor siguiendo discretamente a la gente, pero desde luego conocía



bien su trabajo y no mostró en ningún momento signos de preocupación ni vacilación mientras duró el breve encuentro. Alguien requería nuevamente de sus servicios. Alguien cuya identidad desconocía. Alguien que por lo visto no se andaba con chiquitas. Alguien inquietante. Pero al fin y al cabo, alguien que le iba a pagar por ello.

Una vez cerrado el trato se le indicó un lugar y una fecha. Participaría como apoyo y se mantendría al margen. Eso era todo, nada de nombres, adversarios ni detalles.

Más tarde comprendió lo comprometido de su situación. Aquel tipo no parecía ningún agente de Cygnar. Tampoco encasillaba entre los aguerridos khadoranos ni los fanáticos menitas, y si Ashlynn podía presumir de algo era de reconocer ese tipo de gente. Un mercenario siempre debe saber con quién se juega las castañas. No, decididamente aquel tipo no pertenecía a ninguno de esos reinos. Nadie de Llael se andaría tampoco con tanto misterio, la consideraban prácticamente una patriota y no dudarían en entrevistarse con ella abiertamente. El asunto apestaba cada vez más. Sólo sabía que llegado el momento no quedaría más remedio que luchar, puesto que una retirada daría paso a una posterior persecución de su anónimo patrón y el ejército enemigo no mostraría mayor piedad. Cabía la posibilidad de no presentarse, pero su código profesional, así como su curiosidad, la empujaban ciegamente a una trampa cuyo lazo estaba a punto de cerrarse. Esperaba con gran esperanza que al menos los cerdos khadoranos estuvieran presentes como enemigo; eso justificaría cualquier cosa.

Una sombra entre los árboles captada por el raballo del ojo devolvió su atención al presente. La oscura figura permaneció unos pocos segundos ante ella, lo justo para un intenso intercambio de escrutadoras miradas. Acto seguido volvió a internarse en el bosque. Ashlynn sonrió y cabeceó de forma animada; si la Cazadora de Magos se unía por propia voluntad al grupo, se prometía un enfrentamiento de grandes dimensiones. Eiryss jamás aparecía si no era para cobrarse varias cabezas de lanzadores de guerra.

Con tal pensamiento en su cabeza, Ashlynn se animó nuevamente y apretó el paso.

- Vamos, ya casi es la hora —espetó, dirigiéndose a los dos curiosos personajes que cerraban su grupo.  
- Como diga, jefa. —contestó el individuo de corta estatura— Vaya carácter, mucha-

cho, y después hablan de los de mi raza... —comentó entre susurros a su compañero de marcha.

- ¿Mmm?

- Nada, Jonne, nada. Tranquilo muchacho, simplemente ardo en deseos de pro-



bar nuevamente tu arcabuz. Creo que hoy tendremos una buena oportunidad, ¿no crees?

- ¿Mmm?

- Déjalo...

[-----]

- Tu camino acaba aquí.

El sonoro chirriar de los siervos de combate de la lanzadora tomando posiciones fue toda la respuesta que obtuvo la imperiosa figura.

- No vengo como enemigo, tampoco como amigo, pero tu camino debe finalizar justo aquí. No hay razón para entablar combate entre nosotros. Nadie sacará nada de ello, pero repito que a partir de aquí sólo yo tomaré parte en los eventos venideros. Si sabes aceptar un buen consejo, márchate y no te arrepentirás.

- ¿Es acaso esto una amenaza? —respondió Ashlynn completamente gélida.

- Es un consejo. Caminas hacia una trampa en la que alguien como tú no debe participar. Te cedo la posibilidad de una salida airosa: yo ocuparé tu lugar.

- También tomarás mi dinero, he de suponer.

- Supones bien. Pero junto con la paga te ahorraré los remordimientos que no se pueden pagar...

- ¿He de adivinar tus acertijos o eres capaz de hablar abiertamente sin metáforas?

- De acuerdo, no hay motivo para ocultár-

telo, y creo que eres demasiado orgullosa para que te pueda convencer pese a mis, hasta ahora, buenos modales. El nombre que buscas es Cryx.

- ¿¡Cryx!?

- Exacto. Piénsalo detenidamente, monada. Una chica inteligente como tú seguro que puede atar cabos rápidamente. ¿Acaso te parecía ese tipo trigo limpio? Está en tu mano: marchar ciegamente hacia una batalla que no te pertenece o cederme tan dudoso privilegio a mí. Yo lo aceptaré de buena gana, tengo mis razones, créeme. No encontrarás nadie que te ofrezca una salida mejor.

La agitación inicial de Ashlynn, así como el progresivo entendimiento de todos los hechos sucedidos hasta la fecha, quedaban reflejados en su confundido semblante.

- ¿Y bien? ¿Qué me dices? —preguntó su divertido interlocutor.

Ashlynn miró seriamente su rostro durante unos instantes, buscando el menor atisbo de traición en su mirada. No encontró sino una fría determinación en aquellos ojos. Sabía quién era. Y sabía que seguramente no mentía en nada de lo que le había dicho, de la misma manera que sabía que tras aquella aparente diversión se ocultaba un ser terrible a quién poco le importaba batirse junto a Cryx si ello satisfacía sus misteriosas intenciones.

Poco a poco, tras tomar la determinación, Ashlynn giró lentamente y comenzó a andar. Sus siervos de guerra giraron sobre sus ejes, siguiendo a la lanzadora con sus inmóviles rostros de metal. Cuando pasó a través de ellos, éstos marcharon tras sus pasos, por el mismo camino por el que había venido todo el grupo. Ante la marcha de Ashlynn la figura masculina sonrió para sí misma y acto seguido giro sus pasos en dirección contraria. Una voz interrumpió sus pasos:

- He de suponer que usted es el nuevo... huum, ¿capitán de batalla? —sugirió Herne.

- ¿Quién lo pregunta?

- Herne Picapedrero, ingeniero, armero y mercader libre. Este es mi inseparable compañero y guardaespaldas "Arcabuz" Jonne. Puede que nuestros servicios le sean de interés, señor...

- Magnus. Magnus bastará. Y sus servicios me importan una mierda, pero quizá encuentre de utilidad el cañón que carga su amigo.

- Huum, gracias.

- No perdamos más el tiempo, la hora está pronta.

## Trasfondo: Introducción a Aarklash

por Crolador

...en una región conocida como Aarklash, clanes de diversas razas compiten como han hecho durante centurias... al margen de estas disputas inofensivas, existe una leyenda, un presagio apocalíptico que habla sobre el final de su mundo y su forma de vida. Todos conocen esta profecía, pero la forma de afrontarla es diferente: mientras que algunos llevan preparándose milenios, otros no le dan mayor importancia, e incluso hay quienes desean que todo se precipite. Todos conocen las señales que marcarán el inicio de esta era negra, conocida como Rag'narok...

Dentro de este paisaje, los conflictos a pequeña escala que siempre se han producido, paulatinamente, han ido enrareciéndose, al tiempo que ha aparecido la sombra del mal. Este hecho no ha pasado desapercibido: una joven alianza se ha forjado para luchar contra las razas más oscuras, que llevan siglos de ventaja; sin embargo, la mayoría de gentes de Aarklash aún no se han decantado ni por la oscuridad, ni por la luz, preocupándose más por sus propios intereses y por su propio destino. Finalmente, las señales del Rag'narok han aparecido, señales que han sido reconocidas e interpretadas por todos como el momento de organizarse para la gran guerra que está por venir. Los bandos de la oscuridad y de la luz están equilibrados... la balanza está en manos de los clanes del destino...

... es el final: bienvenidos...

### Un mundo nuevo...

Yo empecé con Warhammer Fantasy. Durante muchos años he sido un fiel comprador de Games Workshop, y debo decir que, objetivamente, antes no había muchas más compañías con la misma calidad, distribución y precio, ni "demasiados" juegos con tanto material asociado. Sin embargo, esto ha cambiado, y actualmente podemos encontrar en el mercado una gran variedad que no habría que desestimar. Yo no soy una excepción, y tengo una colección de miniaturas "no GW" bastante extensa.

Después de revisar mi "pequeña" colección una tarde de noviembre, me dio por contar el número de blisters y cajas que poseía de Rackham... nunca me acabó de convencer el formato de juego de Confrontation 2ª edición, y desconocía el resto de juegos de Rackham, así que me compraba las miniaturas por



*Logotipo Wolfen aparecido en la Cry Havoc #02*

que me gustaban. La salida al mercado de Confrontation 3ª edición me animó, y debo decir que los cambios sí me han gustado y me han incitado a adentrarme en el universo que esta marca francesa plantea.

Rackham tiene actualmente tres juegos "mayores", Confrontation, Rag'narok, e Hybrid, que se desarrollan dentro un mundo medieval de fantasía. Comparando con los omnipresentes juegos de Games Workshop, podríamos decir que Rag'narok sería el equivalente a Warhammer Fantasy, Confrontation a Mordheim, e Hybrid a Warhammer Quest, si bien aquí el más reconocido de los tres no es el equivalente a Warhammer Fantasy, sino Confrontation.

Las miniaturas son excelentes, con poses muy originales y dinámicas. Antes también destacaban por su tamaño "ligeramente" desproporcionado las armas, pero gracias a los diseñadores eso está solventado en las miniaturas más modernas (de unos dos años a esta parte). Su precio es algo mayor a GW, pero se precisan muuuchas menos uni-

dades, y muuuchas menos compras (10-20 figuras para Confrontation, y 50-60 para Rag'narok), con lo cual la inversión final es bastante asequible.

Respecto al trasfondo, personalmente me agrada, pero no está tan localizado como en Warhammer: no existen "libros de raza", por así decirlo, con lo cual hay que rebuscar entre la revista Cry Havoc, las cartas de información, y los libros de reglas de los juegos.

Mi objetivo en esta sección es ir presentado periódicamente artículos tanto sobre el trasfondo común de los tres juegos, que me parece complicado de encontrar, como de mis paulatinos experimentos y estrategias en Confrontation (estoy empezando de cero en este juego). Iré presentado cronológicamente la "historia conocida de Aarklash" hasta la actualidad. Respecto a la forma de jugar, partiré de lo más básico que permite hacer una partidilla, hasta un nivel más avanzado, comentado tácticas para los clanes en el proceso. Espero que os guste...

## El largo invierno

Existen multitud de mitos acerca de cómo surgió la vida en la región de Aarklash, pero todos comparten un elemento común: la influencia de los dioses. Estos primeros seres, de enorme poder, eran capaces de alterar la fisonomía del continente con sólo desearlo. Dos de ellos, Danu, diosa de la tierra, y Lahn, dios de los cielos, compartían un sueño común: poblar el continente. Danu levantó montañas, excavó ríos, plantó bosques, y poseía el don de otorgar vida. De su unión con Lahn nacieron dos hijos varones, Cianath y Murgan, no sin esfuerzo. Viendo Lahn que su prole no sería capaz de reproducirse y prosperar, abandonó a Danu, quien crió a ambos sola.

Cianath creció a imagen de su madre. Bondadoso y amable, heredó de su padre el don de la premolición.

Murgan, por el contrario, resultó mucho más impulsivo e irascible, propenso a iniciar peleas a la mínima provocación. Ambos sentían devoción por su progenitora, cuya pena, no poder conceder vida a más seres, no les pasó desapercibida. Un día, Cianath tuvo una visión: en ella, veía una cueva donde agua, fuego, aire y tierra, coexistían. Decidió salir en busca de ese lugar... tardó largo tiempo, pero una vez hallado, combinó los cuatro elementos con su sangre, y amasó una pasta que llevó a su madre. Con ella, talló un escarabajo, y Danu le insufló vida... así surgió el primero de los seres de Aarklash, y todos los demás, uno tras otro, moldeados a partir de la materia de Cianath.

Estos seres vivían un ínfimo periodo, nada que ver con la inmortalidad de sus creadores, pero tenían la increíble capacidad de reproducirse, con lo cual no tardaron en prosperar, y satisfacer el

sueño de Danu. Murgan, por su parte, decidió que la obra no era perfecta, dado que las creaciones tenían una vida limitada, y decidió honrar a su madre mezclando su propia sangre con la masa restante. Así surgieron las dos últimas criaturas: los centauros y los Ogmanan, un tipo de gigantes. Estos seres heredaron la inmortalidad, pero no la capacidad de reproducirse.

Mientras Aarklash era poblado, los otros dioses dirigieron su mirada a los nuevos juguetes que tenían a su disposición. Influyeron, ayudaron y entorpecieron su evolución como sólo un niño puede hacerlo. Los seres más dotados, los llamados profetas, pudieron comunicarse con ellos, transmitiendo sus mensajes a los seres más inteligentes de la creación. Entre ellos, una raza se hizo especialmente devota: los Wolfen.

Si atendemos a la leyenda, los lobos recibieron la vida de Danu, pero su naturaleza depredadora y salvaje fue obra de Yllia. Esta diosa tenía un especial respeto por el orden natural de las cosas, y también poseía capacidades de adivinación. Cuando fijó su mirada en los lobos, y luego la cruzó con los artesanos, vio que los primeros estaban condenados a ser exterminados por aquellos; también vio que, con el tiempo, empezarían a destruir todo lo bello que había en la obra de Danu. Decidió pues otorgar inteligencia y ferocidad a los mejores de entre los lobos, para que protegieran el mundo, surgiendo así los Wolfen. También les dio pautas de comportamiento, prohibiéndoles cualquier tipo de evolución de su ya más que perfecta naturaleza, que los situó de inmediato como cúspide de la pirámide alimentaria.

No todos los dones de los dioses a los seres menores fueron tan buenos: la envidia, el odio, la ambición fueron sembradas entre las nuevas razas, empezando a surgir conflictos... y empezando a culpar de ellos a la influencia de los seres mayores. Así, los omnipresentes primeros seres empezaron a ser cada vez más huidizos, menos propensos a mostrarse, más sutiles en su influencia...

Ocurrió entonces lo inesperado, lo apocalíptico, lo inexplicable: el gran cataclismo. En un breve periodo de tiempo, la mayoría de los no nacidos, los dioses originales, desaparecieron. No se sabe si perecieron por causas naturales, si se fueron de Aarklash, o si los enfrentamientos que ellos mismos propiciaron entre los nacidos de Danu les alcanzaron y los condenaron. Sea como fuere, muy pocos quedaron en esta tierra, ahora desprotegida y sin rumbo.



Esta página y la siguiente: ilustraciones aparecidas en la Cry Havoc #03



Empieza así la primera de las cinco edades conocidas de Aarklash: la era de los conflictos. Todas y cada una de las razas menores enloquecieron y combatieron denodadamente, otrora que sus "guías", sus "padres" ya no estaban en este mundo. Es incalculable la cantidad de ellas que se extinguieron para siempre en este periodo, y es imposible conocer qué nivel de madurez llegaron a alcanzar, pues quedan pocos vestigios, pero sí parece claro que de no haber cambiado algo todas estaban condenadas a aniquilarse mutuamente...

...como siempre había ocurrido antes y siempre ocurriría después, sobrevino un invierno. La climatología no detuvo el frenesí guerrero... al principio. Y digo al principio porque este invierno fue especialmente anómalo por dos motivos: su crudeza y su larga duración. Según pasaban los días, las semanas, los meses, se hizo más evidente para todos que las guerras no podían mantenerse, y el más desesperado instinto de supervivencia se apoderó del mundo.

La comida era escasa y estaba localizada, lo que hizo que la mayor parte del mundo se despoblara, y pequeños grupos se constituyeron para proteger estos recursos. La caza escaseaba, lo que propició que los Wolfen salieran de su residencia ancestral, el bosque de la

isla de Worg, convirtiéndose más que ninguna otra en una amenaza constante. Esta fue la era dorada de los lobos, dueños de la noche por entonces como ningún otro.

En otra región, los Ofidios, seres de sangre fría, consiguieron pasar las penurias invernales de una forma inesperada. Aún no se ha sabido cómo; tal vez invernaron; tal vez se escondieron en las profundidades, más cálidas. Es un misterio. Por su parte, la Utopía de la Esfinge, gracias a su avance tecnológico, consiguió pasar más o menos sin dificultad esta época. Pero si alguna raza marcó su destino por el largo invierno, esa fue la raza enana.

Asentados en la zona más próspera y fértil del mundo, el valle a pies de las montañas Aegis, los enanos contaron con unas envidiables y deseadas reservas alimentarias en este periodo. Los constantes ataques empezaron a ser habituales, siendo cada vez más duro repeler a los desnutridos asaltantes. Los dioses entonces les solicitaron ayuda: los gigantes, sus hijos predilectos, estaban muriendo de inanición, y ellos tenían comida que compartir. Les propusieron un trato: ofrecieron un lugar donde protegerse del invierno y de los asaltantes, a cambio de parte de sus reservas. Los enanos aceptaron, siendo enviados así a

las montañas Aegis, que excavaron y fortificaron. Los gigantes mostraron su eterna gratitud prometiendo enviar sus tropas a luchar con los enanos cuando estos más los necesitaran...

...claro que la "cesión" de estas montañas no fue consultada. Los goblins vivían allí, y la llegada de los nuevos inquilinos puso en un serio compromiso su continuidad. Hicieron a su vez un trato con los enanos: a cambio de su protección y de permitirles convivir, les serían leales y les servirían adecuadamente. Fue el último de los tratos de los enanos en esta era, y en muchas de las subsiguientes. Considerando a los demás meras plagas, rompieron cualquier tipo de lazo con el mundo fuera de su nuevo hogar... actitud aislacionista que sólo muy recientemente han decidido variar.

Paulatinamente, muy lentamente, el invierno remitió... de las razas originales, las que mejor paradas salieron empezaron a elaborar su propia historia:

- los Wolfen habían prosperado. Se habían extendido como pocos, surgiendo diversos clanes tribales, todos ellos devotos a Yllia, con prácticamente nulas variaciones entre ellos
- los ofidios empezaron una era de terror como pocas se han conocido. Es un misterio el por qué, pero es bien cierto que la debilidad de los otros seres contrastó con su fortaleza, iniciando un imperio de maldad largamente recordado
- la utopía de la esfinge fue sin duda el otro gran beneficiado por el largo invierno. La diferencia entre sus conocimientos y los del resto de razas era abismal, lo que les convirtió en los defensores del mundo frente a los ofidios, a pesar de su reducido número
- los enanos tímidamente empezaron a asomarse a las laderas de sus escabrosas cumbres. Algunos decidieron volver al valle; otros permanecieron bajo tierra... pero ambos compartieron un elemento común: sus esclavos goblins. Estos pequeños seres rápidamente se convirtieron en aquello que tanto temían ser...

...con el final del largo invierno acaba la primera era de Aarklash, la era de los conflictos, iniciándose la segunda, la era del renacimiento. Grandes acontecimientos sucedieron en esta época... pero si alguno fue significativo fue la aparición de una nueva raza en el escenario... raza que ha marcado como pocos el devenir de la historia: la llegada del hombre...

...pero eso es otra historia....

*Continuará...*

# Tácticas Imperiales

por Liam. Publicado en la BFG Magazine. Traducción de Enrique Ballesteros



*Bienvenidos, reclutas.*

*Soy el Lord Almirante Rhamirez, Comandante del Grupo de Combate Retributor. Es posible que hayan oído alguna hisotira sobre mis... métodos poco ortodoxos. Pero entonces, es probable que también hayan escuchado los éxitos de mis acciones. Ya se han reunido con Lord Rethmon y escuchado sus opiniones sobre las tácticas utilizadas por la Flota de Combate del sector. Les aseguro que no estoy de acuerdo con ellas. Les expondré las maniobras que he desarrollado en situaciones de combate real. Algunos me han tachado de peligroso librepensador, pero los resultados obtenidos pesan más que cualquier crítica*

## Reuniendo la flota

*"Al contrario de lo que les hayan podido decir, una flota lo hará correctamente independientemente de quién esté al mando, partiendo de la base que las naves son las adecuadas para la misión encomendada"*

Este es un error bastante común entre los Almirantes de Flota: reunir una flota con el menor número de cruceros baratos, con un pequeño número de escoltas para completar los puntos sobrantes y luego incluir el mayor acorazado que tengan a mano. Después, el jugador que ha utilizado dicha flota se pregunta cómo pudo perder y piensa: "He utilizado un impresionante acorazado, con cantidad de armamento y que machacaba completamente a sus blancos. ¿Qué ocurrió?" A lo que Rhamirez habría contestado algo similar a esto: "Es vital equilibrar la potencia de fuego y la velocidad, combinándolo con la superioridad numérica". Es obvio que estaréis de acuerdo, pero todavía sorprende la cantidad de jugadores que cometen este error.

También hay que tener en cuenta contra qué nos enfrentamos, contra Eldars hay que utilizar baterías en lugar de lanzas o torpedos, contra Orkos los cañones Nova pueden ser una buena idea, contra Caos, cualquier cosa vale... hasta cierto punto.

Analicemos cada parte componente de la flota para explicar mi método de selección. Por si alguien se lo está preguntando, para mis partidas uso flotas entre 1000 y 1500 puntos, dependiendo del contrincante, de forma que si quieres jugar a 3000 puntos tendrás que adaptar estas indicaciones.

## Escoltas: Rápidos y Letales

*"Cuanto más pequeña es la nave, más fácil es que sea ignorada por el enemigo - Los escoltas serán una pesadilla para los Almirantes que no los tengan en cuenta."*

Yo utilizo tantos escoltas como puedo, especialmente los Clase Cobra. Todos los escoltas pueden ser bastante útiles, aún contra enemigos más grandes, si se utilizan en escuadrones de tamaño mediano o grande y empleados de forma correcta.

Los Clase Cobra son el mejor escolta del que dispones, rápido y letal. Yo utilizo escuadrones de cuatro, agrupados, y disparando salvas de torpedos tan frecuentemente como sea posible.

Los Clase Firestorm utilizados junto con un crucero ligero Clase Dauntless proporciona un número suficiente de lanzas para acabar con cualquier nave.

Los Clase Sword me gustan menos, pero usados como apoyo de naves mayores, deberían ser tenidos en cuenta. Además, con baterías de potencia 4 por 35 puntos no puede ser malo, especialmente contra Eldars, cuyos escudos holográficos hacen que el armamento de los otros escoltas sea casi inútil.

Nunca olvides que los escoltas mueren de forma efímera, sobre todo si van solos. Los escoltas deben mantenerse juntos y no meterse en problemas.

## Cruceros: Caballos de batalla de la Flota

*"El noble crucero, la más versátil nave de la que un Almirante puede disponer"*

Nunca voy a la batalla sin un buen número de cruceros. Al menos la mitad de los puntos de la flota deben utilizarse en cruceros.

El siguiente punto es elegir la Clase. Hay 8 diferentes Clases de cruceros, cruceros pesados y cruceros ligeros a tu disposición, cada uno con sus pros y contras, por lo que puedes elegir las naves que prefieras. Piensa que para defensa una nave con plataformas de lanzamiento es siempre una buena opción.

Mi propia flota tiene dos claros favoritos, el Clase Lunar y el Clase Dominator, pero también tengo cruceros de las Clases Dauntless, Marte y Dictator. De esta forma, tengo naves de ataque con muchas baterías y un buen número de torpedos y lanzas. Además, resulta que son los modelos que más me gustan.



## BATTLEFLEET GOTHIC



Hay una Clase de cruceros que merece mención especial, el Clase Gothic. Es una nave de apoyo, seguramente diseñada para respaldar a otras naves. Cuatro lanzas for flanco está bien, pero de media solamente impactarán el 50 %, lo que representa solamente 2 puntos de daño estructural, que una nave tipo crucero podrá absorber con sus escudos. Si te gusta el Clase Gothic, piensa detenidamente su función en la flota. Yo lo utilizaría como apoyo directo de otra nave.

### Acorazados: La mano del Emperador

*"Los acorazados son los equivalentes a los cañones de artillería, lentos y voluminosos, pero con una temible potencia de fuego"*

En mi opinión no son tan buenos como se piensa. Son muy caros en puntos para que encajen en flotas pequeñas y en batallas más grandes probablemente acabarán en llamas con una flotilla de naves enemigas a su popa. Dicho esto, los he encontrado útiles en ocasiones. Me explico, con todo ese armamento, piensa el daño que puedes provocar a la nave que estés disparando.

No uses acorazados porque te gusta el modelo, utilízalo en flotas no menores de 1500 puntos e idealmente en flotas de más de 2000 puntos. Si lo incluyes en la flota, utilízalo de forma adecuada y asígnale al menos un par de escoltas. Si puedes, dos escuadrones serían una buena opción, uno desplegado a su popa y otro a su proa.

### Pensando tácticamente

*"Si quieres ganar, necesitas usar tácticas adecuadas. ¿Alguna pregunta?"*

Ahora dinos algo que no sepamos.

*"¿Qué son, exactamente, tácticas adecuadas? Desde luego, depende de quién esté al mando."*

De acuerdo. Esto es realmente obvio, pero tenía de decirse. No tiene sentido observar a tus compañeros de juego y copiar sus estilos. Además de que sus tácticas no te ayudarán a jugar de forma cómoda. Es difícil de explicar, pero lo que te puedo decir es que debes jugar de la forma en que tu quieras hacerlo.

### Consejos tácticos para Novatos

*"Su primer viaje por las estrellas debiera considerarse como una ampliación de sus estudios, en siendo en este caso la asignatura desarrollar un criterio propio."*

Básicamente, si eres nuevo en BattleFleet Gothic, ¿cómo conocer tu estilo de juego?. Fácil, prueba unas cuantas ideas y tácticas, y luego decide cuáles te gustan más. Después de unas cuantas partidas empezarás a tener una idea de cuáles son las mejores tácticas que puedes usar.

### Técnica de dispersión

*"Pongan toda tu fe en la proa para protegerles de cualquier daño, y diríganse directos contra la línea enemiga, disparando por ambos flancos a las naves más cercanas. Los torpedos deberán romper la formación enemiga según avancen. Cuando haya concluido este ataque frontal, piensen que será preciso un cambio brusco de rumbo. Procuren que el fuego de retorno sea significativamente menor que el suyo. Recuerden, la fortuna favorece a los audaces."*

Una sola nave (suicida) podría intentarlo por su cuenta, nadie estará preparado para ello y puede ser la sorpresa que incline la balanza a tu favor. Sitúa tus naves en formación cerrada para conseguir una descarga de fuego lo más potente posible. Si puedes romper la línea enemiga de esta forma, encontrarás considerablemente más fácil acercarte sin que tus preciadas naves tengan nuevos "conductos de ventilación" en sus estructuras.

### Formación en línea

*"Es difícil de mantener y a menudo se encontrarán en situaciones complicadas como resultado de ello. De todas formas, la línea da apoyo mutuo a cada nave, que es muy útil contra los Corsarios Eldar, donde la pequeña pérdida de maniobrabilidad está compensada por el incremento de la potencia de fuego que puedes concentrar. No obstante, tengan cuidado con los ataques con torpedos que se lancen contra su línea."*

Tener una masiva potencia de fuego contra los Eldar es estupendo, pero tener las naves muy cerca unas de otras las hacen muy sensibles a los torpedos. No es una táctica recomendable.



## Embestida

*"Piensen primero en todo lo que están arriesgando antes de dar esta orden".*

¿Quiénes de los que han comandado una flota Imperial han pensado en embestir? La mayoría, probablemente, y estoy de acuerdo con ellos. La embestida es siempre divertida y me gusta el sonido de la orden ¡A toda máquina! , pero no siempre te hará ganar batallas. La cuestión con la embestida es que es terriblemente destructiva para tus enemigos, ya que abre una brecha en el casco de la nave atacada. Pero un contrincante astuto dará la orden "Preparados para impacto", haciendo que esta maniobra sea más dañina para ti que para tu oponente. Una embestida es mejor usarla por una nave desarbolada, haciendo frente a innumerables enemigos, como escena final de su desafío y para llevarse por delante tantos enemigos como pueda.

## Rompiendo la formación

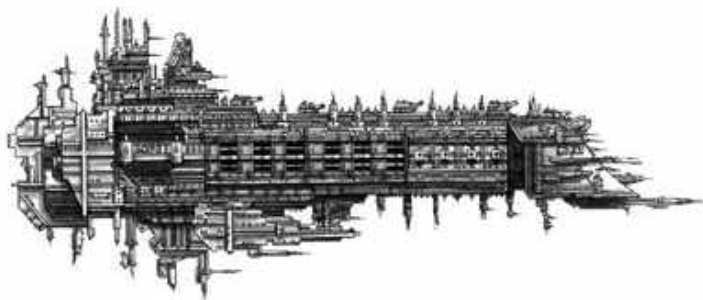
*"En contra de lo que piensa el Almirante Rethmon, somos bastantes Almirantes los que pensamos que la formación es una mera teoría. La formación debe romperse cuando la situación lo precisa. Mantener el curso hacia un enemigo más poderoso o numeroso simplemente por no romper la formación no tiene sentido."*

Todo lo que quiero decir es que no permitas que el mantener tu formación te disuada de hacer algo. Si quieres, necesitas o simplemente crees que tienes que romper tu cuidadosamente planificada formación de ataque, hazlo. Después de todo esto no son las Olimpiadas, y no conseguirás ningún punto de victoria por una interpretación artística. También deberías romper la formación si los fenómenos celestiales de la batalla permiten que consigas alguna ventaja por no mantenerla.

## Disparos finales

*"Para terminar, me gustaría recordarles que para ganar un enfrentamiento con naves, no es necesario destruir la mayoría de la naves, sino superar al oponente en todos los niveles: armamento, maniobras, velocidad e inteligencia. Nunca olviden esto. Reclutas, rompan filas."*

Esto es todo, unos cuantos retoños de mi conocimiento sobre tácticas. Espero que las encuentres útiles de alguna manera.



## Carrera de Torpedos

*"Sucesivas oleadas de torpedos pueden diezmar una flota, dejando a los supervivientes dispersos y rodeados. Pero el error de muchos almirantes ha sido el recargar artillería autopro impulsada inmediatamente después de soltar torpedos, un error que puedes pagar caro."*

Puede ser una buena táctica en algunos casos, acércate tanto como puedas (ignorando el fuego enemigo, para eso sirve la armadura reforzada de la proa) y suelta todos tus torpedos en cuanto te encuentres a 30 cm. El daño que reciban los torpedos no les hará reducir la velocidad, entonces puedes recargar y maniobrar para otra descarga. Bueno, esto está muy bien hasta que la mitad de los torpedos fallan y la otra mitad son destruidos y la flota enemiga empieza a dispararte.

Esta táctica puede dar resultado si tu oponente utiliza la estrategia de grupos de caza o si puedes disparar la andanada de torpedos desde el extremo de una formación en línea. Pero si fallas al recargar torpedos, estás pidiendo que te den una paliza.

Y no te molestes contra los Eldar, no preguntes por qué, solamente no te molestes en utilizar esta táctica.

## Grupos de Caza

*"Dispóngan la naves a su mando para efectuar una función específica, como perseguir y cazar y denlas suficiente autonomía para cumplir estas tareas. El almirante enemigo se verá forzado a dividir su atención entre varios grupos, o correr el riesgo de ser rodeado. En cualquier caso, si el enemigo puede concentrar el fuego sobre cada grupo por turnos, las destrucción es algo más que probable."*

Muchos pequeños grupos de naves puede ser una buena idea, yo formo los grupos con tres escoltas de la Clase Firestorm y un crucero ligero de la

Clase Dauntless. Su velocidad y maniobrabilidad les permiten actuar juntos para cazar cruceros enemigos con sus lanzas de proa (fuerza 6, y ya está todo dicho). Por supuesto que esta forma de pensar requiere un pequeño esfuerzo, no tienes una formación que aguante el fuego enemigo.

## Máquinas de destrucción

*"Cómo usar el armamento al máximo de su capacidad será siempre la primera de las preocupaciones de un almirante. No hay respuesta adecuada, es algo que deben aprender por si mismos."*

Resumiendo lo que comenté Lord Rethmon, los torpedos no son tan buenos y los transportes de escuadrillas de cazas y/o bombarderos son lo mejor desde la invención de los motores de deformidad. Bueno, yo vengo de una escuela de pensamiento distinta.

Los torpedos son un buen arma si se utilizan adecuadamente. Acércate antes de lanzarlos, lo ideal es estar a 30 cm de forma que tus torpedos impacten antes de que tu oponente pueda esquivarlos. Si puedes atacar con dos o tres de tus naves a la mism nave enemiga. En el mejor de los casos, también podrías tener algunas oleadas de bombarderos que ataquen primero para saturar sus torretas.

Los transportes de escuadrillas tienen su lugar en la flota, pero con una flota Imperial el mejor uso que les puedes dar es como pantalla defensiva en lugar de utilizarlos como elemento de ataque. Desde luego, es una táctica válida llevar tres o más transportes de escuadrillas y lanzar oleadas de bombarderos, pero necesitas protección de cazas contra los botes de asalto que tienen todos los transportes de escuadrillas del Caos y contra los bombarderos Eldar (más molestos que una nube de mosquitos e infinitamente más destructivos).

# Axis & Allies

## Volando alto... Contested Skies

por Namarie



La segunda ampliación para Axis & Allies CMG, llamada Contested Skies, está centrada más o menos en los aviones, además de nuevos nenes, nuevos tanques y nuevas cositas (como un Cosaco a caballo ruso o una moto alemana).

Los aviones funcionan de manera diferente. Para empezar, porque "rompen" la secuencia de juego y añaden dos fases (la de movimiento de aviones y la de combate aéreo) justo entre el movimiento y el asalto de las tropas de tierra.

Los aviones, después de mover las tropas de tierra, se colocan en cualquier casilla del mapa (y no, no se despliegan de forma normal), y luego disparan. Después de disparar, lo hacen las tropas de tierra, y los disparos (hits) hechos por los aviones cuentan igual que los disparos hechos por tropas de tierra. Una vez se ha resuelto la fase de bajas, los aviones desaparecen, y podrán volver a aparecer en cualquier punto del tablero en el siguiente turno (salvo si han sido destruidos, o salvo si están desorganizados en cuyo caso se tiran un turno "organizándose").

El hecho de disponer de tropas más "rápidas" (mueven después y disparan antes) que el enemigo puede irnos muy muy bien; por no hablar que pueden tomar objetivos y pueden "casar" fácil-



mente unidades que no se lo esperan (al mover después de los tanques, se pueden poner en su retaguardia y...). Por no hablar que un avión no provoca fuego defensivo, y que las miniaturas son muy chulas y no son una burrada en puntos.

Sin embargo, no todo son rosas. Para empezar son bastante frágiles: se consideran infantería (esas ametralladoras...), tienen defensa más bien baja, y aunque los enemigos usen el valor de disparo contra infantería y los dados tengan un -1, no tienen cobertura (y encima hay nenes con bono antiaéreo que eliminan el penalizador). Se ha conseguido que introducir aviones no té la victoria si el otro no tiene aviones (con una ametralladora tienes muuuuy fácil cascar un avión, ya que con dos hits ya pasa a destruido como la infantería).

Aún tengo que probar más los aviones en combate, pero de momento lo que funciona bien es tener uno o máximo dos de ellos, y no sacarlos obligatoriamente en el primer turno sino usarlos

combinadamente (por ejemplo para petar una ametralladora o un cañón antitanque que puede molestarte y está aislada). Un buen añadido al juego, pero si piensas basar toda tu estrategia en aviones lo llevas claro (aunque enfrentarte a un ejército estilo panzer con todo de tanques puede ser muuuuy bonito).

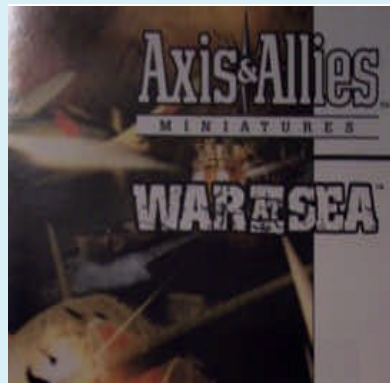
El set se completa con algunas cosas más como nenes que te permiten usar los aviones de una forma mucho más fructífera (observadores), partisanos soviéticos que son realmente útiles al desplegarse en cualquier parte del mapa, y un soldado australiano que pasa a engrosar la lista de unidades que sólo se usan en un escenario histórico concreto.



## Y, hacia Diciembre...

Después de D-Day llegará la primera "expansión independiente": Guerra en el Mar. Con las mismas (o parecidas) reglas que A&A, saldrá una nueva caja básica (con 11 minis, dos mapas, cartas de islas y demás) y 64 miniaturas nuevas. Basadas, por supuesto, en combates navales.

Es de esperar que además de portaaviones y cruceros, veamos submarinos. La escala es muy probable que sea menor que la de A&A. Todo esto hacia Diciembre...



## Introducción

por Enrique Ballesteros. Miniaturas de Javier Martínez-Casares.

La Segunda Guerra Mundial es uno de los períodos de la historia que ha conseguido generar un importante número de reglamentos. Estos contemplan los combates en tierra, mar o aire. Si nos centramos únicamente en los relativos a los combates terrestres, podemos encontrar reglamentos que representan acciones desde el nivel de escaramuza, donde el juego se desarrolla con muy pocas miniaturas, hasta el nivel de división, donde las unidades representadas están a escala de batallón (como "Spearhead").

Hay actualmente en el mercado un reglamento que por diversos factores está teniendo una excelente aceptación entre los seguidores de los "wargames" de corte histórico, que se denomina "Flames of War" y podemos considerarlo como de grado medio, si nos atenemos al nivel de la unidad con la que se juega, que es la Compañía (entre 3 y 7 pelotones, 1500 puntos aproximadamente).

Jugar a nivel de Compañía tiene, entre otras ventajas, que el nivel de abstracción necesario no es muy elevado, lo que permite jugar con un interesante grado de detalle en las diferentes "miniaturas" que componen la Compañía.

Los diseñadores del juego no solo se han limitado a redactar un reglamento sencillo y ágil, al que van complementando con unos suplementos que actualmente permiten representar casi cualquier escenario del teatro europeo y del norte de África, sino que también cuentan con un extenso catálogo de miniaturas.

### Las miniaturas

La escala de las miniaturas utilizadas en el juego es de 15 mm. Esta escala, permite perfectamente la representación de los diferentes Pelotones que compondrán la Compañía, permitiendo identificar detalles que serán útiles durante el desarrollo del juego, ya que cada peana o miniatura debe representar fielmente la composición del armamento con el que hemos equipado a cada equipo, que es la unidad básica del juego.

La escala de 15 mm permite también dar a las figuras un cierto nivel de detalle aunque no lo suficiente como para que el proceso de pintura sea largo y tedioso. Hay que decir que el proceso de pintado es rápido.



Si nos centramos en las miniaturas que representan la infantería, estas se montan sobre peanas y cada peana llevará desde 1 hasta 5 ó 6 figuras (dependiendo del tamaño de la peana), por lo que las peanas acaban convirtiéndose en pequeños dioramas, con diversos grados de elaboración, que dan al conjunto un atractivo visual más que aceptable.

Las miniaturas, en su conjunto, no tienen la calidad que nos ofrecen otras marcas a escalas ligeramente superiores, pero esto queda suplido por la impresión del conjunto resultante.

El precio de los blisters es correcto y como no se precisa una gran cantidad de ellos, podemos empezar a jugar con un desembolso no muy grande.

Irremediablemente tras unas cuantas partidas queremos incluir nuevas unidades y nuestro almacén de miniaturas crecerá o queremos comprar figuras que se utilizaron en diferentes escenarios de la guerra, pero incluso en estos casos tampoco podemos considerar al juego como excesivamente caro si planificamos bien las compras.

Durante el pasado mes de Enero, la empresa ha retirado de la venta una importante cantidad de miniaturas, cuyos moldes se están rehaciendo y que pondrán otra vez en el mercado en un plazo no muy largo. A pesar de estar retirada, el catálogo que está actualmente a la venta es suficientemente extenso para cumplir con nuestras expectativas.

### El Reglamento

El juego divide la guerra en tres grandes etapas: Early (1939 - 1941), Medium (1942 - 1943), Late (1944 - 1945). El reglamento incluye las listas de los diferentes ejércitos para el período 1942 - 1943, estando las listas para las etapas Early y Late en la web y/o en los suplementos.

Ya se ha indicado anteriormente que el reglamento es sencillo, sin grandes complicaciones, pero esto no significa que no represente perfectamente los combates a nivel de Compañía. Permite el desarrollo de partidas fluidas, detalladas, bien sea en recreaciones históricas o escenarios estándar, y en las que los factores tácticos tienen un importante papel.

El reglamento por si solo permite realizar partidas sin material adicional, no obstante se han editado una serie de suplementos que cubren diferentes teatros de la guerra y que permiten personalizar la composición de las Compañías para unos escenarios determinados (Norte de África, Rusia,...), lo que da una interesante diversidad a la planificación de las partidas. Hay que decir que la página web recoge desde resúmenes del reglamento (en una página cabe "casi" todo lo que hace falta para jugar) hasta breves reseñas de armas, pintura, etc).

En las tablas que acompañan tanto al reglamento como a los suplementos, se indica el perfil de cada unidad utilizada en el juego, sea esta de infantería, blindados, transportes, artillería, etc. Prácticamente todo el armamento utilizado durante el conflicto está representado en estas tablas.

En las tablas se indican el alcance, la cadencia de fuego, el factor antitanque, la potencia de fuego y valores de blindaje. El perfil anterior junto con otros dos factores (motivación y experiencia) permiten resolver todas las situaciones del combate.

Las unidades que debes formar, siempre están organizadas con un grupo de HQ, pelotones básicos (tanques, tropas motorizadas/mecanizadas, ingenieros, tropas de reconocimiento), pelotones de apoyo (artillería ligera, morteros, ametralladoras, etc) y de apoyo divisional (artillería de campaña, lanzacohetes, tanques pesados, etc).



Durante el juego se utilizan dados de 6 caras que representan la incertidumbre que se produce en cualquier enfrentamiento, ni el más experto tirador acierta en el 100 % de los casos.

El valor en puntos de los distintos Pelotones está equilibrado y a favor de los diseñadores del juego, hemos de decir que cuando advierten algún desequilibrio se corrige en las siguientes ediciones del material impreso, aunque previamente se publica en la web, que cuenta con actualizaciones semanales.

El juego se desarrolla en turnos alternos, contando cada turno con fases de movimiento, disparo y asalto. Es de resaltar el hecho que el terreno es de importancia fundamental, ya que afecta a capacidades de movimiento y a la resolución de los disparos, y que una correcta

utilización de las ventajas que puede ofrecer, será determinante en la resolución del escenario.

Otro detalle importante a resaltar y que por otra parte llega a ser bastante obvio durante el juego, es que los disparos no tienen en cuenta la puntería que tengan nuestros Pelotones, sino de la experiencia del enemigo. Cuanto mayor sea el entrenamiento y la experiencia de combate del enemigo, más difícil será hacer blanco sobre ellos,

La variedad de armamento a disposición de los jugadores permite que las listas de ejército varíen mucho entre partidas, y como en casi todos los "wargames", una correcta selección de tropas, que permitan apoyarse mutuamente, es de importancia fundamental.



Hay que resaltar el cuidadoso trabajo de investigación histórica que los diseñadores han llevado a cabo y en el que está basado la confección del reglamento y los suplementos.

## La Web

<http://www.battlefront.co.nz/>

Es un elemento imprescindible una vez que la decisión de jugar a Flames of War está tomada.

Se actualiza semanalmente en sus diversas secciones, informando tanto del lanzamiento de novedades, como incluyendo reseñas históricas o consejos de modelismo.

## Calificación

Juego peligrosamente adictivo para todos aquellos jugadores de wargames que el entorno histórico y concretamente el de la Segunda Guerra Mundial les resulte atractivo. Ágil y divertido, una partida de 1500 puntos se resuelve en un par de horas.

El juego lleva, irremediablemente a poco que interese la historia, hacia un estudio más en profundidad de las diferentes unidades, equipamiento, armamento, etc utilizado en los distintos frentes y las distintas épocas de la guerra.

## Comenzando un ejército

Si tras estos comentarios, te decides a jugar a FOW, te aconsejamos:

- Elige bien el país con el que quieres jugar, todos tienen sus pros y contras (no caigas en el tópico de pensar que aquel que tenga los mejores tanques o la artillería más potente es el que va a proporcionar mayor número de victorias).
- Elige el periodo en el que quieras encuadrar tu ejército (early/medium/late war) y si te va más una Compañía basada en infantería, en tropas motorizadas o acorazadas en sus múltiples versiones. Si lo haces bien, y cambiando únicamente algunos vehículos, puedes cubrir con facilidad un periodo de hasta 3 años de guerra (con un mínimo desembolso).
- Haz un ejército compensado, la infantería en FOW es realmente buena y difícil de eliminar una vez se atrincheira. Tanto si haces un ejército basado en vehículos como si es de infantería, busca un buen "Mix" de armas combinadas que te permitan hacer frente a las diferentes amenazas que te plantee tu rival.

## Mi primer ejército



Tras varias partidas que juegue con figuras de 20 mm, comence mi primer ejercito de FOW. Para ello elegí hacer una Compañía de reconocimiento (Aufklarungs) de la 21ª Panzer Division del "Afrika Korps". Situandola en torno a 1942, en la batalla de Gazala. Porqué esta unidad, fue la punta de lanza de Rommel en el desierto de Libia, porque tengo en casa las memorias de el comandante de esta unidad (Cor. Hans von Luck), porque usaba armamento inglés capturado... tenia casi todos los elementos de la guerra del desierto. Planifique 2000 puntos, para tener asi opciones de "recambio" en las partidas de 1500 puntos, dependiendo de los escenarios

Mi cuartel general lo hice mecanizado, al igual que uno de los pelotones de reconocimiento (montados en SdKfz 250), el otro pelotón de reconocimiento lo

hice motorizado, al igual que un pelotón de ingenieros (para limpiar las numerosas minas que me pondrán mis adversarios del 8º Ejercito inglés). Los vehiculos blindados: un pelotón de SdKfz 222 (3 vehiculos) y otro de SdKfz 231.

Para dar que pensar, puse un 8,8 cm Flak 36 (el famoso 88 que tanto "aterroriza" a mis adversarios ingleses), un pelotón de Pz III J (para dar un poco de peso a unas tropas tan ligeras) y dos cañones de 25 pdr (capturados a los ingleses).

Y ya esta. Esta unidad con algunos Pz II, podria jugar las batallas de 1941 y con algunos Pz IV F2 podria jugar el final de 1942 y Tunez/Sicilia en 1943.

Panzer march!!!!



## 25 pdr al servicio del DAK

El cañón de 25PDR (a la izquierda) es una de las piezas de artillería británicas mas conocidas y que acompaño al ejercito inglés a lo largo de todo la II Guerra Mundial. Diseñado en 1935 se mantuvo en activo hasta 1960. Su alcance efectivo oscilaba desde 3500 metros con carga simple a unos 12.500 con "supercarga", con una capacidad de disparo de 5-7 proyectiles al minuto y un radio máximo de 25 metros en la explosión de los proyectiles de alto explosivo que disparaba.

Fue en el desierto, y debido a la escasez de material que tenia el Afrika Korps (Deutsche Afrika Korps: DAK) así como a la gran cantidad de material británico capturado, que los 25 pdr fueron incorporados de forma "permamente" al DAK.

En Agosto de 1942, los 4 cañones de 105 mm de la bateria motorizada de 3º Batallon de reconocimiento de la 21ª PzD, habian sido sustituidos por 6 25 pdr, y en el 2/155º Regimiento de artillería de la misma division, habia otras cuatro piezas de este tipo. El uso de los 25 pdr, se prolonga en esta division hasta la finalizacion de la campaña de Túnez (en donde el batallon de reconocimiento de la divison era por entonces el 590º).

No solo en la 21ª hubo 25 pdr, en la 15ª PzD, en Marzo de 1941, ya se planteó el uso de los 25 pdr en el 4/33ª Regimiento de artillería. Después, en las TO&E (Tablas de organización y Equipo) consultadas, desaparecen los 25 pdr en la organización divisional, pero en Agosto de 1942, el 33º Batallon de reconocimiento, tiene en su haber una bateria motorizada de 25 pdr analoga a la que hemos indicado para el 3/21ª PzD. Es posible que estas piezas se mantuviesen hasta la finalizacion de la campaña de Tunez.

Es sim embargo, en la 90ª Light Afrika Division donde encontramos mayor cantidad de estas piezas. Esta unidad, creada a base de "retales" tenia en su primer batallon de artillería (1/190º) dos baterias de 25 pdr (¡¡¡junto con 76,2 mm de origen ruso!!!). Otra bateria de 25 pdr se encontraba ene. 580º Batallon de Reconocimiento de esta division..

Incluso la 10ª PzD, que fue enviada a Tunez, rapidamente "adquirió" 25 pdr, y así en la 14ª Bateria/90º Regimiento de Artillería, tenemos a nuestro 25 pdr.

Y en Mayo...



HeroQuest, disponible en ¡Cargad!, al completo  
(bueno, las miniaturas las tendrás que poner tú...)