

¡Cargad!

Número 11 - Mayo 2.006



¡Cargad!

Número 11 - Mayo 2006

	Editorial (o no).....	3
	Cartas del Lector.....	4
	Noticias y Novedades.....	6
	Táctica: Apoyos Altos Elfos.....	8
	The Lustrian Connection.....	16
	Asalto a Yaanek (y III).....	18
	Avances de los Códex.....	20
	Erratas y Aclaraciones.....	27
	Trasfondo: Más allá del mar.....	34
	Carroñeros.....	37
	Tau Hammerhead “realista”.....	40
	Introducción (II).....	46
	Cañón antiaéreo 85mm.....	49
	Marder IIIH.....	50
	Cosacos en el ejército alemán.....	51
	¡Arded, malditos!.....	56
	Reglamento.....	59
	Hoja de referencia.....	63
	Reto: La Pista.....	64

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 11

Mayo 2.006

El Equipo ¡Cargad!

Descoordinador general: Namarie
Secciones y Maquetación: Eduardo Martín, Enrique Ballesteros, Harriak, Lord Darkmoon, Namarie, Pablo Cuesta, Tomàs Winand.

Diseño revista: Enrique Ballesteros
Web y Logística: Pater Zeo.

Portada

Luis Perant Guijosa

Y han colaborado también...

Crateo (WH The Lustrian Connection)
Crolador (Rackham Trasfondo)
Elthair/ Lord Ñoño (WH Táctica AE)
Gorfang Rhanz (Necrom Carroñeros)
Ilúanor (Ilustraciones internas diversas)
Javi "Aú" Garcés (Pintura Hammerhead)
Javier Martínez Casares (FOW)
Khaine (IKWM Erratas y dudas)
Kid Kyoto / Lothar Kain (40k Codex)
Phobiak (Cómic 40k)
Ramón Atar (Cómic IKWM)
Steven Hart / José Luis (Mordheim)

Artículos: articulos.cargad@gmail.com
Otras cosas: cargad@gmail.com

Este número es uno de los que estamos más contentos.



No sólo porque ¡por fin! tras años intentándolo) publicamos HeroQuest, sino porque tenemos cuatro nuevas incorporaciones al equipo de maquetación y coordinación: Eduardo Martín (que se encargará de maquetar), Enrique Ballesteros (que, además de haber hecho el nuevo diseño y maquetado una cantidad ingente de páginas este número, se ha autoproclamado rey de Flames of War), Pablo Cuesta (que va a dedicarse a explorar los llamados "juegos históricos") y Tomàs Winand (que pasa a ser el encargado de la sección de Warhammer Fantasy). Por si fuera poco, tenemos colaboradores nuevos que vienen con mucha fuerza, como es el caso de Phobiak, dos dibujantes de cómic que lo hacen realmente bien. Y Pater Zeo ha finalizado ya la nueva web, más bonita, más clara, más mejor. En definitiva, que la revista ahora que somos más parece que va a ir mucho mejor. *(Esperemos...)*

Lo mejor de todo, es que parece que por fin hemos conseguido sacar la revista puntualmente el día 15 (ya sabéis, desde ahora intentaremos que salga a mediados de mes para no interferir con el resto de revistas del mundo mundial... no lo volveremos a cambiar... en serio...). Nuestra próxima meta (conseguida ya la de sacar 64 páginas por número) es la de ser puntuales todos los meses. De verdad... de verdad de la buena... jo... no os riáis... :(

Bueno, la parte "negativa" es que **aún** no tenemos listo el MdN:Enanos Reloaded. ¿Por qué? Por tiempo :(estoy en ello... Por ese motivo, y a partir de ahora, los MDN no los anunciaremos que "saldrán", sino que irán saliendo (anunciar que sale el mes que viene y ver que no, frustra más que encontrarse un día con la sorpresa agradable de que ya ha salido). Eso sí, cuando salga lo anunciaremos en ¡Cargad!.

A vosotros puede que no, pero a nosotros nos llena de orgullo y satisfacción (como dice Juanca) el hecho de llevar prácticamente un año con la revista. Hemos conseguido que casi todos los lectores comprendan por qué nació. En el cajón de material tenemos mucha cosa interesante que (es nuestra intención) saldrá en los próximos meses, como... bueno, ¡ya lo veréis cuando salga!

Sólo queremos agradeceros vuestra confianza, vuestra paciencia y vuestros correos de ánimos. La verdad es que tenéis ¡Cargad! para rato.

Ah, y ¡Hard Rock Hallelujah! ;-D

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

Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Warhammer y el logotipo de Warhammer 40.000 son (r), TM y/o (C) de Games Workshop Ltd. 2000-2006, 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) 2001-2006 Privateer Press LLC. Cadwallon, Confrontation, Hybrid, los logotipos de Hybrid y Rackham, Hybrid, Rag'narok y Wolfen son marcas registradas pertenecientes a Rackham. Todos los derechos reservados (c) 1996-2006 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 comuniquemos 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) y haremos lo posible por retirar el material ofensivo o no permitido.

7. ¿Pero alguien se lee la última línea alguna vez?

Novedades ... Noticias ... Ne cias ... Novedades ... Noticia

Cartas del Lector

Envía tus e-mails a cargad@gmail.com y tus artículos a articulos.cargad@gmail.com

De: ¿? (lo perdimos...)

Asunto: Terry Pratchet

Ya he oído ese nombre un par de veces y, deduciendo que es un escritor, me gustaría que me dijerais alguna de las obras de este supuesto maestro a ver que tal se me dan. De que tratan? mas o menos filosoficas o de accion? medieval o futuristica?

Responde: Mikel, Jose A. y Zeo (conversión de C-Warhammer)

Empecemos con un poco de linking:

<http://mundodisco.dreamers.com/>
http://es.wikipedia.org/wiki/Terry_Pratchett

Terry Pratchet es un prolífico escritor inglés, que suma una imaginación desbordante y un sentido del humor terriblemente friki a todo lo que hace. Su obra principal y más prolífica es lo que se denomina el Ciclo del Mundodisco. Historias de fantasía heroica (bueno, principalmente heroica, pero completamente fantástica) que tienen como protagonistas a varios grupos de personajes que se van alternando y mezclando de novela en novela. Su sentido del humor completamente absurdo (a la Monty Python), la acidez de sus guiones, la mordacidad de sus personajes y sobre todo la solidez de sus historias lo han convertido en un autor de culto en todo el mundo.

Los libros de Terry Pratchet son en su mayoría los de mundo disco. Estos tratan de un mundo plano que gira alrededor de un eje enolme y lleno de hielo donde viven los dioses y se pelean con los gigantes del hielo por que no les devolvieron la cortadora de cesped.

Dicho disco gira gracias a los 4 elefantes que tiene debajo que dan vueltas sobre la concha de una tortuga, el Gran (pero gran de GRAN, ¿eh?) A'Tuin que surca a... ¿nado? por el vacío interestelar allí con misión permanente de llegar allí donde ninguna tortuga con adorno circular ha llegado nunca. Ahí es ná.

De esta saga tienes grandes clásicos como "¡Guardias! ¿Guardias?", "Mort", "Piròmidas", "Rechizero", "El Segador" y otras obras que van de lo meramente divertido a lo hilarante. Es

poco recomendable leerlo en público, sobretodo pq te miran raro cuando te cargajas estando solo... (nota: caso real en el tren).

Como recomendar, resulta muy difícil. Es un autor que madura de forma sustancial con el tiempo, haciendo al mismo tiempo madurar a sus personajes de obra en obra. Tal vez, la mejor forma de empezar a leer a Pratchet sea justo desde el principio. "La luz fantástica" y "El color de la magia" son en realidad una sola novela escrita en dos veces. El estilo de la misma es cuando menos suave si lo comparamos con sus últimos trabajos, pero se puede descubrir el sentido del humor del autor, algunos de sus personajes más carismáticos (Rincewind, El Equipaje, Cohen el Barbaro, Detritus el troll) y la antilógica que impera en el Mundodisco. Por suerte hace unos pocos años se reanudó la edición en castellano de la saga del Mundodisco, y en casi cualquier librería importante (no hace falta que sea una tienda especializada: yo los he visto a la venta en la sección de librería del Alcampo) seguro que tienes la reedición en formato bolsillo de las primeras novelas (solo se editaron originalmente en castellano en formato bolsillo las dos primeras, el resto lo hizo Martinez Roca en tapa dura...). Después de estas dos-primeras-novelas-que-son-una mejora mucho el estilo de Pratchet, y sobre todo su ritmo narrativo. Pero que mucho mucho mucho. Y eso que las dos primeras ya son extremadamente divertidas...

Otras obras que tiene son (que yo sepa), la trilogía de "El Éxodo de los Gnomos" y el libro de "Buenos Preságios" (el mejor libro sobre el fin del mundo que he leído jamás, y que sepais que su teoría sobre grandes éxitos de Queen varía según disponibilidad geográfica). Aquí en España sería lo mismo pero con discos de Mecano...

También se recomienda, para los que le puedan al inglés, pillarse dos libros de "ciencia" al estilo mundodisco: The science of Discworld 1 y 2. Impagables.

De: Lemariot

Asunto: [WHF] Engendro del Caos

El otro día lei en las FAQ de un torneo, que los engendros solo pueden cargar en angulo de 90 grados, como es habitual en la mayoría de las tropas, y que además también tienen flancos y retaguardia.

Entonces, si yo tengo a mi engendro, con una unidad enemiga supongamos que en el flanco (fuera de los 90 grados) y designo que va a moverse en dirección a esa unidad (movimiento correcto, ya que no necesita girar ni pivotar por considerarse un monstruo individual) y en los dados de movimiento me sale suficiente para chocar contra esa unidad, que pasaría?? Sería una carga?? O ... no se, alguien sabe como se resuelve esto???

Otra cosa, en el libro pone que puedes incluir dos engendros como una sola opción de unidad singular. ¿Significa esto que tienen que desplegar juntos?

Responde: Namarie (¡Cargad!)

Primera y más importante: los Engendros, como cualquier otra tropa que declara cargas, sólo puede DECLARAR CARGA 90 grados hacia delante. En el caso de unidades con movimiento aleatorio (como los engendros o la vagoneta snotling), NO declaran carga, sino que tú los encaras en la dirección y tiras dados (igual que una vagoneta snotling) y si choca, se considera carga, pero tu NO has declarado la carga. Esto lo deja claro en el libro de ejército.

Otro tema es el de flancos y retaguardia; cualquier miniatura excepto unidades de hostigadores (y excepto miniaturas individuales de 20mm o 25mm, las "individuales tamaño humano") SIEMPRE tienen flancos y retaguardia.

Las FAQ del torneo en cuanto a cargas del engendro serían (supongo) como las reglas de los saberes de la magia revisados; una "regla de la casa" válida en ese torneo. Pero en ningún caso es una aclaración oficial.

En cuanto a incluirlos, el 2x1 significa que a 1500p por ejemplo sólo puedes incluir una unidad Singular, y puede ser o un Shaggoth o dos Engendros, que se tratarán independientemente.

Cartas del Lector

Envía tus e-mails a cargad@gmail.com y tus artículos a articulos.cargad@gmail.com

De: Vicente Sampedro

Asunto: [40k] Armaduras Crisis

Buenos días a todos los defensores del bien común :-D Cuando por fin me he hecho con mi codex de Imperio TAU y las primeras minis compradas, mi gran duda es: ¿Con que equipo las armaduras Crisis? y ¿Son tan necesarias? El problema que se me plantea es que si busco una unidad efectiva antimarine (2 rifles de plasma enlazados + seleccionador de objetivo) es hoste es de más de 70pts por crisis, con lo que una unidad completa de 3 cuesta menos que un Hammerhead fullequip, y no se si su efectividad será la misma.

Responde: Mikel (C-Warhammer)

La unidad antimarines por excelencia es la unidad de Cuartel General equipada con tres Crisis Fireknife 6, es decir, con rifles de plasma acoplados, módulo lanzamisiles y cibersistema de disparo múltiple (la Helios 6, con plasmas acoplados y blaster de fusión mata más marines por turno, pero tiene un alcance efectivo muy corto que limita su efectividad a saber moverlas muy bien para llegar al alcance de sus armas). Los véspides son una formidable unidad de apoyo, pero necesitan una unidad con pegada para acabar con los restos de las escuadras que su baja HP no les permita freir en el primer golpe. Si quieres cazar marines, la unidad de CG de tres Fireknife 6 y una de Véspides combinadas te masacran de media una unidad de 10 por turno, y te permiten mantener ambas unidades con vida un turno más (si piensas tan solo en que la unidad masacre a una unidad este turno y no pudan matártela en el turno siguiente, ya has ganado media batalla), ya que las Crisis tiene pegada incluso para hacer frente a una unidad de termies a corta distancia y aniquilarla si cuenta con el apoyo de una unidad de rastreadores que los marque primero. Si vas a jugar contra un marine de los que priorizan las escuadras min-max plas-las (mínimas miniaturas, máxima potencia de fuego con rifle de plasma y cañón láser), entonces una unidad grande de Véspides con el apoyo de una de rastreadores para marcarlas es suficiente para limpiarte una unidad por turno, pero las Fireknife 6 las puedes usar indistintamente para masacrar vehículos ligeros o armaduras de S2+, con lo que son más versátiles (pero caras).

Y ahora vamos a entrar de lleno en el terreno de los flanes: ¿Es rentable este tipo de unidad tan cara en una batalla? Sin lugar a dudas: Sí

Si cuenta con el apoyo suficiente puede diezmar unidades de termies o marines casi en cada turno que estén en juego. Y por otro lado siempre puedes mantenerla en reserva fuera de las líneas de tiro o asalto enemigas gracias a su movilidad, y negarle puntos a tu enemigo al final de la partida.

Olvídaos de la máxima de que "una unidad debe matar tantos puntos como vale para ser rentable". Eso solo es cierto si la unidad es aniquilada, y ese es un planteamiento de perdedores, ya que estás creando una unidad pensando en que la vas a perder durante la partida.

Una unidad ha de sobrevivir a la batalla. Y punto. Y si por el camino logra matar algo, mejor que mejor, ya que está matando más puntos de los que pierdes. Con una unidad de tres Fireknife 6 sin apoyo de rastreadores te aseguras poder dejar cada turno una unidad del enemigo incapaz de puntuar por rebajarla por debajo del 50%. Eso solo ya merece la pena, porque además de llevarle la mitad de lo que cueste a la unidad en puntos de victoria (si la misión los cuenta) esa unidad solo le sirve al contrario para intentar matarte a tus unidades. Si no puede hacerlo, ganas tú. Y para eso, en un mundo en el que las unidades de 6 o cinco marines pululan por las mesas de juego una barbaridad, supone que tres impactos de F6 AP2 y seis de F7 AP4 le causen casi con total seguridad esas tres bajas suficientes para que la unidad no puntue (y no hablamos de disparar a corta distancia, donde esos 6 disparos de plasma solitos pueden suponer que tenga que chequear por quedarse un solo hombre en pie). Si se trata de una unidad min-max las-plas, se quedará con una unidad que solo puede hacer de dos a tres disparos por turno, dependiendo de si se mueve o no. Y eso significa que si tus unidades se mantienen fuera de sus líneas de visión, solo podrá hacer 2 disparos a 30cm cuando se mueva para buscar líneas de tiro. Eso es en realidad un radio de acción de 45 cm por turno, ¿verdad? Si mantienes a tus tropas fuera de su alcan-

ce, no tiene nada con lo que puntuar, no te mata las unidades que puntúan, y tú ganas la partida. Los Véspides pueden hacer casi el mismo daño, pero solos no tienen la capacidad de movimiento suficiente como para ponerse a salvo después de masacrar una unidad, lo que nos lleva a que necesitan siempre el apoyo de otra unidad o en su defecto elegir cuidadosamente a qué unidades atacar para evitar un contragolpe que los trabe en un CaC que tendrían muy pocas posibilidades de ganar.

La opción "barata" a la unidad de CG es la unidad de Élite con Fireknife 6, pero pierdes la posibilidad de utilizar las dos armas por turno de disparo ya que no les puedes montar el cibersis tema de disparo múltiple. Si estás a más de 60 cm del enemigo esto te da un poco igual, pero por debajo de 60 cm, la posibilidad de hacer entre tres y cuatro disparos por turno se hace notar.

Joder, que powergamer que me he vuelto con los años...

De: Oriol Sanchez

Asunto: [WHF] Ogros en patrullas?

En los Manuscritos de Nuth se explicaba cómo jugar las partidas de guerra (warbands, lo que son las patrullas de 40k pero para fantasy) pero no sale nada de ogros. ¿Qué reglas se usan?

Responde: Ogrete (Cawa)

Pos la respuesta está en la web de los uk:

<http://uk.games-workshop.com/ogrekingdoms/borderpatrol/1/>

Por si no entiendes el pitinglish:

- El ejército no puede ser superior a 500p
- Sólo se puede incluir un Héroe (que no puede ser porta de batalla). Puede ser un Matarife.
- Ninguna miniatura de ogro puede costar más de 155 puntos
- El ejército debe tener entre 2 y 4 unidades (excluyendo al personaje).
- Debes tener al menos una unidad básica y que tenga potencia de unidad 10+
- Sólo se puede elegir una unidad especial o una singular, pero no ambas
- Ninguna unidad puede llevar estandarte mágico

Novedades ... Noticias ... Ne cias ... Novedades ... Noticia ... Noticias ... Novedades ...



Parece que el Códex Eldar está mucho más cerca de lo que algunos se pensaban (se dice que en Noviembre como muy tarde). He aquí algunos rumores:

- Nuevos bípedos (ver foto)
- Va a haber mucho plástico, desde la guardia espectral a casi toda la infantería (exceptuando quizá las Arañas y los Segadores). Los Segadores, ya no tendrán casco de cono.
- El señor espectral es de Jes Goodwin.
- La caja de guardianes de plástico será de 12, pero incluirá las nuevas armas de apoyo.
- Aparecerá un TANQUE NUEVO. Con un cañón parecido al de pulso del Falcon (podría ser acoplado, pesada 3, F9 AP2) pero parecido al Tempest; un casco y torreta nueva, no como el Falcon. Sin capacidad de transporte, un tanque puro.
- Habrá un "cantor de hueso" (¿?) promocional pero sin reglas.
- El Vengador tendrá un arma de alcance 45cm y la habilidad de Tormenta Shuriken.
- Los poderes de los Exarcas se aplican a toda la unidad.
- Autarca (Super Exarca) confirmado.
- El Avatar será más parecido a un Gran Demonio.

Y, por cierto, los Orkos (que están en fase avanzada) tendrán algo fantástico, extraño y enorme... Su nuevo vehículo modular permitirá hacer casi de todo, hasta un Kamión con capacidad de 20 orkos...

Ah, sin olvidarnos de la matriz de tuning (aún más) del Carnifex para dejarlo así de bonito:



Los nuevos bípedos de combate Eldar



Los nuevos Vengadores Implacables, con Exarca opcional... todo de plástico

Nuevos Dragón Lameante y Espectro Aullante (y sin haberlo deseado...)

Unidades de apoyo para Altos Elfos

Autor: Elthair -Traductor: Lord Ñoño

Hay muchos factores que influyen en el resultado de una partida de warhammer, pero uno de los más importantes y que te permite alcanzar la victoria es hacer que cada parte de tu ejército colabore con el resto. Especialmente en ejércitos especializados y costosos como el de los altos elfos es crucial apoyar cada una de sus unidades si quieres ganar la partida.

Es importante detener el avance de la línea de batalla de tu oponente y no permitirle realizar su plan cuidadosamente ideado. Además, no hay nada mejor que ver la cara que se le queda a tu oponente cuando le niegas por tercera vez el movimiento de marcha en una fila.

Hay muchos y diversos tipos de unidades de apoyo, y en este artículo intentaré explicar cómo utilizar cada uno de estos tipos tratándolos uno por uno.

Aunque trataré solamente el ejército alto elfo, muchas de las tácticas aquí explicadas serán válidas para otros ejércitos de manera casi igual. Los tipos más importantes de apoyo para tu ejército son:

- personajes de apoyo
- apoyo mágico
- apoyo con proyectiles
- exploradores
- caballería ligera
- apoyos en combate
- unidades voladoras

Es importante comprender lo que quieres hacer antes de continuar. Esto es así porque las unidades de apoyo no lograrán un triunfo inmediatamente, ni matarán totalmente a tu oponente. En cambio, las utilizarás para ganar pequeñas ventajas tácticas sobre tu oponente.

Las unidades de apoyo las utilizarás para hacer cosas como ganar una posición en el flanco o en la retaguardia enemiga. Todo esto está dirigido a ganar una ventaja "artificial" sobre el enemigo dividiendo sus fuerzas. Por supuesto también las utilizarás para evitar que el enemigo te haga esto a tí.

Ten esto presente durante la composición del ejército o una partida: las unidades de apoyo no ganarán sus puntos participando en los combates durante algunos turnos, no intentéis hacerlas con este objetivo. Hay otras prioridades.

Personajes de apoyo

Muchas razas como el caos o los enanos tienen la opción de dirigir a sus personajes con armas de destrucción total, e incluso para los altos elfos hay algunas combinaciones mortales. Sin embargo, este total equipamiento para nuestros príncipes los hacen muy caros, y perderán contra oponentes igualados en puntos, no pagando a menudo



los puntos que hemos invertido en ellos. En su lugar, debes intentar equipar a tus personajes de manera que aporten cosas a tu ejército de las cuales éste carece normalmente.

Un comandante normal que use una espada que niegue tirada de salvación por armadura es perfecto para darles a tus lanceros capacidad de ruptura. Un comandante con la armadura de los dioses y una gran arma puede dar a cualquier gran unidad un dolor de cabeza, y es la perdición de carros, mientras que él no es muy costoso. Es una buena

idea diseñar tus personajes para hacer un trabajo concreto y no darles ningún equipo que no necesiten. Además, un comandante hará a menudo el mismo trabajo para el que la mayoría de la gente elige a un príncipe, por el que a menudo pagarás el doble de puntos. De esta manera apoyarás tu línea principal de batalla y ahorrarás puntos para otras cosas, además le darás a tu comandante un mayor ejército a comandar.

Apoyo mágico

No es difícil utilizar la magia como un cañón, y dudo que esta parte de la magia necesite de cualquier tipo de explicación.



Sin embargo el principalmente los saberes de apoyo los que realmente pueden darte una ventaja. La repetición de una tirada gracias a un hechizo como el segundo sello de amul puede marcar una gran diferencia (impactar, herir, evitar una huida...) y un hechizo como el señor del viento o de la lluvia puede acabar fácilmente con la fase de disparo de tu oponente, manteniendo así tu línea de batalla intacta. Los altos elfos tienen uno de los mejores saberes de la magia: la alta magia.

La alta magia es capaz de muchas cosas. Por ejemplo, te permite cerrar la fase de magia enemiga (disipación de la magia, caprichosa fortuna). Esto puede ser muy práctico, ya que negar a tu oponente la capacidad de apoyar a su ejército es tan importante como apoyar al tuyo propio.

La maldición de la atracción de flechas puede hacer que sus unidades de proyectiles sean mucho más eficaces, y la ira de khaine y las llamas del fénix hacen bastante daño y se pueden utilizar para menesteres como quitar la posibilidad de apoyo de tu oponente destruyendo su caballería ligera. Otro hechizo muy útil es la anulación de Vaul, porque puede hacer que la costosa espada de 50 puntos de un personaje enemigo se convierta en una simple arma de mano, o que una costosa armadura se convierta en una simple armadura pesada.

Puedes apoyar mágicamente a tu ejército de una manera más defensiva: un mago nivel 1 con 2 pergaminos de dispersión podrá detener el hechizo más importante de tu enemigo durante tres turnos si disipas selectivamente.

Cuando haces esto, también puedes apoyar a tu ejército de otra manera: ¡excluye cosas! Puedes poner a tres lanceros más a cambio del nivel extra de tu hechicero, mientras que tu mago no lanzará nada a causa de su bajo nivel, ¿entonces por qué le otorgas el honor de canalizador de la magia cuando no va a lanzar hechizos?

Ten presente que es difícil que algunos hechizos puedan ser elegidos sin tener el honor de mago vidente. Puesto que puedes elegir los ocho saberes siempre podrás encontrar lo que necesitas sin tener que arriesgarse a que un mago aprenda un hechizo inútil.

Aunque al principio puede ser difícil encontrar la magia de apoyo correcta, simplemente intenta buscar los agujeros de tu lista, ¿necesitas más potencia de proyectiles, necesitas cerrar la fase de magia de tu oponente o necesitas alguna ventaja en combate? Una vez contestes a estas preguntas encuentra un hechizo que pueda ayudarte con lo que has elegido. No intentes cubrir agujeros demasiado grandes con magia, busca soluciones más fiables o más baratas si es posible: la magia puede ser disipada, a los

magos los pueden matar, y cuestan 180 puntos.

Apoyo con proyectiles

Una vez más, una parte de tu ejército que la gente piensa que se puede utilizar para masacrar al enemigo. Desafortunadamente, no es tan eficaz como quisiéramos que fuera, y por lo tanto está dirigida para lo siguiente:

No es en absoluto malo destruir las máquinas de guerra enemigas, pero a veces es una buena idea pensar qué matar. Por ejemplo, 10 arqueros despacharán a la caballería ligera enemiga, mientras que disparar a una unidad

enorme enemiga tendrá un efecto mucho más pequeño en la batalla. Provocar el pánico en pequeñas unidades enemigas puede causar agujeros útiles en su frente. Escoge sus blancos cuidadosamente.

Utiliza el lanzavirotes para quitar algunos bonificadores por filas, dando a tu línea principal una mayor oportunidad en el combate, o para eliminar algunos blancos importantes. Una buena idea es dejar al enemigo sin las unidades de apoyo pero solamente las de las unidades principales grandes y costosas, así podrás atacarlo en varias direcciones a la vez y tener una mayor oportunidad de destruirla.

Exploradores

Al contrario que las unidades mencionadas arriba, los exploradores nunca podrán hacer una masacre por ellos mismos. Sin embargo hay otras tareas que pueden hacer. Los exploradores pueden ser utilizados para retrasar al ejército enemigo colocándolos en alguna parte a lo largo de la línea de avance enemiga (un bosque en el centro de la mesa, por ejemplo). Cuando se acerca el enemigo, se le niega su movimiento de marcha y se retrasa una parte de su ejército. Esto te dará más tiempo para disparar y hacer los chequeos de pánico, o a hacer un ataque por separado cuando el enemigo llegue con el resto de su ejército.

Los exploradores pueden ser utilizados como pantallas de proyectiles ya que debido al -1 al impactar sufrirán menos impactos que la unidad defendida, y como bloquean la visión, la unidad que está detrás de ellos no podrá ser elegida como objetivo de disparos. Desafortunadamente, 15 guerreros sombríos son demasiado caros para esta misión.

Hay otro truco para usarlos como pantalla: coloca 5 guerreros sombríos delante de tu unidad de lanceros. El enemigo carga a los sombríos, los destruye y arrasa a tus lanceros. Pero ese combate no se resolverá hasta tu siguiente turno, y antes de que comience el combate, tienes tiempo de hacer una contracarga con

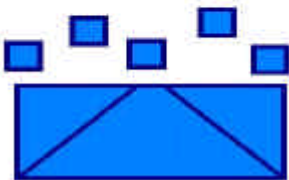


una unidad cercana. Debajo puedes ver la situación antes de que el enemigo (unidad roja) declare su carga:

En el caso de que el rival intente disparar a la pantalla, tendrás algunas ventajas:

- está desperdiciando proyectiles haciendo esto
- están disparando a larga distancia (probablemente) contra hostigadores, así que para que la mayoría de las razas causen bajas o los destruyan completamente deben rodar muchos dados.

Ten presente que es solamente una unidad que lucha en nuestro ejército. Si tienes dos grandes unidades de yelmos plateados con grupo de mando, personajes y unidades de apoyo que avanzan hacia el flanco enemigo, ¿a quién crees que disparará?



Si tienes un personaje éste puede hacer este trabajo. Un personaje que sale de una unidad (solamente si no hay otros para esto, son demasiado costosos) puede hacerlo. Es una táctica fácil y eficaz contra la mayoría de los ejércitos. Una unidad que necesita

una mención especial es el águila gigante.

Caballería ligera

Cuando miras el perfil de la mayoría de las unidades de caballería ligera, éstas parecen costosas, débiles, sin potencia para luchar y fáciles de matar. Sin embargo la caballería ligera es una de las unidades de apoyo más importante del juego ya que tienen reglas especiales: su capacidad de reformar libremente, maniobrar libremente y disparar mientras marchan la hacen muy valiosa. En el ejército alto elfo la caballería ligera tiene la forma de guardianes de ellyrion. Con el movimiento 22cm, estos individuos pueden ir donde quieran en poco tiempo.

Hay muchas funciones que los guardianes de ellyrion son capaces de hacer, pero las cuatro más importantes son:

1. detener marchas
2. desviar cargas
3. hostigar
4. cargar rápidamente en el momento justo.

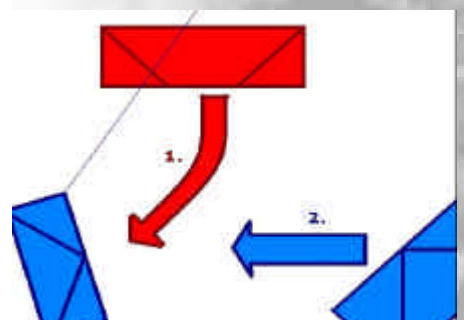
Detener el movimiento de marcha enemigo se hace muy fácilmente: haz un movimiento poniendo a los guardianes de ellyrion a menos de 20cm de la unidad enemiga, y lo habrás conseguido. Otro truco es ponerlos a 15cm delante de la caballería enemiga. Tu enemigo tendrá que elegir: carga, o mueve alrededor de tus guardianes. Si carga, huye. Si te coge, su gran uni-

dad de caballería tendrá que hacer un movimiento de 40cm. Si mantienes la posición, lo tendrás dentro de tu distancia de carga, y como sabes, la principal fuerza de la caballería viene de su carga. Trato justo, para la pérdida de sólo 97 puntos.

Para desviar una carga, coloca la caballería ligera entre la unidad que deseas desviar y una unidad tuya. Coloca la unidad de tal manera que cuando tu oponente te cargue lo haga por el frente, y se encare desviado debido a que debe pivotar para alinearse.

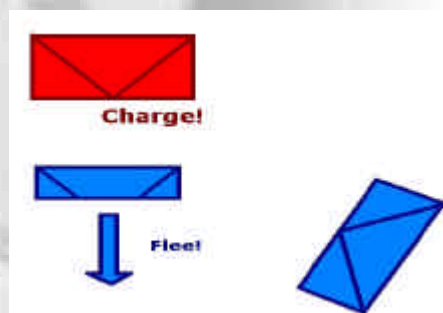
Asegúrate de que puedes cargarlo por el flanco con una de tus unidades. Tal unidad (o más de ellas) deben colocarse anteriormente con este propósito. Una vez más un trato justo. Este movimiento se representa abajo.

Como puedes ver, la mayor parte de tu unidad se encuentra dentro del ángulo de visión delantero de la unidad enemiga así que debe realizarle una carga frontal. Cuando el enemigo se alinee, mostrará su flanco a tu otra unidad. Incluso si él te derrota y persigue a nuestra caballería ligera, terminará probablemente con los yelmos plateados cargando por la retaguardia.



Obviamente este ejemplo es la versión perfecta de esta maniobra. A menudo sólo podrás hacer una carga por el flanco, ésta sin embargo será devastadora prácticamente contra cualquier enemigo.

En muchas ocasiones, no será necesario el sacrificio de la unidad. Las unidades de la caballería ligera son especialistas en huir de las cargas, y ésto es muy práctico. Simplemente pon un cebo al enemigo para que declare una carga contra ella colocándola delante de su unidad, quizá en un ángulo para hacer que sea menos obvia la trampa. Cuando él cargue, huye, ruega a los dioses para obtener un buen resultado de dados y carga con tu unidad de contracarga en tu propia fase de movimiento.



Hostigar es la más fácil de todas las cosas que la caballería ligera puede hacer: equípalas con arcos y dispara a cualquier blanco que esté dentro

de tu alcance. Esto se puede combinar a menudo con parar movimientos de marcha, y puedes hacer que la caballería ligera enemiga pierda su gran capacidad de movimiento.

La última cosa, atacar, no parece algo bueno para una unidad mal protegida y costosa.

Sin embargo, a menudo es muy útil. Puede ser muy útil apoyar una carga con caballería ligera. Gracias a su alta maniobrabilidad, pueden cargar fácilmente por el flanco o por la retaguardia de una unidad enemiga para cancelar su bonificador mientras que una de tus unidades principales del combate se encarga de la lucha frontal. También mi caballería ha sido la perdición de muchas dotaciones de artillería, unidades de arqueros o magos solitarios.

Como podrás notar, la caballería ligera es peligrosa. Por tanto una de sus aplicaciones es mantener a la caballería ligera enemiga a raya. Cualquier cosa que quieras hacer, la caballería ligera lo hará por ti.

Apoyo en combate

Apoyar los combates es muy fácil si tu ejército es de caballería o infantería. En ejércitos de infantería, la idea es que los lanceros reciban la carga de una unidad que no pueden derrotar (fácilmente) por ellos mismos y que esta unidad sea flanqueada por algunas unidades de apoyo que golpeen fuerte, como en la táctica de los sombríos mencionada arriba, esperando derrotar a la unidad enemiga.

Casi cualquier unidad de tu ejército se puede usar como unidad de apoyo, ya sean guardianes de ellyrion o águilas gigantes, pero algunas unidades son más aptas para este papel que otras debido a los siguientes factores:

1. Potencia de unidad: una unidad necesita por lo menos potencia de unidad 5 para cancelar el bonificador por filas de la unidad enemiga y así hacer la victoria más probable. También tienes más oportunidad de obtener el bonificador por superioridad numérica si cargas por el flanco. Ten en cuenta que las unidades voladoras o los hostigadores nunca

cancelan el bonificador por filas.

2. Fuerza: fuerza = matar y así te devolverán menos golpes. Esto hace más probable ganar.

3. Velocidad: si una unidad huye, es aconsejable perseguirla. Cuando una unidad puede perseguir 8d6 es más probable destruir al enemigo en persecución.

Si tenemos en cuenta los puntos mencionados arriba, las unidades de infantería más útiles para apoyar son los maestros de la espada o los leones blancos. Ellos tienen una gran fuerza de carga y la mantendrán en un combate reñido. Una unidad de 10-15 iría bien, pero no son demasiado móviles así que puede ser que no puedan matar a los enemigos que huyen. Básicamente, son un destacamento alto elfo.

Cuando usas caballería necesitas unidades diferentes.

Porque ya que vas a atacar, necesitas

unidades suficientemente rápidas para colocarse en la retaguardia antes de atacar. La infantería de élite es obviamente demasiado lenta aquí. Por lo tanto, necesitas utilizar unidades diferentes, más rápidas que puedan conseguir una buena posición antes de que cargues. Éstas se pueden utilizar conjuntamente con la infantería y va muy bien también, pudiendo apoyar a tus lanceros con:

- Carros. Tienen una enorme fuerza cuando cargan por unos pocos puntos. Su problema, sin embargo, es que tiene sólo potencia de unidad 4, y no anulan el bonificador por filas. Debido a eso, es más útil cuando se usa conjuntamente con otra unidad. Persiguiendo 8d6, tiene una buena ocasión de capturar al enemigo cuando éste huye. Si pones a un personaje en el carro, agregarás aún más ataques y negarás filas, aunque será aún más atractivo para cualquier arma con F7.

- Yelmos plateados: también tienen una gran fuerza de carga y con 5 de ellos tenemos potencia de

unidad 10 y cancelarán filas. Son más costosos que los carros pero tienen más resistencia debido a su TSA 2+. Cuando no tienes suficientes puntos y estás seguro de que serán usados sólo para esto, no tienes por qué aumentar su armadura, costándote sólo 130 puntos por una unidad con grupo de mando completo. También puedes perseguir 8d6 en vez de 5d6, así que será más probable alcanzar al enemigo que huye y destruirlo.

- Guardianes de ellyrion. Según lo mencionado en la parte de la caballería ligera, ésta se posiciona fácilmente donde nosotros queremos. Tienen una buena potencia de unidad y anulan filas, aunque son fáciles de herir y demostrarán a menudo ser fáciles de matar por tu oponente. No obstante, mientras los puntos perdidos no sean más de los que vas a ganar, es una buena opción cuando tienes problemas para posicionar la unidad de contracarga, ya sea por el terreno, tu habilidad o tu adversario.

- Unidades voladoras. Las unidades voladoras del ejército alto elfo tienen la forma de águilas gigantes, posiblemente una de las unidades más útiles del juego y la mejor unidad de toda la lista de ejército. Éstas son obligatorias, y estoy seguro de decir que estoy enamorado de ellas. Tienen una gran capacidad de movimiento de 50cm, y pueden





pasar cualquier obstáculo o unidad, y aterrizan mirando en cualquier dirección. Debido a esto, son útiles para muchas cosas:

a) Primero de todo, es una buena opción por 50 puntos: M5, HA5, F4, R4, H3, I4, A2, L8, que puede volar según lo mencionado arriba.

b) Frenan la marcha. Retardan al enemigo que se mueve hacia tí y lo molestan. Él no puede mover su ejército entero a su máximo de movimiento, dándote más tiempo para dispararle, o hacerle un ataque por separado si tu oponente no es demasiado brillante. Esto se hace de la misma manera que lo hacia

la caballería ligera: haz un movimiento con el águila y quédala dentro de un radio de 20cm de la unidad o unidades a las que deseas negar la marcha, y lo habrás conseguido.

c) Son los mejores cazadores de máquinas de guerra que un alto elfo puede conseguir. Un águila solitaria puede hacer que casi todas las máquinas de guerra cesen de disparar. Contra enanos una sola águila tendrá que luchar para ganar, pero mientras estén trabados en combate cuerpo a cuerpo, la máquina dejará de disparar, permitiendo a tu ejército ponerse relativamente a salvo.

d) Protegen a tu propio ejército de las unidades voladoras enemigas. Unidades de murciélagos, arpías y otras unidades pueden ser interceptadas fácilmente, permitiendo que no causen estragos en las dotaciones de las máquinas de guerra.

e) Protege a tu caballería contra enjambres con las águilas. Lo que realmente odio son los enjambres que intentan generalmente atacar el flanco de mi caballería. Las águilas pueden interceptarlos fácilmente y detenerlos durante el juego entero y/o destruirlos en la mayoría de los casos.

f) Factor miedo: dos águilas que se mueven por el flanco causan a menudo errores críticos, y el ganador es el general que comete

menos errores. Por no mencionar que nos llaman la atención más allá de su peligro verdadero, sobre todo si tu oponente ya las ha visto una vez arruinar sus planes. Observa que esto obviamente no significa que no son un peligro.

g) Las águilas pueden ser utilizadas para desviar las unidades enemigas, forzándolas a mostrar sus flancos a tus unidades de contracarga, como la caballería ligera. Coloca un águila gigante en el ángulo de carga de tu enemigo. Cerciórate de que él cargue a su zona frontal, o vaya por un sitio que no le gustaría. Entonces, él tendrá que alinearse con el águila exponiendo su flanco: así como nosotros hicimos con la caballería ligera anterior. Es más fácil hacerlo con las águilas ya que tienen mayor alcance, cuestan menos puntos y tienen la capacidad de volverse en cualquier dirección después de su movimiento de vuelo.

Si no tienes lista la unidad de contracarga, puedes enviar a las unidades enemigas al medio de ninguna parte. Es probable que el águila sea derrotada o que te la maten haciendo un movimiento hacia la unidad que perseguían. Esto se puede utilizar para enviarlos a un bosque o a otro terreno difícil, o para colocarlos en una posición donde hay una gran concentración de las tropas enemigas. Esta no es absolutamente una maniobra fiable, pero no obstante a menudo funciona.

Finalmente

Recuerda que estas unidades son siempre apoyos. Estas unidades o maniobras no ganarán las batallas, esto se consigue con la combinación de unidades grandes y de unidades de apoyo en ejércitos de infantería y caballería. Aunque muchas otras razas no lo hacen así, es esencial para los elfos, y estas otras razas también se beneficiarían a menudo mucho de esto.

Además, recuerda que todas las razas pueden tener acceso por los menos a algunos tipos de unidades de apoyo. Éstas pueden ser tan peligrosas como las tuyas lo están siendo para él, y es muy importante tomar medidas.



h) Los movimientos mencionados arriba pueden ser influenciados porque un águila gigante es un monstruo: las unidades enemigas que los carguen tendrán que alinearse con ellas como cuando cargan a una unidad. Esto significa que si puedes colocarlas en un ángulo como un cebo obvio para cualquier enemigo, pero obligándole a hacer una carga frontal. Con esto te aseguras que, si él carga, tenga que pivotar para alinearse, mostrando su flanco a una unidad de contracarga. Si está hecho correctamente, puede suceder a veces que si al águila la matan o huye (muy probable) puedas conseguir una contracarga.

i) Lo mismo se puede utilizar para enviar unidades enemigas a una esquina lejana del campo de batalla, retirándolas del juego 2/3 del mismo antes de que tengan que maniobrar de nuevo a la batalla.

j) Por supuesto, las águilas gigantes pueden usarse para cualquier otra táctica que incluya unidades sacrificables. A 50 puntos, es la mejor opción para casi cualquier táctica.



The Lustrian Connection

por Crateo (crateo@gmail.com)

Rabatón

Tres figuras envueltas en seda negra corrían por un túnel. Llevaban dos horas sin decir nada, y a un observador externo le parecería que están totalmente concentradas en su objetivo. Obviamente este observador se equivocaba. Si las tres figuras no hablaban era porque si abrían la boca se les caería el diafragma al suelo, y si miraban con la mirada perdida al frente era porque están pensando en las mil y una torturas que aplicarían a su maestro cuando volvieran, si lo hacían. El que tuvieran las plantas de los pies como un campo de patatas furunculadas tenía también algo que ver con el tema.

Plagaskaven, dos días atrás...

-¡Eh, vosotros tres!- El que acababa de entrar se dirigía a tres Skaven que se encontraban echando una partidita a las cartas, en la clásica pose de funcionario sin nada que hacer. Se levantaron rápidamente. - Ha dicho Rakusahim que os presentéis delante de el inmediatamente, y que paréis por la tienda a comprarle tres pares de zapatos.

-¿Y el dinero? -dijo uno de los Skaven. El desconocido empezaba a abandonar la sala

-No me dijo nada de dinero. ¿No sois sus alumnos? - respondió como quien dice una obviedad, mientras dejaba a los tres de dentro metiéndose preocupados las manos en los bolsillos.

Poco después se encontraban en el mercado, poniendo a parir a su maestro.

- ¡Ese maldito bastardo! -dijo uno. Siempre hace lo mismo.

- Hummm....estas no están mal...- dijo otro sopesando un par de alpargatas con gesto escudriñador

-¡Joder, pero al que se ponga eso le van a quedar los pies como un campo de patatas furunculadas! - exclamo el tercero.

-Precisamente- respondió "numero 2" señalando el irrisorio precio.- ¡Oiga, serán tres pares de estas!

Poco después llegaban al cuartel general. Una vieja rata los miraba desde una esquina.

- Acabo de recibir vuestros informes de la última misión.- dijo poniendo tres carpetas encima de una mesa. - Sois las tres ratas más idiotas que hay por aquí. La

misión era asesinar al maldito mago élfico antes de llegar al valle. Creo que era fácil de entender, aunque es posible que en mi vejez haya confundido el significado de los términos "asesinar al llegar" y "proteger hasta llegar".

-Señor,- dijo nº1 adelantándose- nos limitamos a cumplir al pie de la letra con la misión.

-Si, claro, evitando que fuera devorado por una manada de ornitorrincos antropófagos que pasaba por ahí, y salvándole luego de los asaltantes femeref, que casualmente contaban con un mago con doce pergaminos de dispersión. Ah, sí, y después evitando que cayera por ese barranco que terminaba en esa cueva de tigres asesinos.

-Pero señor, todo eso fue antes de llegar al valle, y decía que lo asesináramos AL llegar al...

No le dio tiempo a ver venir el golpe. Tan solo pudo verlo alejarse acompañado de un par de dientes.

-¡IDIOTAS! ¡Maldita sea, joder! ¡Os he entrenado yo, el mismísimo Rakusahim! ¡Os mando a matar a un puto mago elfo de mierda y me venís con tres malditos autógrafos!

-Bueno, dijo que nos quería recompensar por salvarle, y parecía muy famos....-dijo nº2.

-¡GILIPOLLAS! ¡Eso es lo que parece tú! Os voy a dar una ultima oportunidad, y no quiero que falléis. Hemos oído que en Lustria hay un tipo llamado Hoare que se ha montado un imperio de exportación de piedra bruja. Hemos decidido mandaros a investigar y si podéis, haceros con el control de la red. Venga, largaos ya.

-Mil gracias, magnánimo señor. Pero... ¿Lustria? ¿Como diablos vamos a llegar hasta ahí?

-Creo haberos encargado comprar algo, ¿no? - dijo Rakusahim con una sonrisa en los labios.

La selva se mecía suavemente en la noche. En un promontorio, una legendaria criatura contemplaba impasible desde la foresta la costa donde un barco tileano de buscadores de tesoros comenzaba a montar el campamento. Un pequeño eslizón le susurraba cosas al oído. Acerquémonos un poco, para escuchar mejor.

-Sesssi.- dijo el eslizón. El gigantesco Slann emitió un barrunto suficientemente expresivo.

-Sesssi.- repitió el eslizón un par de minutos después. El Slann eructó, mostrando su profundo interés sobre el tema.

-Sesssi.- susurro el eslizón una vez más. Totalmente cautivado por la conversación, el Slann se tiro un pedo. El eslizón supo entonces que era el momento, y entono el conocido mantra:

-¡Y-AQUI-SE-VIENE-LUSTRIANO-CON-ESTE-BAILE-QUES-UNA...!

Entonces el Slann pareció despertar de un sueño. Bruscamente se irguió en su palanquín y canalizando todas las energías mágicas del lugar las dirigió al cielo gritando:

-¡¡¡BOOOOOOOOOOMBAAAAAAAAAAA!!!

Dos segundos después un gigantesco cometa se estrellaba en la playa, aniquilando toda forma de vida. Un minuto después solo la sonrisa de un eslizón bailaba con el silencio de la jungla. Mientras tuviera a King Slannfrica, no tenía nada que temer. Aunque pronto se daría cuenta de lo equivocado que estaba.



Alevosía con nocturnidad y ensañamiento

-Bien, caballeros. Esta es la situación.

El capitán de la unidad extendía un mapa de Lustria en la ornamentada mesa.

- El asesino al que buscamos no ha escapado de Ulthuan. Ha sido enviado a la selva por motivos que todavía desconocemos. Ustedes son los elegidos para darle caza. No me defrauden.

El asesino al que se refería llevaba dos meses espillándose a gente en el mismo corazón de la isla, y el recochineo del sujeto ya rozaba lo insultante. La última víctima había aparecido con unos calzoncillos de sombrero mientras sostenía un cartel que decía "Ahora tengo un anillo de la ira, ho ho ho". El pobre capitán del FEI (Federación Élfica de Inteligencia) se había llevado una reprimenda que hizo temblar todo el edificio, y cuando se enteró de que toda la tripulación de un barco que se dirigía a Lustria había amanecido en los puertos con las gargantas cercenadas y hábilmente colocados bailando la conga (incluso el propio capitán tuvo que admitir la pericia del tipejo con el alambre), estuvo a punto de tirarse a la llama de Asuryan empapado de petróleo.

Pero ahora sabían donde estaba el bastardo, y no pensaba dejarlo escapar. Contaba con Leonel, un asesino profesional del FEI que jamás había fracasado en una misión, y con Colombel, del que se decía que tenía tres cerebros, uno de ellos en la entrepierna. No podía fallar.

-Partirán ustedes mañana con una misión muy simple. Localizar y eliminar. Los nativos del lugar deberán sufrir un mínimo impacto cultural, así que intenten pasar desapercibidos. Toda la información de la misión se encuentra en estas carpetas. ¿Alguna pregunta?

-Señor,-dijo Leonel levantando la mano.- ¿Que haremos si sufrimos el ataque de los nativos?

-No se preocupe. Son gente tosca e inculta, denles un par de baratijas y no les molestarán más. Pero bueno, si ven a la rana...

-¿A la rana?

-Si, a la rana. En fin, si ven a la rana, intenten que ella no les vea a ustedes. Buena suerte.

Al día siguiente partía el barco, y dos días después, atracaba en las costas de Lustria.

-Bien, señores. -Dijo Colombel a la tripulación.- Acamparemos a pie de playa. Mañana podrán ustedes partir. Mi compañero y yo nos ocuparemos del resto. Pueden decir a su regreso a Ulthuan que ese miserable ha caído. En dos días habremos resuelto este caso.

Poco después el campamento estaba montado, y tras recoger algo de agua y víveres, se echaron todos a dormir. El hecho de que a la mañana siguiente toda la tripulación estuviera muerta y por lo que parecían ver los legañosos ojos de nuestros dos amigos, enculando cada uno a una especie de lagartija de medio metro de alto, unido al bosque de lanzas, arcos y cerbatanas que les apuntaban por la espalda no fue más que el inicio de su historia.

Hoare se escabullía en la noche. El pequeño eslízón tenía ya práctica, ya que era un recorrido que hacía todas las noches. Giró un par de esquinas en el templo de la ciudad y tiró de la nariz de una estatua particularmente desagradable (una mezcla de jaguar bípedo y pulpo que practicaba cirugía con una anguila con ocho piernas de águila), y una puerta secreta se abrió ante él. Este era su mundo.

La inmensa factoría en la que había trabajado durante ocho años estaba empezando a dar sus frutos. Tiempo atrás, en uno de sus paseos matutinos por las cámaras de tortura, un prisionero había confesado que su llegada a Lustria se debía a un yacimiento de cierto mineral. Piedra bruja, había dicho. Es cierto que uno no se suele fiar de lo que dicen los prisioneros, ya que al final terminan confesando cualquier cosa, pero a este tan solo le habían cocido un pie y desollado una mano, así que su información era bastante verídica. Sin embargo, Hoare no se interesó mucho por esa piedra hasta que se enteró de su "valor".



Un par de semanas después localizo la veta de la que hablaba el tipo. La falta de trabajadores fue rápidamente suplida con los prisioneros destinados a llenar los barreños de sangre de los dioses. Hoare conocía a los dioses, y mientras el barreño estuviera lleno de algo rojo y viscoso era más que suficiente, así que tres cuartas partes de sangre y una cuarta parte de agua le permitían poner a trabajar en la mina a los suficientes trabajadores manteniendo un porcentaje razonable de sacralidad en las ofrendas.

Hay que decir que no habría podido hacer todo esto si no hubiera tenido la inmensa suerte de que le tocara ser el segundo del único Slann lisérgico que crearon los ancestrales. Suponía que entraba en el puto y jodido Gran Plan. Para él, el plan era forrarse a toda costa, y cuanto antes.

Llegó a su despacho. Allí, un eslízón de los pocos en los que confiaba, le tenía preparado el parte del día. Se sentó a escucharlo mientras su ayudante comenzaba la letanía de todos los días.

-Bien, Don Hoare, poco hay que decir. Se han extraído sesenta libras de piedra, quince más que ayer, y de muy buena calidad. Además, a uno de los esclavos le salió un tercer ojo y otro se convirtió en una abominación tentaculosa y devoró a otros tres. Ya ha sido capturado y enviado a las cocinas.

El ayudante miró a su jefe por encima de la carpeta para ver su reacción. Este garabateaba con un carboncillo con gesto de total indiferencia.

- Sigo. En el pozo siete han despertado a un horror primigenio y ha desbaratado toda la geometría del túnel. Nuestros magos están intentando reponer la realidad, pero se les resiste. El horror dice que no se piensa ir sin un sacrificio humano en condiciones, así que usted decide. Ah, sí, y han llegado tres hombres rata, un vecino del norte y dos vecinos del norte, pero que visten de blanco. Creo que han sido capturados esta mañana. No quiera saber lo que le hicieron a Eskatxuc.

-Perfecto.- Dijo Hoare mientras se le iluminaba la cara y sonreía.- Que me los traigan. En calesa.

Mini Campaña: El Asalto a Yaanek (y 3)

por Lord Darkmoon

Tercera Parte: Defensa a Ultranza

"Los organismos Tiránidos se propagaban por toda la superficie de Yaanek, y los defensores Imperiales, asediados, se veían obligados a replegarse hacia posiciones defensivas".

Los Tiránidos han corrompido prácticamente la totalidad de Yaanek. Los grandes biotitanes asolan el paisaje, mientras que terribles construcciones tiránidas vomitan esporas constantemente a la atmósfera miles de microorganismos. Ahora los defensores deben resistir los asaltos Tiránidos y recuperar la ofensiva.

Esta parte sólo tiene dos misiones. En cada una de las Misiones se deben contabilizar los Puntos de Victoria de manera normal. La primera misión consiste en una defensa a ultranza de una ciudad ante la ofensiva Tiránida. La segunda misión consiste en la última ofensiva Imperial.

El jugador que consiga más Puntos de Victoria totales en ambas misiones (es decir, sumando los Puntos de Victoria en cada una de las misiones) será el ganador.

En estas misiones, los jugadores pueden utilizar sus Puntos de Campaña para obtener ventajas en los enfrentamientos. Un Punto de Campaña gastado no puede recuperarse.

Misión 1: Defender la Ciudad

"Los defensores se encuentran en las murallas de la principal Ciudad Colmena. Se aprestan a la defensa mientras en las afueras se agrupan infinidad de Enjambres Tiránidos..."

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

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

Despliegue: El campo de Batalla estará separado en dos partes por un conjunto de Bunkers defensivos o una muralla. Uno de los dos lados de la línea defensiva deberá tener mucha escenografía de Combate Urbano, ya que representa el interior de la Colmena. El otro lado tendrá escenografía que representa el exterior de la Colmena, sin



bosques, pero con colinas, pantanos y agujeros de proyectiles. También puede tener algunas bioconstrucciones tiránidas.

El jugador Imperial puede desplegar todo su ejército en cualquier lugar de la Colmena y el muro defensivo. Las unidades infiltradoras pueden desplegar a 45 cm de la línea defensiva, en campo abierto, si lo desean.

El jugador Tiránido mantiene todas sus tropas en Reserva. Pueden aparecer por cualquiera de los bordes del campo de batalla, pero fuera del perímetro.

Puntos de Campaña: El jugador Tiránido puede utilizar 1 PC por cada 100 puntos o fracción que cueste una progenie y hacer que ésta pueda hacer *Despliegue Rápido*, pero sólo en el interior de la Colmena. Estas progenies se desplazan a través de túneles excavados en la roca. Los Tiránidos de Enjambre no pueden desplegarse de esta manera.

El jugador Tiránido puede, al realizar una tirada de Reservas, gastar 1 PC para sumar +1 a la tirada, y facilitar la llegada de más enjambres.

El jugador Imperial puede utili-

zar 2 PC por cada Bunker para aumentar su blindaje. Cada Bunker comienza con Blindaje 12 en todos sus lados, y puede aumentarse a 14 (gastando 4 PC).

Además, puede gastar 3 PC para colocar un Cañón Láser en el techo de un Bunker, o 2 PC para colocar un Cañón Automático o un Bolter Pesado. Este arma sólo puede dispararse por una miniatura situada en el Bunker, en lugar de su arma habitual.

Duración de la Batalla: El combate tiene una duración de 8 turnos, a partir del momento en que aparezca la primera unidad Tiránida en juego.

Misión 2: La última Batalla

"El ejército Imperial sabe que el planeta está perdido. Mientras se evacúa a la población civil, las fuerzas imperiales realizan una ofensiva desesperada para ralentizar el avance Tiránido"

Atacante: El jugador Imperial debe elegir un destacamento de 1.000 puntos de la Guardia Imperial (sin Aliados de los Ordos) y un destacamento de 500 puntos de Marines Espaciales. Este destacamento estará acompañado por un Inquisidor. Consulta el apartado de Puntos de Campaña para la configuración del mismo.



Defensor: El jugador Tiránido puede elegir hasta 1.500 puntos de Tiránidos.

Despliegue: El campo de batalla representa terreno dominado por los Tiránidos. El jugador Imperial selecciona cualquier borde de la mesa, y lo apunta en un papel, de forma clara. El jugador Tiránido despliega por todo el campo de batalla, a más de 45 cm de cualquier borde de la mesa.

Una vez haya desplegado todas las unidades el jugador Tiránido, el jugador Imperial despliega al Inquisidor y su grupo, a más de 45 cm de cualquier unidad Tiránida.

El jugador Imperial mantiene el resto de sus tropas en *Reserva*, pudiendo hacer *Despliegue Rápido* en aquellas unidades que lo permitan. Las *Reservas* aparecen en el campo de batalla por el borde elegido.

El jugador Imperial puede utilizar 1 PC para repetir una tirada de *Reservas* una vez por turno. Esta tirada no puede repetirse por otras causas (como equipo especial).

Puntos de Campaña: El jugador Imperial debe elegir uno de los codexes Inquisitoriales (Ordo Malleus u Ordo Hereticus. Si está disponible el Ordo Xenos, debe elegir éste último).

El jugador Imperial comienza con 50 puntos en la forma de un Inquisidor (y su séquito Inquisitorial). Puede invertir 1 PC para aumentar en 50 puntos el Inquisidor y su séquito, hasta un máximo de 500 puntos por 10 PC.

El jugador puede elegir unidades del Codex con normalidad, excepto que sólo puede haber un Inquisidor.

Cuando una unidad Tiránida muera o abandone el campo de batalla, el jugador Tiránido puede gastar 1 PC por cada 50 puntos de coste o fracción de la unidad para hacer que regrese en el siguiente turno por cualquiera de los bordes del campo de batalla.

Duración de la Batalla: La batalla tiene una duración de 8 turnos.

Reglas Especiales: Se aplican las siguientes reglas especiales:

Anochecer y Amanecer. Es posible que el Inquisidor encuentre al enemigo al amanecer o al atardecer.

Puntos de Victoria. Además de los Puntos de Victoria normales, el jugador Imperial recibe Puntos de Victoria adicionales por el objetivo *Campo de Batalla*. El jugador Tiránido obtiene Puntos de Victoria adicionales por el objetivo *Aniquilar*, pero sólo si consigue eliminar al Inquisidor.



Avances de los Codex

por Kid_Kyoto, en Dakka Dakka (www.dakkadakka.com)

Traducción de Lothar_Kain, en Espacio Disforme (www.espacio-disforme.com)

Aquellos que dominan la lengua de Shakespeare y son asiduos al www.dakkadakka.com (como es mi caso), conocerán de sobras las firmas-Avance de Kid_Kyoto, uno de sus usuarios legendarios. En dichas firmas se pone en el pellejo de una de las mentes "pensantes" de GW, y se dedica a inventarse pequeños avances en forma de resúmenes de los futuros Codex. Cada uno de ellos es una pequeña obra de arte llena de juegos de palabras y guiños que exponen a nivel conceptual los principales problemas de los ejércitos y los Codex.

He procurado que con la traducción no pierda gracia, pero creedme que he sido fiel a la idea original, estos Avances tratan de ser críticas divertidas al estilo y reglas de cada ejército, por lo que confío en que los encontrareis tan divertidos como yo.

Codex Marines Espaciales Azules

Los Marines Espaciales Azules son como... ¡¡Los mejores Marines Espaciales que han existido jamás!! ¡Son Marines Espaciales y son Azules! Les gusta seguir las reglas como a un Explorador novato por lo que no tienen ningún súper-poder o unidades especiales, pero tienen a un tío que tiene dos puños grandes y un montón de adornos. ¡Lo cual los convierte en los mejores!

Codex Marines Espaciales Rojos

A diferencia de los Marines Espaciales Azules, los Marines Espaciales Rojos LO FLIPAN SIEMPRE. Cuando no están vestidos con trajes de oro o intercambiando fluidos corporales con sus hermanos simplemente lo están flipando por ahí, corriendo hacia delante y gritando. A veces algunos de ellos se lo flipan del todo y se convierten en Súper Marines Espaciales Negros con Cruces Rojas. Y los Súper Marines Espaciales Negros con Cruces Rojas tienen SUPER PODERES.

Codex Marines Espaciales Verdes

Los Marines Espaciales Verdes tienen un terrible secreto, un oscuro secreto que no os voy a explicar. Porque es terrible. Y oscuro. Y SECRETO. Veréis, una vez el Emperador y el Jefe Marine Espacial Verde estaban en Tijuana tomándose unos chupitos de Tequila y lo siguiente que pasó... ¡ALTO! ¡Casi me habéis embaucado para que os cuente el Secreto Terrible y Oscuro! Digamos solamente que al Jefe Marine Espacial verde le gusta ponerse vestidos e ir por ahí con enanos. Y a los Grandes Jefes Marines Espaciales Verdes les gusta llevar plumas. Y de ahí al Water Polo desnudo. VALE. Eso es lo que estoy diciendo... Podéis sacar vuestras propias conclusiones.

Codex Marines Espaciales Grises

A los Marines Espaciales Grises les gusta beber cerveza y vestir montones de cuero. También les gusta cazar, pescar, montar en Harley y ver fútbol Americano universitario. Creen que los Marines Espaciales Azules son unos prin-gados y cuestionan el estilo de vida de los Marines Espaciales Verdes. Ah sí, y tienen súper-poderes. Nadie sabe por qué hay gente que juega con otra cosa que no sean Marines Espaciales Grises.

Codex Marines Espaciales Negros

A diferencia de otros Marines Espaciales, a los Marines Espaciales Negro les gusta El Emperador de verdad, de verdad de verdad, pero de verdad de la buena. Les gusta con cada una de las partes de su cuerpo, hasta con lo de hacer pipí. Les gusta tanto que quieren tener un millón de bebés del Emperador. Fijaos si les gusta. ¡Todos los Marines Espaciales Negros tienen súper poderes!

Codex Marines Espaciales Amarillos

Hace mucho tiempo ya el Emperador Espacial les dio a algunos Marines Espaciales el importante cometido de proteger su Casa Espacial. Pero los Marines Espaciales Malos vinieron e hicieron un gran destrozo y el Emperador Espacial tuvo que salir y meterle unos cuantos gritos al mismísimo al Jefe Marine Espacial Malo. Tras eso se agarró un pedazo de cabreo con los Marines Espaciales que le decepcionaron, y les obligó a vestir de amarillo por siempre y para siempre. Desde ese día han sido conocidos como los Marines Espaciales Amarillos.

Codex Marines Espaciales De Azul Y Rojo

Una vez los Monstruos Verdes atacaron a la Casa Espacial de los Marines Espaciales de Rojo y Azul. Así que los Marines Espaciales de Rojo y

Azul dispararon un cohete para matar a todos los Chicos Verdes, pero el cohete les salió chungo y voló por los aires la Casa Espacial de los Marines Espaciales de Rojo y Azul. A todo el mundo le pareció muy gracioso excepto a los Marines Espaciales de Rojo y Azul porque tuvieron que marcharse y seguir la pelea en una vieja granja. Se cabrearon mucho, mucho, mucho, y levantaron al cielo sus Grandes Puños y gritaron a los Monstruos Verdes hasta que estos estuvieron muy, muy, asustados y se largaron. Mucha gente confunde a los Marines Espaciales Azules con los Marines Espaciales de Azul y Rojo pero es fácil distinguirlos si te fijas en que los Marines Espaciales de Azul y Rojo son Azul y Rojo y los Marines Espaciales Azules sólo Azules. El Jefe Marine Espacial de Azul y Rojo es el Sr. Cortez pero es realmente feo, feo que te cagas, y como a nadie le gusta por eso los Marines Espaciales Azules no le dejaron salir en el Gran Libro Marine Espacial.

Codex Marines Espaciales Blancos

A los Marines Espaciales Blancos les gusta montar en sus motocicletas por la ciudad durante bonitos atardeceres de domingo y sentir la brisa primaveral a través de su melena. Cuando pasan con sus motocicletas por dentro de la ciudad todas las damas salen a las ventanas y les tiran sus pañuelos perfumados a los Marines Espaciales Blancos que lucen sus cuidados mostachos. Y los Marines Espaciales Blancos se los devuelven de forma caballerosa. Pero... cuando los Marines Espaciales Negros tratan de entrar en su vecindario y molestar a las chicas de los Marines Espaciales Blancos entonces se enfadan mucho. Se ponen sus capuchas blancas almidonadas y les enseñan a tener modales. Algún día un Marine Espacial Blanco y Negro o un Marine Espacial Negro y Blanco pondrá paz entre los Marines Espaciales Blancos y los Marines Espaciales Negros.

Codex Marines Espaciales Brillantes

A diferencia de otros Marines Espaciales, los Marines Espaciales Brillantes odian mucho, muy mucho, muchísimo, a los Demonios Espaciales. Quieren cazarlos y matarlos con sus Palos Afilados y sus pistolas mágicas de Matar Demonios. A diferencia de otros Marines Espaciales son muy escasos y por eso es por lo que sólo puedes tener cincuenta (50) de ellos en tu ejército.

Codex Marines Espaciales De Negro

A diferencia de otros Marines Espaciales, los Marines Espaciales De Negro odian mucho, mucho, muchísimo, a los Alienígenas. Quieren ver la muerte de cada uno de los Alienígenas Espaciales. Por eso algunas veces los llaman Los Chicos Que Miran La Muerte. Algunas personas los confunden con los Marines Espaciales Negros, con los Otros Marines Espaciales Negros, los Marines Espaciales Negros Voladores o los Marines Espaciales Biónicos. Pero ellos son diferentes, porque son los Marines DE Negro. Puedes decirlo porque sus armas de fuego tienen poderes y eso es porque tienen un brazo plateado. Y tienen uno para cada uno por supuesto, no un brazo plateado para todo el ejército. ¡Eso sería estúpido!

Codex Marines Espaciales Dorados

Los Marines Espaciales Dorados son Súper Secretamente Especiales. Solo la gente molona puede jugar con Marines Espaciales Dorados. Ese es el motivo por el cual no vendemos Marines Espaciales Dorados, porque son Especiales. Para desbloquear los Marines Espaciales Dorados, tienes que ganar 5 Grandes Torneos usando Orkos, Tau, Elfos Espaciales de Biel-Tan, Mil Hijos y Kroot. Por ese orden. Entonces te

daremos una Caja de Ejército Especial con Marines Espaciales Dorados y un Codex Especial impreso en papel infotocopiabile. Y a partir de ese momento, todo el mundo sabrá que eres un tío Molón Que Juega Con Marines Espaciales Dorados.

Codex Los Otros Marines Espaciales Negros

A diferencia de otros Marines Espaciales, a los Otros Marines Espaciales Negros les gusta poner montones de cráneos en sus armaduras, un puñado llamas, y toneladas de huesos. Quizás estén malditos o quizás sean los Marines mas Molones que Existen. Al igual que los Marines Espaciales Negros los Otros Marines Espaciales negros tienen montones de súper poderes. Por ejemplo, peden teleportarse, volverse invisibles, nadar y hablar con los peces. Así de molones son.

Codex Marines Espaciales Hombres Lobo

Contrariamente a los Marines Espaciales Zombis y a los Marines Espaciales Vampiros, los Marines Espaciales Hombres Lobo son Hombres Lobo. ¡Vigilad cuando que la luna no esté llena porque es cuando los Marines Espaciales acechan! Los Marines Espaciales Hombres Lobo tienen muchos poderes, como por ejemplo el olfatear realmente bien y son capaces de doblarse para lamerse en ese sitio. Los Marines Espaciales Hombres Lobo no pueden sacarse el carné de conducir, por eso no pueden conducir las Mini Furgonetas Marines Espaciales como hacen los otros Marines Espaciales. Eso hace que siempre estén cabreados.

Codex Marines Espaciales Robots

Opuestamente a otros Marines Espaciales, a los Marines Espaciales Robot les gusta matar a todo el mundo porque son malvados y tienen cráneos por cabezas. Tienen Pistolas Espaciales Mágicas que pueden matar a quien sea. Y también tienen súper poderes como el Factor Curativo de Lobežno pero para Robots. Lo llaman "Volveré". Es un nombre chulo. Alguien lo usó una vez para una frase de una película. Además tienen unos Dioses Espaciales inmatables que van por ahí con ellos para matar a todo el mundo en lugar de simplemente comerse el sol, lo cual mataría a todo el mundo muchísimo más rápido pero haría el juego muy aburrido. Está bien hacer reglas para Dioses Espaciales que comen soles enteros a bocados, pero no está bien hacer reglas para el Emperador o los Primarcas porque son demasiado poderosos. Ah sí, también tienen Casas Espaciales Voladoras que pueden matar a todo el mundo y no pueden ser destruidas. Y son muy fáciles de pintar.

Codex Marines Espaciales Ninja

Los Marines Espaciales Ninja tienen todos los poderes de los Marines más los poderes de un Ninja y ADEMÁS... ¡Están en el Espacio! ¡¡Como mola!! Los Marines Espaciales Ninja hombres son buenos matando a gente. Las chicas Marines Espaciales Ninja, son buenas haciéndose pasar por chicas majas y dulces... y diciendo lo mucho que les gustan.... pero entonces. ¡¡¡ES CUANDO TE TRAICIONAN Y TE RAJAN EL CORAZÓN!!! ¡Las odio Las odio Las odio...!

MALDITA NOMENCLATURA!



Codex Chicas Marines Espaciales

Las Chicas Marines Espaciales son lentas y mueren con facilidad. Eso es porque son chicas. Pero tienen poderes mágicos de chica. Y eso es porque son chicas. A las Chicas Marines Espaciales les gusta quemar cosas. Una vez al mes les entra la Rabia Roja y les da por romper cosas o llorar. Les gusta parecer dulces y adorables y encantadoras y entonces es cuando TE ARRANCAN EL CORAZÓN DE CUAJO Y RIEN Y RIEN Y RIEN. Odio a las Chicas. Me gustan los hombrecitos de juguete. Ellos nunca me hacen daño. A veces siento deseos de quitarle la ropa a las Chicas Marines Espaciales, y clavarles alfileres, y tenerlas por ahí corriendo desnudas mientras alguien les pega con un látigo. Porque las chicas son malas y deben ser castigadas. Pienso en ello constantemente.

Codex Jefes Marines Espaciales Con Cráneos En Sus Cabezas

A diferencia de otros Marines Espaciales, los Jefes Marines Espaciales con Cráneos en sus Cabezas tienen Cráneos en sus Cabezas. Por supuesto que todos los Marines Espaciales tienen cráneos DENTRO de sus cabezas, eso es lo que hace que no se les desparra-men por ahí los cerebros, pero los Jefes Marines Espaciales con Cráneos en sus Cabezas tienen Cráneos EN sus Cabezas. Esa es la diferencia. Esos cráneos los hacen realmente acojonantes. Una vez los Marines Espaciales Malos estaban siendo malos y llegó el Jefe Marine Espacial con Cráneo en su Cabeza y los asustó tanto que salieron huyendo.

Codex Marines Espaciales Pájaros Negros

Una vez el Emperador Espacial iba volando y vio un bosque en llamas con su visión de Rayos X. Descendió y apagó el incendio con un soplado de su Súper Aliento. Pero entonces vio que lo que había iniciado el incendio había sido ¡un meteorito de Kryptonita! ¡¡Kryptonita, ... argh!! El gritó, porque la única cosa que puede herir a un Emperador Espacial es la Kryptonita. Pero entonces apareció un pequeño pájaro negro. Y estaba tan contento de que el Emperador Espacial hubiera salvado su bosque del fuego, que agarró con sus pequeñas garras el Meteorito de Kryptonita y se lo llevó lejos. Pudo hacer eso porque la Kryptonita solo daña a los Emperadores Espaciales no a los pequeños pájaros negros. Porque salvo al Emperador Espacial, los Marines Espaciales Pájaros Negros tienen el Súper Poder de Volar.

Codex Los Otros Marines Espaciales Verdes

Mucha gente está confundida con Los Otros Marines Espaciales Verdes, y creen que son Marines Espaciales Negros, pero no son Marines Espaciales Negros porque no tienen súper-poderes. Lo cierto, es que Los Otros Marines Espaciales Verdes son lentos. Y eso es porque son negros. Pero no son Marines Espaciales Negros. Los Marines Espaciales Negros tienen poderes. Hoy en día eso ya no es así, y Los Otros Marines Espaciales Negros ya no son lentos. Quizás eso signifique que ya no son negros. O que son Marines Espaciales Negros. Me siento tan confundido.

Codex Marines Espaciales Biónicos

Algunas veces un Marine Espacial se hace mucho daño y un Marine Espacial Manitas tiene que pegarle un brazo robot, o una nariz robot o algo. Pero a los Marines Espaciales Biónicos les molan mogollón las narices robot y los pies robot, tanto que a veces se cortan sus propias narices y pies para sustituirlas por narices robot y pies robot. Algunos de ellos les llaman Los Marines de los 6 Millones de Dólares. Eso es lo que cuesta hacerse un ejército de ellos. Ja - ja. Es broma. Realmente no cuesta 6 Millones de Dólares hacerse ningún ejército. Salvo por la Legión de Acero, por supuesto.

Codex Marines Espaciales Empollones

Contrariamente a otros Marines Espaciales a los que les gusta luchar y matar, a los Marines Espaciales Empollones les gusta pensar y leer. Los otros Marines Espaciales se cachondean bastante de ellos, y les hacen llevar Sombreros Espaciales con cables y chorradas. Los otros Marines Espaciales usan Pistolas y Motosierras para luchar, pero los Marines Espaciales Empollones tienen que hacerlo con Palos y Libros. Esto les hace sentir muy tristes.

Codex Marines Espaciales Hombres Lobo Vampiros Zombi

Una vez un Marine Espacial Vampiro mordió a un Marine Espacial Hombre Lobo, y el Marine Hombre Lobo mordió al Marine Vampiro. Se enamoraron, y tuvieron un bebé. Y al Bebé Marine Espacial le mordió un Marine Espacial Zombi. Y el bebé murió. Eso fue algo muy malo, porque de haber sobrevivido hubiese tenido todos los poderes de un Hombre Lobo Vampiro Zombi Marine.

Codex Marines Espaciales Malos

Opuestamente a los Marines Espaciales que tienen brazos y piernas y una cabeza, los Marines Espaciales Malos tienen tentáculos, garras y dos cabezas. Esto se debe a que hace mucho tiempo ya el Emperador Espacial les dijo a todos los Marines que tenían siempre que comerse toda la verdura y tener limpias sus Habitaciones Espaciales. Los Marines Espaciales Buenos lo hicieron pero los Malos solo querían escuchar música a todo volumen, beber montones de sangre, conseguir poderes mágicos y tener sexo con las Diablillas Espaciales. Entonces empezaron a ir por ahí con los Demonios Espaciales y a hacer todo eso, pese a que el Emperador Espacial les dijo que no lo hicieran. Entonces el Emperador Espacial se mosqueó muchísimo y les obligó a vivir en el Lugar Malo. Pero los Marines Espaciales Malos no estaban tristes, porque en el Lugar Malo tenían que limpiar sus Habitaciones Espaciales y podían comer Helado Espacial en vez de verduras. Por eso todos tienen súper poderes.

Codex Marines Espaciales Momias

A diferencia de los Marines Espaciales Hombres Lobo o los Marines Espaciales Criaturas de la Laguna Negra, los Marines Espaciales Momia, son Momias. La mayoría de Marines Espaciales están hechos de cuerpos y cosas así, pero los Marines Espaciales Momias están hechos de Polvo Espacial. ¡Eso es! ¡¿No es genial?! Además tienen Poderes Especiales. Por ejemplo pueden disparar pistolas molonas, pueden andar muy lento y costar el doble que los otros Marines Espaciales. Pero como están hechos Polvo últimamente nadie les hace demasiado caso.

Codex Marines Espaciales Rojos Malos

Contrariamente a los Marines Espaciales Rojos Buenos a los Marines Espaciales Rojos Malos les gusta la Sangre y la Matanza. ¡Un puñal!. Incluso más que a los Marines Espaciales Rojos Buenos a los que también les gusta la Sangre y la Matanza. Mucha gente confunde a los Marines Espaciales Rojos Buenos con los Marines Espaciales Rojos Malos pero es fácil distinguirlos porque los Marines Espaciales Rojos Malos tienen Orejas de Khonejo y montones de Súper Poderes, además se lo flipan incluso más que los Marines Espaciales Rojos Buenos. En comparación, los Marines Espaciales Rojos Buenos parecen Marines Azules.

**Codex Marines Espaciales Malos
Montando Un Botellón**

Una vez el Emperador Espacial estaba tumbado en su hamaca bebiendo ron cuando los Marines Espaciales Malos montaron un Botellón a las puertas de su Casa Espacial. Así que ordenó a los Marines Espaciales Amarillos que les hicieran parar. Pero los Marines Espaciales Amarillos no lo consiguieron. Entonces les dijo a los Marines Espaciales Blancos que les hicieran parar. Pero tampoco lo consiguieron. Por último se lo dijo a los Marines Espaciales Rojos. Pero estos tampoco les hicieron parar. Así que el Emperador se bajó de su hamaca, dejó su Ron y les hizo parar de una vez por todas. Después de eso los Marines Espaciales Malos tuvieron que largarse al Lugar Malo, y el Emperador Espacial pudo sentarse en su Butacón y beber Ron por una laaaaarga temporada.

Codex Marines Espaciales Zombis

En contra de los Marines Espaciales Azules que están vivos y siempre se cepillan los dientes, los Marines Espaciales Zombis están muertos y NUNCA se han cepillado los dientes. Pero incluso siendo Zombis pueden caminar rápido y disparar Pistolas. Pero no pueden disparar Pistolas Gordas o conducir Motocicletas. Porque son Zombis. Eso es lógico. Son el doble de duros que el resto de Marines Espaciales, eso es porque morirte te hace realmente duro. ¡Fijaos en Brandon Lee! Su Jefe es un Demonio Espacial Grande y Gordo, es como Santa Claus, salvo porque es un Demonio Espacial.

**Codex Marines Espaciales
Estrellas Del Rock**

A los Marines Espaciales Verdes les gustan los Musicales a lo

Broadway y a Los Otros Marines Espaciales Verdes les gusta el Jazz Molón, pero a los Marines Espaciales Estrellas del Rock les gusta el heavy metal en plan Manowar, Wraith y Bolt Thrower. También les gustan las Drogas y el Sexo. Desde luego que son de lo más molón. Pero recordad chicos, no toméis drogas, no hagáis el sexo, no escuchéis Death Metal y sobretodo no adoréis a los Demonios. Aunque esos os haga de lo más molones también a vosotros.

**Codex Los Otros Marines
Espaciales Rojos Malos**

Opuestamente a los Marines Espaciales Malos que les gusta Matar, tener Sexo y tener Súper Poderes, a los Otros Marines Espaciales Rojos Malos les gusta ir a la Iglesia. Pero lo que les gusta es ir a la Iglesia Demonio, porque se ve que mola más. Pero puede que eso apeste, porque quizás estás con una Chica y os lo estáis pasando bien, y de repente tienes que largarte a misa a la puñetera iglesia en mitad de la noche.

**Codex Marines Espaciales
Negros Malos**

A diferencia de los Marines Espaciales Negros que aman al Emperador y tienen Súper Poderes, los Marines Espaciales Negros Malos no aman al Emperador y NO tienen Súper Poderes. Son como los Marines Espaciales Azules de los Marines Espaciales Malos. Pero tienen a un tío con una Larga Melena y un Gran Guante que es como Michael Jackson. Supongo que eso debe molar.

**Codex Marines Espaciales
Azules Malos**

En contra de los Marines Espaciales Azules a los Marines Espaciales Azules Malos les gusta ir por ahí con Enclenques Humanos. A veces incluso les dejan llevar toda la pelea. Eso es una vergüenza. Ni los Marines Espaciales Azules buenos van por ahí con Enclenques Humanos.

Codex Marines Espaciales Obreros

A los Marines Espaciales Obreros les gusta pintar rayas Amarillas y Negras en todo. Eso es por seguridad. Además les gusta volar por los aires las cosas. Eso es por inseguridad. Son unos tíos muy complicados. Ese es el motivo por el cual son tan populares.



Marine de Plaga, por Ilúanor (dreamscope_01@hotmail.com)

Codex Marines Espaciales Batman Lightning Lad Devil Man

Los Marines Espaciales Batman son como Batman. Dan miedo, y acechan en la noche y tienen estúpidas alas de Murciélago en sus cabezas, y tienen Súper Poderes, y Rayos pintados en sus Trajes Espaciales. Bueno, quizás no sean tanto como Batman, y se parezcan más a Lightning Lad. Excepto por las Alas de Murciélago. Con lo que quizás se parezcan más a Devil Man. Pero sin los Rayos.

Otros Codex Marines Espaciales

Aunque solo existan unos 1000 Capítulos de Marines Espaciales en el universo, probablemente no hagamos reglas para todos ellos. Los siguientes capítulos no dispondrán de reglas:

- Los Cuchillos para Mantequilla del Emperador
- Los Hombres Calvos Furiosos
- Legiones II y XI
- Los Funcionarios de Correos Amagados
- Los Primos Segundos del Emperador
- Los Tíos Realmente Leales que Nunca Nunca se Pasarían al Caos. (Sus reglas vendrán en el Codex Marines Espaciales del Caos).
- Los Guerreros Sangrientos de Cráneo Sangriento XXXIV (nota: Los Guerreros Sangrientos de Cráneo Sangriento XXXVI tendrán un codex completo y nuevas miniaturas)

Aun así podéis esperar reglas para todos los demás Capítulos. Porque el Codex Orkos no será actualizado hasta el año 2053. Lamentamos cualquier inconveniencia que ello os pueda causar.

Codex Alienígenas Espaciales

Hay muchos tipos de Alienígenas Espaciales. Pero todos encajan en unas sencillas categorías:

- A – Alienígenas que el Emperador ya ha matado.
- B – Alienígenas que el Emperador va a matar.
- C – Alienígenas que ese tío JRR Tolkien nos copió.
- D – Alienígenas que pertenezcan a esta categoría.
- E – Otros.
- F – Alienígenas que parecen hechos a partir de una miniatura de Fantasy y de 40K pegadas entre sí.
- G – Alienígenas desmadrados y monstruosos.
- H – Alienígenas que los dibujos animados japoneses nos copiaron.
- I – Alienígenas que esos Heinlein y Giger

nos copiaron.

J – Alienígenas ilegales que violan la ley.
K – Alienígenas con cráneos por cabezas.

L – Alienígenas Dioses.

M – Alienígenas de los cuales enseñamos los bocetos pero nunca haremos miniaturas.

N – Alienígenas de los cuales enseñamos los bocetos pero cuyas miniaturas acaban siendo una mierda pinchada en un palo.

Codex Nuestra Propia Idea De Los Bichos Espaciales Súper Original Y Registrada

Un día los Marines Espaciales estaban de picnic con las Chicas Marines Espaciales y vinieron unos Bichos Espaciales que se comieron su comida. Después los Bichos Espaciales comieron a los Marines. Desde ese día, los Marines Espaciales y los Bichos Espaciales han sido enemigos. Una vez un tío que escribió un libro nos copió la idea pero los llamó Arácnidos. ¡Odio cuando la gente nos copia las ideas! Incluso una vez otro tío nos robó la idea de los Bichos Espaciales para hacer una película que se llamaba Aliens. ¡¡Basta de copiarlos las ideas!! Es más, he escuchado de un tío de Nueva Zelanda que nos ha copiado nuestras ideas para los Elfos y los Goblins y la ha usado en una película. ¡Debemos demandarle!

Codex Monstruos Verdes

A diferencia de los Marines Espaciales que son Grandes y Fuertes, los Monstruos Verdes son Grandes pero no son Fuertes. Parecen fuertes pero en realidad son débiles y enclenques como humanos. Pero son unos sucios tramposos. Por ejemplo, tienen Palos Mágicos que a veces pueden herir a los Marines Espaciales. Eso es trampa. Además pueden Gritar Alto y ser tan rápidos como los Marines Espaciales. Eso también es trampa. Los Monstruos Verdes son unos sucios tramposos.

Codex Elfos Espaciales

Una vez los Elfos Espaciales montaron una gran fiesta que se les fue de las manos. Entonces vino un Demonio Espacial que se los comió a casi todos. Ahora solo quedan unos pocos Elfos Espaciales que seguramente morirán pronto. A los Elfos Espaciales les gusta enviar a sus Civiles por ahí a luchar sin Armadura y con Pistolas de juguete para que así puedan morir antes. Además les gusta darle de comer Soldados Elfos Espaciales a su Dios Elfo Espacial. Creo que no tardarán en extinguirse.

Codex Pequeños Tíos Japoneses

A diferencia de los enclenques humanos que son débiles y enclenques, los Pequeños Tíos Japoneses son el doble de débiles y el doble de enclenques. Incluso los enclenques humanos se cachondean de ellos. Pero los Pequeños Tíos Japoneses son el doble de listos. Por ejemplo, hacen súper-armas que pueden disparar a través de las colinas, y pequeños estéreos que te puedes poner cuando haces footing, y máquinas expendedoras que venden braguitas de colegiala. Cuidado con los Pequeños Tíos Japoneses, ellos van a dejaros sin trabajo.

Codex Elfos Espaciales Robots Zombis

Contrariamente a los Elfos Espaciales que están vivos (por ahora) los Elfos Espaciales Robots Zombis son Robots Zombis que están muertos. Pero como tienen Magia Élfica pueden vivir dentro de un Robot Zombi Espacial con Armas Mágicas y Súper Poderes. Son como Obi Wan Kenobi, si les acabas con ellos vuelven mucho más fuertes de lo que pudieras imaginar. Quizás no deberíamos matar a los Elfos Espaciales.

Codex Chimpan... digo Jokaero

Una vez el Emperador iba con su Canoa Espacial, río abajo por la Vía Láctea cuando descubrió a unos pequeños monos que eran buenos haciendo cosas como coches, robots que hacían coches, y robots que hacían robots que convertían los coches en robots. Así que los llamó Chimpanceses Amarillos. Pero alguien advirtió que eso no era del todo correcto, y los renombraron como Jokaeros.

Codex Payasos Elfos Espaciales

Una vez hicimos reglas y miniaturas para los Payasos Elfos Espaciales. Esas miniaturas fueron realmente molonas y todo su concepto fantástico, y a todo el mundo les gustaron mucho. Tanto que aun hoy en día hay gente que las sigue comprando aunque no hagamos reglas para ellos. Mucha gente nos pregunta por que no los recuperamos, eso sería muy divertido, y nos haría ganar mucho dinero. Bueno, eso no lo haremos nunca. Y el motivo es que os odiamos a todos.

Codex Enanos Espaciales Muertos

Un día el Emperador Espacial le pidió a los Enanos Espaciales que le

hicieran un Anillo Mágico para gobernar a todos los demás Anillos Mágicos. De esa manera podría ser El Tío Que Mandaba Sobre Todos los Anillos. Pero un Halfling Espacial robó el Anillo Mágico y lo tiró dentro de un Volcán Espacial. Así que el Emperador se agarró un buen cabreo y se cargó a todos los Enanos Espaciales. Como no eran Elfos Espaciales y por tanto no tenían Magia Élfica no pudieron volver de la muerte como Enanos Espaciales Robots Zombis y simplemente palmaron. El Emperador también se propuso aniquilar a todos los Halflings Espaciales, pero a su chica le molaba mucho Elijah Wood y se contuvo en el último momento. Pero de verdad que le apetece.

Codex Elfos Oscuros Espaciales (Sólo por Venta Directa)

A diferencia de los Elfos Blancos Espaciales a los que les gustan las flores y bailar, a los Elfos Oscuros Espaciales les gustan las flores malas y los bailes malvados. También les gusta el sexo, y las drogas. Pero no son lo que más mola. Son como esos chavales que se visten todo de Negro y van de molones pero en realidad dan pena. Los Elfos Oscuros Espaciales siempre viajan en la parte de atrás de los Autobuses Espaciales y viven en el Ghetto porque son Oscuros. El Jefe Elfo Blanco Espacial con sus ropas Blancas y su sombrero puntiagudo Blanco así lo dice.

Codex Pollos Caníbales Del Espacio

A los Pollos Caníbales del Espacio les gusta comer gente. Eso les da Súper-Poderes. Los Bichos Espaciales también comen gente. Eso les da Súper-Poderes. A los Marines Espaciales también les gusta comer gente. Pero eso no les da Súper Poderes, porque los Súper Poderes de los Marines Espaciales provienen de haber pintado sus ropas de cualquier color que no sea azul. Los Pollos Caníbales del Espacio tienen Mosquetes Espaciales con Palos Afilados que los hacen tan fuertes como los Marines Espaciales. Hay otros tíos que tienen Palos Afilados en sus armas, pero eso no les da Súper Poderes, quizás deberían comer gente.

Codex Elfos Espaciales Negros

Los Elfos Espaciales Negros son diferentes de los Elfos Oscuros Espaciales, que no tienen Súper-Poderes, porque los Elfos Espaciales Negros tienen MUCHOS Súper Poderes. Por ejemplo, pueden tener multi-clase Guerrero/Mago y usar Armadura además

de tirar Conjuros. Además pueden teleportar su ejército entero encima de ti. Y tener una unidad de dos millones de Videntes y Brujos. De verdad. Y sus Civiles disparan tan bien como los Marines Espaciales. Y eso es porque son Negros = Súper Poderes.

Codex Monstruos Verdes Paletos

Algunos Monstruos Verdes pueden construir camiones sacando las piezas necesarias de la basura y son capaces de mear gasolina. Un poco como los paletos americanos. Les gusta conducir sus camiones chatarra y quemar cosas. Como a los paletos americanos. Algunas personas quieren que hagamos nuevos Vehículos de Chatarra para los Monstruos Verdes, pero no queremos por que sería demasiado difícil. En vez de eso haremos nuevos brazos para los Marines Espaciales Negros, eso será fácil.

Codex Elfos Espaciales Soldados

A los Elfos Espaciales Soldados les gusta pelear. Tienen un montón de Armas Mágicas como la Espada Larga +1 y el Lanzallamas +2. Para los Elfos Espaciales Soldados su Élite es la Línea y sus Tropas de Mierda son la Élite. Pero queda equilibrado porque son Elfos Espaciales. Hoy en día a mucha gente no le gustan demasiado los Elfos Espaciales. Eso es porque pronto tendrán un Nuevo Libro, con montones de Súper Poderes. Y eso es porque son Elfos Espaciales y los Elfos Espaciales deben tener los mejores Súper Poderes.

Codex Mutantes Frikis

Los Mutantes Frikis tienen todo el aspecto que da el haber cogido un montón de miniaturas, mezclándolas todas y pegándolas unas con otra hasta conseguir que parecieran un Nuevo ejército. Pero... bueno... realmente son un Nuevo ejército. En serio. El líder Mutante calvo solía ser un Capitán de Astronave y el líder con la capa molona solía ser un Mago Blanco. Y todos tienen Poderes Frikis Mutantes como el Factor Curativo Mutante, Convertirse en Acero Orgánico o los Rayos Ópticos. ¡Mola!

Codex Elfos Espaciales Escurridizos

Los Elfos Espaciales Escurridizos tienen montones de Súper Poderes. Como Infravisión a 60 cm, ser invisible en los bosques o detectar puertas ocultas a 2+ en 1d6. Incluso los Marines Espaciales Negros solo pueden detectar puertas ocultas con 1+ en 1d6. Además, tienen la Tabla Escurridiza de

Disrupción que les permite ganar a tu ejército antes de que empiece la batalla. Algo equilibrado y divertido para los dos jugadores.

Codex Humanos Débiles

Contrariamente a los Marines Espaciales que tienen superpoderes y son molones los Humanos Débiles son humanos y débiles. Y apestan. ¡Un puñao! ¡LOS MARINES ESPACIALES LE PARTEN LA CARA LOS HUMANOS DÉBILES! No tengo ni idea de porque hay gente que juega con Humanos Débiles. Quizás no sean lo bastante hombres para jugar con Marines Espaciales.

Codex Rambo

Una vez el Emperador se agarró un catarro y se sonó los mocos, y de ahí fue de donde salieron los Catachanes. Que eran realmente molones, como Rambo. ¿A los chicos de hoy en día todavía os gusta Rambo, no? "Lo que usted llama Infierno, él lo llama hogar" ¡Un clásico! Por eso hicimos todo un ejército de Rambo. Porque los chavales de hoy no tenían suficiente Rambo.

Codex Canadianos De Plástico

Los Canadianos son como los Americanos, excepto porque tienen asistencia médica gratuita, son mucho más majos y rara vez disparan a la gente por llamar a sus timbres. Por eso a Michael Moore le gustan tanto. Durante un largo tiempo los Canadianos fueron de metal, pero esos días acabaron ahora son de plástico. Una vez los Marines Espaciales Malos atacaron Canadia, y Canadia perdió, pero todo el mundo se olvidó de ello y las cosas siguieron como siempre.

Codex Tíos Vagamente Célticos

Los Tíos Vagamente Célticos son vagamente Célticos porque les gusta jugar con gaitas, tener tatuajes azules, beber whisky y pelearse con los Ingleses. Putos Ingleses. Una vez un tío escribió un libro en el que los Tíos Vagamente Célticos estaban superados en número y traicionados por su propia gente pero triunfaron ante la adversidad. Y fue muy molón. Entonces escribió otro libro, y otro, y otro... Creo que ha escrito como un millón de libros iguales.

Codex Solo Tanques

El ejército de Solo Tanques tiene solo tanques. Puede que creáis que tiene algunos chicos también, pero estáis equivocados. Por que eso se cargaría el nombre. El ejército de Solo Tanques se planta bien lejos de ti, y te revienta con sus armas enormes, mientras se ríe de ti cuando disparas balas que rebotan en sus tanques. Es equilibrado y divertido para ambos jugadores.

Codex Equipo Swat

Los Chicos del Equipo SWAT nunca tendrán un Codex. Nunca. Dejad de pedirlo. ¡Os estoy mirando a vosotros! A los chicos de hoy en día no les gustan los programas de TV acerca de policías, o las películas acerca de policías, o lo que sea. Les gusta Rambo. Rambo es molón. Solo para joderos haremos todo un grupo de Chicos del Equipo SWAT pero solo os los dejaremos usar en un juego al que nadie juega. JA JA.

Codex Tíos Mu Caros

Los Tíos Mu Caros son muy caros. ¡Una vez un tío los compró! Y nos quedamos todos en plan... woa... alguien ha comprado a los Tíos Mu Caros. Mierda. Ahora nos tocará hacer reglas para ellos. Así que dijimos que podían volar como superman, y tener armas que serían Realmente Molonas. ¡Y están hechos de RESINA! No se que es la Resina, pero creo que es un tipo de oro. Por eso son Mu Caros.

Codex Tanques Mu Caros

Si creáis que los Tíos Mu Caros eran muy caros, es porque todavía no habíais visto los Tanques Mu Caros. Los Tanques Mu Caros son como cualquier Tanque Caro que pudieras comprar en cualquier tienda, pero los Mu Caros tienen que importarlos de Marte, o de Inglaterra o de algún sitio. Entonces tienes que comprar el Libro Mu Caro para usarlos. ¿Que? ¿Acaso pensabas que las reglas vendrían gratis con los Tanques Mu Caros? ¡Tú estás atontado! Luego solo tienes que convencer a la gente para que te deje usar tus Tanques Mu Caros, porque sus reglas son opcionales y la única gente que las ha visto es la gente que tiene el Libro Mu Caro.

Codex Tíos Con Máscaras De Gas

¡Los Tíos Con Máscaras de Gas tienen Máscaras de Gas! ¡Las Máscaras de Gas son lo que más mola! ¡Preguntad si no al Departamento de Seguridad Nacional! Son un tanto caros pero com-

parados con los Tíos Mu Caros no son nada. A todo el mundo les gustan. Pero no los haremos en plástico. Eso es porque os odiamos a todos.

Codex Tíos Con Máscaras De Gas Negros

Si pensabais que los Tíos Con Máscaras de Gas eran molones, es porque todavía no habíais visto a los Tíos Con Máscaras de Gas Negros. Los Chicos de las Máscaras de Gas Negros son tan molones como los Tíos Con Máscaras de Gas, pero además tienen Superpoderes por ser Negros y tienen un nombre que suena a Alemán. Eso los hace definitivamente molones. Mucha gente cree que deberíamos hacer Tíos Con Máscaras de Gas Negros de plástico, porque eso los convertiría en súper populares. Pero no, en lugar de eso haremos puertas de plástico para los Marines Espaciales Negros. Por supuesto, porque os odiamos a todos.

Codex Tíos Verdaderamente Ingleses

Los Tíos Verdaderamente Ingleses son Verdaderamente Ingleses. Tienen cornetas, salacots y casacas rojas, odian a la gente oscura, a los Irlandeses y beben té. Putos Ingleses. Una vez estaban superados en número y enfrentados a la adversidad, parecía que estaba todo perdido, pero entonces repentinamente perdieron y murieron todos. Eso es porque eran Verdaderamente Ingleses. Su hubieran sido Vagamente Célticos o hubieran tenido un nombre que sonase a Alemán habrían ganado. Putos Ingleses, tienen todo lo que se merecen y más.

Codex Tíos De Aspecto Ruso

¡Los Tíos de Aspecto Ruso tienen aspecto Ruso! ¡Tienen gabanes, gorros peludos, beben Vodka y les pegan a sus mujeres! ¡Ser Ruso es divertido! Vamos a hacer un escenario en el que solo dispongan de la mitad de rifles láser, así cuando le peguen un tiro al tío que lleva el rifle láser el de al lado pueda recogerlo. ¡¡Mola!!

Codex Otros Tíos De Aspecto Ruso

¡Los Otros Tíos de Aspecto Ruso todavía parecen más Rusos que los Tíos de Aspecto Ruso! ¡Tienen gorros peludos, mostachos, pogroms y un baile ridículo de dar pataditas! ¡¡Son como Rusos!! Una vez los Tíos de Aspecto Ruso y los Tíos con un Nombre que suena a Alemán tuvieron una pelea como un Millón de Billones de Tíos con Aspecto Ruso palmaron de forma misera-

ble pero todos los Tíos con nombre que suena a Alemán murieron congelados. Entonces lo hicieron de nuevo. Y de nuevo. Es una especie de tradición.

Codex Señores Elegantes

Los Señores Elegantes no visten como soldados, se visten todo elegante con su elegante camisa, su elegante gorra, su elegante trenzado dorado y todo lo demás. Una vez los Monstruos Verdes montaron una bronca de tres pares de cojones, y todo el mundo estaba "ayudadnos, Señores Elegantes". Y el Señor Elegante Jefe dijo algo así como "Mira coleguita, hay bastante suciedad por ahí abajo, barro a puñados y mucha sangre. ¿Has tratado de quitar eso de un pantalón blanco?". Ese es el motivo por el que nadie quiere que hagamos Los Señores Elegantes en plástico, aunque su nombre suene a Alemán.

Codex Terroristas Arabes

Los Terroristas Árabes no son ni Árabes ni Terroristas. Son Humanos Débiles de un planeta que es como un desierto o algo así, por eso se visten como Terroristas Árabes y cabalgan sobre penes. Una vez un tío de Dinamarca dibujó una caricatura del Emperador Espacial y los Terroristas Árabes se enfadaron muchísimo y todo eso, pero el Emperador Espacial dijo "...lo cierto es que resulta divertido..." y colgó el dibujo en su nevera. Porque el Emperador es así de enrollado.

Codex Chicos Cabeza De Burbuja

Recuerdo los días en que podías comprar 36 Chicos Cabeza-burbuja por un euro. Y eran todos de plástico y traían todas las armas pesadas que te hacían falta. Y podías ponerles a todos Lanzagranadas Auxiliares en sus Rifles Láser. Y todos los Lanzagranadas Auxiliares podían disparar Granadas de Vórtice. Y todas las Granadas de Vórtice podían duplicar su área, o dividirse en dos, o vagar por el campo de batalla. Una vez los Marines Espaciales estaban dándole una tunda a los Débiles humanos y quedaban solo unos doce Humanos, los Marines se reían y tal, pero entonces los Humanos dispararon todas sus Granadas de Vórtice contra los Marines Espaciales, y todos los Marines Espaciales murieron miserablemente. Hasta el tío sentado en la silla parecía cabreado. Después de eso, el Emperador Espacial prohibió el uso de los Lanzagranadas Auxiliares a los Chicos Cabeza-burbuja. Desde ese día los Débiles Humanos han sido unos apastados.

Erratas y FAQ de Warmachine Prime

por Khaine (Borja G. Salcines, en el foro Tercios De Hierro)

En el foro Los Tercios de Hierro (<http://www.terciosdehierro.com/>), foro dedicado a Warmachine y Hordas en español con una actividad más que saludable, Khaine (alias El Señor de las FAQ) se curró en su día unas FAQ de Warmachine actualizadas, imprescindible si juegas al juego de Privateer Press. Aunque en el foro encontrarás siempre la versión más actualizada de dichas FAQ, no hemos podido resistirnos a incluirlas aquí en ¡Cargad!

El Copyright de estas FAQ es (c) Privateer Press, y de esta traducción es de Khaine (Borja González Salcines), y está actualizada a 27 de Agosto de 2.005 (la última actualización). Esto incluye tanto erratas, cambios reales al texto de los libros, como aclaraciones a las reglas. Estas erratas y clarificaciones están catalogadas con el número de la página y el título de sección. Si una entrada no dice expresamente que es un reemplazo o una aclaración, debe tratarse como un cambio del texto original. El número de página ha sido adaptado a la edición española del reglamento y se han incluido todas las erratas conocidas hasta la fecha.

Reglas Generales

P.29: Ejemplo de Ejército. Sustituye la última frase del último párrafo por lo siguiente: Como la unidad de mekánicos tiene el tamaño máximo y no hay nada disponible por 4 puntos o menos, estos puntos no se gastan.

P.31: Puntos de Victoria. Sustituye el primer párrafo por lo siguiente: (Desaparece la imposibilidad de conseguir puntos de victoria cuando los modelos o unidades son eliminados por Mercenarios. Aclarado las condiciones de ganancia de puntos de victoria) Cada modelo y unidad

valen un número de puntos de victoria. Otorga los puntos de victoria del modelo o unidad al jugador o equipo que la ha destruido, inutilizado, dejado inmóvil, o hace que sea retirado del juego. Si un jugador elimina un modelo de su bando de forma intencionada o accidental, sea éste propio o de un compañero de equipo, entrega los puntos de victoria al jugador o jugadores contrarios.

Los puntos de victoria de los modelos destruidos o retirados del juego se consiguen cuando los modelos dejan el tablero. El resto de los puntos de victoria por eliminar modelos se consiguen al final del juego. Una vez que un jugador ha conse-

guido puntos de victoria por eliminar un modelo o la unidad, estos puntos nunca se pierden, incluso si el modelo posteriormente vuelve al juego. Si los modelos devueltos son eliminados más tarde, se conceden puntos de victoria por ellos de nuevo.

P.32: Fase de Activación Agrega lo siguiente a la sección: Pérdida de Activación: Un modelo no puede perder su activación a no ser que le sea requerido por una regla especial.

P.33: Línea de visión. Agrega lo siguiente a la sección, después de Modelos



Ilustración de Ilúanor (dreamscope_01@hotmail.com)



Interpuestos: (Desaparece la limitación que impide alcanzar a un objetivo a 1" o menos de un modelo interpuesto. P.44 Declaración de Objetivo, creando el Apantallamiento)

Apantallamiento

Un modelo apantallando es un modelo interpuesto que tiene una base con un tamaño igual o mayor que el objetivo y está a 1" o menos de él. El objetivo está apantallado por un modelo que lo tapa y gana +2 a DEF contra los ataques a distancia y mágicos. El objetivo no gana esta bonificación si el modelo apantallando tiene una base más pequeña, si la línea de visión del atacante al modelo apantallando está completamente obstruida por el terreno, o si la base del objetivo está a más de 1" de la base del modelo apantallando independientemente del tamaño de base. La bonificación de apantallamiento sólo puede aplicarse una vez independientemente del número de modelos apantallando.

Elevación y LdV

Cuando se traza la línea de visión de un modelo sobre una posición más elevada que su objetivo, se ignoran todos los modelos interpuestos en terrenos más bajos que el modelo de atacante excepto aquellos que normalmente apantallarían el objetivo. Además, se puede trazar la línea de visión por encima de modelos apantallando que tengan una base igual o menor que el modelo atacante, pero el objetivo todavía gana +2 a DEF por estar apantallado.

Cuando se traza la línea de visión sobre un objetivo elevado, no se hace caso de ninguno de los modelos interpuestos en una elevación inferior que el objetivo. Los modelos en elevaciones inferiores no proporcionan apantallamiento a los modelos sobre posiciones más altas.

P.34: Ejemplo de Línea de visión. En el diagrama: Cambia Guardián de la Llama por Custodio de la Llama. Sustituye el último párrafo por lo siguiente: Kreoss es un caso especial. El Vengador es un modelo interpuesto porque tiene una base más grande, pero el Carnicero tiene LdV hacia Kreoss por que su base no está totalmente tapada, como ocurre con el Custodio de la Llama 1. La diferencia es que Kreoss está a 1" del modelo interpuesto, por lo que se beneficia de un +2 a DEF contra los ataques a distancia o mágicos del Carnicero. Sin embargo, ¡el Carnicero puede cargar contra él normalmente!

P.34: Movimiento (Aclaración) El término "movimiento normal" se refiere al movimiento que un modelo hace durante la parte de movimiento de su activación, no a cualquier movimiento debido a otros

efectos, como conjuros o siendo embestido. Algunas reglas, como el cargar y embestir, requieren que un modelo sea capaz de mover su movimiento normal completo. Aunque la estadística de VEL de un modelo puede ser modificada durante el juego, la estadística de VEL original del modelo determina su movimiento "normal". Si debido a un efecto de juego (como el movimiento inutilizado), un conjuro, dote, o el efecto de arma (como Agarrón Paralizante), un efecto de terreno, u otro modificador, un modelo que sufre cualquier penalización a su VEL o movimiento (independientemente de la compensación de bonificaciones) es incapaz de mover su movimiento normal completamente.

P.35: Carga. El párrafo 2, Sustituye las dos primeras frases por lo siguiente: Un modelo puede intentar cargar a cualquier modelo, amigo o enemigo, en línea de visión al principio de su movimiento normal. Declara la carga y su objetivo antes del movimiento del modelo.

P.36: Formación de las Unidades. (El líder de una unidad siempre está en formación y el resto depende de cómo estén en relación a él. Una formación cumple los requisitos de forma menos estricta). El líder de una unidad está siempre en formación. El estado de los otros soldados se basa en su proximidad a él u otros modelos que estén en formación con él. Si una unidad grande es dispersada, los soldados en formación de hostigamiento con el líder están en la formación y los otros no lo están, incluso si otro grupo tiene mayor número de modelos. Si el líder ya no está en juego entonces el mayor grupo coherente de soldados se considera en formación. Si dos o más grupos coherentes tienen el mismo número de soldados, el jugador que los controle escoge cual está en formación. Un superviviente solitario de una unidad está siempre en la formación.

Las formaciones no son mutuamente exclusivas. Los modelos en formación cerrada también cumplen los criterios para estar en abierta o en formación de hostigamiento. De la misma manera, los modelos en formación abierta también cumplen los criterios para estar en formación de hostigamiento.

Una formación cerrada puede consistir en cualquier número de filas, pero cada fila debe ser al menos de dos soldados de ancho.

P.41: Cabezazo. Un siervo de guerra puede intentar dar un cabezazo a un modelo, amigo o enemigo.

P.41: Embestida. El párrafo 2, Sustituye las dos primeras frases por lo siguiente:

Un siervo de guerra puede intentar embestir a cualquier modelo, amigo o enemigo, en la línea de visión al principio de su movimiento normal. Declara la embestida y su objetivo antes del movimiento del modelo.

P.46: Seleccionar como objetivo a un modelo en combate cuerpo a cuerpo. Sustituye la sección entera por lo siguiente: (Desaparición de las reglas de impacto cuando se falla un disparo a un combate c/c. Modificación de las reglas de impacto aleatorio)

Un modelo que haga un ataque a distancia o mágico contra un objetivo en c/c, bien trabado o participando en él, se arriesga a impactar a cualquier modelo que esté en la melé, incluyendo a los modelos amigos. Las reglas normales de selección, incluida la línea de visión y apantallamiento deben respetarse para escoger como objetivo a un modelo que está en melé. Los ataques a distancia combinados no pueden afectar a un modelo en melé, es imposible concentrar tal potencia de fuego contra un solo objetivo únicamente en la confusión del combate.

Además de cualquier otro modificador de ataque, un ataque a distancia o mágico contra un objetivo en melé también sufre un penalizador de -4 a la tirada de ataque. Todas las reglas especiales del objetivo y efectos en juego se siguen aplicando. Por ejemplo, un ataque a un modelo con la capacidad Sigilo desde una distancia mayor de 5" falla automáticamente, mientras un ataque que a un modelo afectado por el conjuro Sentencia de Muerte impacta automáticamente, como siempre.

Si el ataque contra el objetivo falla, puede alcanzar a otro combatiente. El atacante debe volver a tirar de nuevo su ataque inmediatamente contra otro modelo en combate. Se determina aleatoriamente cual de los otros modelos en combate, sin incluir al objetivo pretendido, se convierte en el nuevo objetivo.

Cuando se determina el nuevo objetivo del ataque, sólo los modelos en c/c (trabado o participando en él) con el objetivo pretendido y cualquier otro modelo en c/c con estos otros modelos son considerados en el mismo combate. Cada modelo que cumpla este criterio es elegible para convertirse en el nuevo objetivo, independientemente de la línea de visión, con dos excepciones: un modelo no se puede elegir como nuevo objetivo si tiene una regla especial que le previene de ser objetivo o si la línea de visión del atacante hasta él está completamente bloqueada por el terreno. Si múltiples modelos en el combate son objetivos elegibles, determina al azar que modelo se convierte en el nuevo objetivo.



Por ejemplo, usando un D6, si hay otros tres modelos en el combate, el primer modelo se convertirá en el nuevo objetivo con un 1 o 2, el segundo con un 3 o 4, y el tercero con un 5 o 6. Sin embargo, si el atacante no puede trazar una línea de visión a uno de esos modelos debido a una obstrucción (p.ej., está al otro lado de una esquina), no se hace caso de ese modelo y se determina el ataque entre los otros dos: el primero con un 1 a 3 o el segundo con un 4 a 6. Si uno de estos dos modelos no puede ser objetivo por cualquier razón (como estar bajo la protección del Himno de Batalla Guarda de Protección), entonces sólo un modelo puede ser elegible como objetivo y no es necesaria una tirada al azar.

Cuando se vuelve a lanzar el ataque contra el nuevo objetivo, todos los modificadores que afectan al atacante se siguen aplicando, como el dado de incremento la bonificación por apuntar, efectos de conjuros, y el penalizador de -4 por estar el objetivo en melé. Todos los modificadores que afecten al nuevo modelo objetivo también se aplican, pero se ignoran todos aquellos que sólo se aplicaban al objetivo pretendido. Si el ataque contra el nuevo objetivo falla, falla completamente sin alcanzar a ningún otro modelo.

Un ataque de área de efecto que falla a su objetivo en melé se desvía normalmente en vez de siguiente estas reglas.

Por ejemplo, Stryker está en melé con un Vengador afectado por el conjuro Protección de Menoth. Un Cargador pierde su movimiento, apunta, y dispara al Vengador con sus cañones gemelos, gastando un punto de concentración para incrementar su tirada de ataque. La tirada de ataque del Cargador consigue un dado de incremento y el bonificador por apuntar, y sufre el penalizador por disparar a un modelo en melé. Además, la DEF del Vengador contra este ataque está mejorada debido al conjuro en juego. Si el ataque falla, el Cargador vuelve a tirar de nuevo el ataque, esta vez con Stryker como objetivo, incluyendo el dado incrementado, el bonificador por apuntar, y el penalizador por disparar a un modelo en melé. Si Stryker está afectado por el conjuro Borroso o si está detrás de cobertura en relación con el Cargador, entonces gana estas ventajas contra este ataque. Sin embargo, si Stryker fue afectado por la conjuro de Sentencia de Muerte, el ataque automáticamente lo impactaría sin necesidad de volver a tirarlo.

Como un segundo ejemplo, Stryker está ahora en melé con Deneghra y un Destripador Mortal. Un Zapador entra en la lucha por un lado trabando a Deneghra, pero no al Destripador Mortal. El Cargador hace un ataque a distancia

contra el Destripador Mortal y falla. Como Stryker está en melé con el Destripador Mortal y Deneghra está en melé con Stryker, ellos están en el mismo combate que el objetivo pretendido. El Zapador no es incluido porque no está en melé con el objetivo pretendido (el Destripador Mortal) o con otro modelo en melé con el objetivo pretendido (Stryker), está lo bastante lejos del objetivo pretendido como para no ser atacado por casualidad. Un dado tirado aleatoriamente determina que Deneghra es el nuevo objetivo. Lamentablemente, como Deneghra está a más de 5" del Cargador, su capacidad de Sigilo hace que el ataque falle automáticamente sin necesidad de tirar. Incluso aunque Sigilo le impida ser impactada, ella puede ser un objetivo todavía. Como el ataque ha fallado tanto al objetivo pretendido como al nuevo objetivo, falla completamente, sin la posibilidad de impactar a Stryker o al Zapador.

P.47: Ataques con Área de efecto (Aclaración). El punto de impacto del ataque con Área de efecto determina la dirección de ataque para modelos que reciben el daño por deflagración. Por ejemplo, supón un ataque a distancia con ADE pretende impactar a un soldado que se beneficia en su arco frontal de la orden Muro de Escudos, pero el ataque falla y se desvía mucho. Como el punto de impacto está ahora detrás del modelo y entonces el daño de deflagración lo ataca por su arco posterior, no se beneficia del Muro de Escudos.

P.47: Ataques de Rociada. El terreno que obstruye la línea de visión bloquea los ataques de rociada. Un modelo bajo la plantilla de rociada no puede ser impactado por el ataque si la LdV del atacante hacia él está completamente bloqueada por el terreno. Un modelo bajo la plantilla de rociada no se beneficia del apantallamiento.

P.48: Situaciones Especiales de Combate.

Efectos simultáneos (Aclaración) Si múltiples reglas especiales con efectos contradictorios tienen efecto al mismo tiempo, la regla especial del atacante tiene prioridad. Por ejemplo, supongamos que Kreoss y Severius discuten sobre el mejor modo de elogiar la gloria de Menoth. Si Kreoss impacta a Severius con Rompeconjuros, este disipará la Visión de Severius sin que el conjuro le proporcione su protección.

Ataques que impactan o fallan automáticamente: (Aclaración) Algunas reglas especiales hacen que los ataques impacten automáticamente o fallen automáticamente. En los casos de conflicto entre

reglas especiales, uno que hace que un ataque impacte automáticamente tiene prioridad sobre una que hace que un ataque falle automáticamente. Por ejemplo, el ataque especial Purga impacta automáticamente, esto anula las reglas especiales que normalmente hacen que un ataque falle automáticamente, como la capacidad de Sigilo.

P.49: Objetivos Inmóviles. Un objetivo inmóvil tiene una Defensa base de 5 contra todos los ataques a distancia y mágicos. Aplica cualquier modificador a este valor en vez de a la estadística DEF impresa del modelo. Por ejemplo, un modelo derribado detrás de una pared sólida tiene una Defensa efectiva de 9.

Los modelos inmóviles nunca pueden estar en c/c con modelos inmóviles. Los modelos inmóviles no pueden trabar a otros modelos como tampoco un modelo puede trabar a un modelo inmóvil. Un modelo inmóvil no tiene alcance cuerpo a cuerpo.

P.49: Derribo. Añade al primer párrafo: Un modelo derribado no bloquea la línea de visión, tampoco proporciona ocultación o cobertura. Todos los ataques contra un modelo derribado son por su arco frontal. Un modelo derribado no puede ser lanzado.

P.49: Ataques combinados en combate cuerpo a cuerpo y Ataques a distancia (Aclaración) Si el objetivo de un ataque combinado en combate cuerpo a cuerpo tiene una regla especial o el efecto en el juego que afecta a sus atacantes (como Justo Castigo), sólo el atacante primario, el modelo que hace la tirada de ataque, sufre estos efectos.

P.49: Ataques Combinados a distancia (Prime, 1ª Impresión) el Párrafo 1, la primera frase debería ser: Las tropas con esta capacidad pueden combinar sus ataques a distancia contra el mismo objetivo.

(Aclaración) Para participar en un ataque combinado a distancia, un soldado debe estar en la formación abierta con todos los demás participantes.

(Aclaración) Si el objetivo de un ataque combinado a distancia puede beneficiarse de ocultación o cobertura en relación con cualquier miembro del grupo de atacante, consigue la bonificación apropiada contra ese ataque.

(Aclaración) Cuando un ataque combinado a distancia tiene por objetivo un modelo con la capacidad Sigilo, cualquier modelo que se encuentre a más de 5" del objetivo no contribuye a la bonificación de ataque y daño de tirada. Todos los modelos que participan en el ataque combinado a distancia realizan su acción



independientemente de si contribuyen o no a él. Si el atacante primario está a más de 5" del objetivo, el ataque combinado entero falla automáticamente, independientemente de las bonificaciones.

P.50: Carga a la bayoneta (Aclaración) Una unidad/modelo que recibe esta orden primero mueve todos los modelos, después realiza las pruebas de Mando debidas al miedo, si es necesario, a continuación realiza todos los ataques a distancia y, finalmente, todos los ataques con las bayonetas.

P.50: Marcadores de Cadáver y de Alma. Sólo los modelos destruidos generan Marcadores de cadáver y de alma. Los modelos que son retirados del juego no generan Marcadores de cadáver o de alma.

P.50: Tiradas de Daño. (Aclaración) Un "ataque" es el uso de un arma o conjuro ofensivo, incluso si esto genera múltiples tiradas de ataque y/o tiradas de daño. Para estos ataques, resuelve todas las tiradas de ataque y de daño tiradas como si fuera un ataque con una única tirada de ataque y de daño antes de aplicar las reglas especiales de los objetivos. Por ejemplo, un ADE impacta a tres Caballeros Dechados. Resuelve las tres tiradas de daño antes del aplicar el beneficio del Vínculo de Hermandad de los Caballeros Dechados.

P.50: Anotación del daño. Destruído contra Retirado del Juego: Cuando un modelo recibe tanto daño como para eliminarlo del juego, es destruido. Un modelo sin ninguna capacidad de Daño es destruido en cuanto recibe un punto de daño. Modelos más resistentes son destruidos cuando todas sus casillas de daño están llenas. Los modelos destruidos son apartados del área de juego y dejados al lado. Es posible que los modelos destruidos puedan volver al tablero durante el juego.

De vez en cuando los modelos serán totalmente retirados del juego. Un modelo retirado del juego no puede volver al tablero por ninguna razón.

P.51: Inutilización de un Siervo de guerra (Aclaración) Un siervo de guerra inutilizado todavía es un siervo de guerra, y es por lo tanto un modelo. Un Siervo de guerra inutilizado no tiene ningún encaramiento, pierde todas las capacidades especiales, no pueden asignarle puntos de concentración, y no gana la bonificación de BLI por escudos o rodela que aun funcionen.

Los marcadores de resto inutilizado, nunca se consideran modelos interpuestos y no apantallan aunque, sin embargo, proporcionan cobertura. Los ataques de

melé pueden hacerse a través de los marcadores de resto pero no pueden ser embestidos, lanzados, o movidos.

P.53: Lanzador de Guerra Reglas Especiales (Aclaración) un Lanzador de Guerra puede usar su dote o lanzar conjuros en cualquier momento durante su activación. Sin embargo, no puede interrumpir su movimiento o un ataque para hacerlo. Un Lanzador de Guerra puede usar su dote o echar el conjuro antes o después de moverse, pero no en medio de su movimiento. De la misma manera, puede usar su dote o lanzar conjuros antes y después de cada ataque, pero no puede interrumpir un ataque todavía no resuelto, tampoco puede usar su dote o lanzar conjuros entre el movimiento y el ataque de una carga. Los conjuros y las dotes pueden ser usados antes de la iniciación de un ataque, o después de resolver completamente un ataque, que incluye la determinación del impacto, el daño, y los efectos especiales.

P.54: Área de Control (Aclaración) un jugador puede medir el área de control de sus propios Lanzadores de Guerra en cualquier momento. Para efectos del área de control contra modelos oponentes, un jugador no tienen que medir el área de control de su Lanzador de Guerra hasta que el modelo enemigo realice su movimiento o acción. Por ejemplo, el jugador de Haley no tiene que medir su área de control para la Barrera Temporal antes de la entrada de un modelo ya que esto puede influir que en la decisión del adversario. En cambio, el adversario tendrá que ajustar la posición de su modelo si este entró en su área de control y fuera enlentecido por el conjuro. Hay que tener presente que, si se realiza una medida, la información debe compartirse igualmente con el oponente.

P.55: Conjuros Ofensivos. Un ataque mágico no sufre el penalizador de -4 por atacar a un objetivo en melé cuando el punto del ataque de origen (Lanzador de Guerra o canalizador, según el caso) está en melé con el objetivo. Si tal ataque (con un conjuro que no tenga ADE) falla y hay múltiples modelos en melé, el ataque puede impactar aleatoriamente a otro modelo en melé, excluyendo al objetivo original y al modelo del que proviene, resuelve esto con las reglas revisadas de aleatoriedad de p.46. Un conjuro de ADE que falla en esta situación se desviará normalmente. Un conjuro ofensivo no puede alcanzar a su propio punto de origen.

P.56: Canalización. Sustituye el segundo párrafo, primera frase: Un canalizador

puede ser usado para canalizar un conjuro si está trabando a un modelo enemigo, pero no está a su vez trabado por otro modelo. Si el canalizador está completamente en el arco posterior del objetivo en el momento en el que un conjuro ofensivo es lanzado, trata al conjuro ofensivo canalizado como un ataque por la espalda.

P.57: Pruebas de Mando (Aclaración) Un modelo/unidad que pasa una prueba de mando debido a la proximidad a una entidad aterradora no precisa más pruebas de mando contra esa entidad mientras permanezca dentro del rango provocó la prueba. Si estos modelos se separan y vuelven a encontrarse el uno con el otro de nuevo más tarde, requerirán otra prueba de mando.

Clarificaciones Adicionales

Dejando del Área que Juego: Un modelo que escapa del tablero es retirado del juego. Un modelo que se abandone el tablero por cualquier otra razón (como ser lanzado o para un movimiento obligatorio como Confusión) se parará en el borde de tablero y permanecerá en el juego. El borde de tablero no se cuenta como un obstáculo; los modelos no reciben el daño por pararse ahí.

Siervos de guerra inertes: Un siervo de guerra inerte no tiene ningún encaramiento, pierde todas las capacidades especiales, y no gana la bonificación de BLI por escudos o rodela en funcionamiento.

Cygnar

Teniente Allister Caine

Disparo de Primera: Agrega lo siguiente: Los objetivos de Caine no se benefician del apantallamiento.

Impacto Atronador: El modelo impactado por un Impacto Atronador es arrojado 1D6" en dirección contraria al punto de origen del conjuro con los mismos efectos que un ataque Potenciado de Embestida.

Capitana Victoria Haley

Postura defensiva: Haley obtiene +2 a su DEF contra ataques de Carga y Embestida desde su arco frontal.

Barrera Temporal: Mientras permanezcan en el ADE de Halley, todos los modelos enemigos tienen su VEL reducida a la mitad y sufren un penalizador de -3 a su DEF. Los modelos que comiencen su activación en el ADE no pueden cargar ni embestir. Barrera Temporal dura una ronda.



Magos Pistoleros

Bloque del perfil: Sustituye Sargento por Teniente.

Infierno Arcano: (Aclaración) Todos los modelos participantes deben estar en la formación abierta con el líder de unidad, que también debe ser un participante elegible. Los soldados que no son capaces de participar en el ataque pueden ignorar la orden y actuar normalmente.

Detonador: Con un impacto crítico, el Detonador explota dentro del objetivo. Tira daño normalmente y después haz una segunda tirada con POT 10, añadiendo un dado adicional a la tirada (total 3 dados).

Mecánicos de Campo

Perfil (Prime, 1ª impresión) En el bloque del perfil del Mecánico Jefe debería leerse: Llave Inglesa P+S:6

Zapadores

Perfil: El Soldado tiene MAN 7.

Carga a la bayoneta: (Aclaración) Una unidad/modelo que recibe esta orden primero mueve todos los modelos, después realiza las pruebas de Mando debidas al miedo, si es necesario, a continuación realiza todos los ataques a distancia y, finalmente, todos los ataques con las bayonetas.

Atrincherarse: (Aclaración) Las miniaturas atrincheradas continúan bloqueando la LdV a los modelos de base pequeña.

Lancero

Campo Eléctrico: (Aclaración) Cuando el Lancero ataca con el Escudo de Descarga, marca este daño antes de realizar la tirada de daño. Si el modelo con el Escudo de Descarga se está defendiendo del daño sólo se aplica este efecto si el escudo permanece intacto después de aplicar el daño del ataque.

Postura defensiva: El Lancero obtiene +2 a su DEF contra ataques de Carga y Embestida desde su arco frontal.

Centinela

Ametrallamiento: (Aclaración) Un modelo no puede ser elegido como objetivo si este tiene una regla especial que le impide ser escogido o si la línea de visión del atacante hasta él está completamente bloqueada por el terreno. Resuelve completamente cada ataque de Ametrallamiento individualmente, aplicando las reglas especiales de los objetivos inmediatamente tan pronto como cada ataque es resuelto.

Menoth

Gran Escrutador Severius

Dote: Poder Divino (Prime, 1ª impresión) el párrafo 2, primera frase: Ninguna conjuro se puede lanzar o canalizar den-

tro del área de control de Severius, a no ser que se trata de otro modelo amigo del Protectorado.

Poder Divino: (Aclaración) Poder Divino impide a todos los modelos no amistosos del Protectorado con la capacidad de Manipulación de Concentración recargar sus puntos de concentración normalmente durante su fase de control. Esto no impide a un modelo ganar puntos de concentración de otros modos, como conseguidos de marcadores de alma.

Bendición de Menoth: (Aclaración) El modelo afectado sólo puede volver a tirar una tirada que sea resultado de sus propias acciones. Los ejemplos incluyen las tiradas de ataque y daño, tiradas de localización de daños, y la desviación. No puede volver a tirar una tirada de dado debida a efectos en si mismo, como Corrosión, ni para efectos continuos que infligió a otros modelos, como el Fuego.

Conversión: Conversión sólo puede ser lanzado sobre soldados que no sean Personajes. Los modelos convertidos son independientes y no pueden correr o culpar sin que se les ordene hacerlo, no se reorganizaran por si mismos a menos que sean lideres de unidad u oficiales o sean obligados a hacerlo por algún efecto.

Sumo Dechado Kreoss

Rompeconjuros: Sustituye el texto de Arma de alcance por: Arma larga: 2" de alcance en combate cuerpo a cuerpo.

Dote: Ira de Menoth: Agrega lo siguiente: Todas las minis enemigas en el Área de control de Kreoss son derribados.

Lamentación: Sustituye el texto por: Todas las minis enemigas en el ADE pagan el doble de puntos de concentración por lanzar o mantener conjuros.

Justo Castigo: (Aclaración) El Justo Castigo no es activado por el daño colateral, daño por efectos continuos, o daño causado sin una tirada de daño.

Sumo Reivindicador

Bloque del perfil: Sustituye Creaccor por: Incinerador.

Dote: Sustituye el texto por: Devuelve 2D6 soldados destruidos de Menoth amigos al juego, colocándolos dentro del área de control del Sumo Reivindicador. El jugador que lo controla elige los modelos que son devueltos al juego; éstos pueden estar en sus viejas unidades o formar otras nuevas con modelo del mismo tipo. Las nuevas unidades formadas no pueden ser más grandes que el tamaño máximo permitido para esa unidad. Los modelos resucitados colocados en su unidad original hacen que la unidad pierda los beneficios o efectos que recibieron con la destrucción original de los modelos resucitados. Los modelos resucitados no pueden activarse durante la

ronda en la que vuelven al juego.

Coro de Menoth

Bloque del perfil: El Bastón de batalla tiene la regla especial Arma larga.

Unidad: Añade a las reglas especiales del Clérigo de Guerra y de los Acólitos: Arma larga: 2" de alcance en combate cuerpo a cuerpo.

Caballeros Dechados

Vinculo de Hermandad: Sustituye el texto por: Un Caballero Dechado obtiene un+1 a FUE y +1 a BLI por cada miembro de su unidad que sea destruido. Estas bonificaciones se pierden si el modelo es devuelto al juego.

Custodio de la Llama del Templo

Muro de Escudos: Sustituye el texto por: Cuando se imparte esta orden, cada Custodio de la Llama del Templo que se coloca en formación cerrada obtiene +4 a su BLI contra ataques de su arco frontal. Los modelos que no terminan su movimiento en la formación cerrada no se benefician del muro de escudos. Esta bonificación dura durante una ronda incluso si modelos adyacentes son destruidos o retirados del juego.

Postura defensiva: Un Custodio de la Llama del Templo obtiene +2 a su DEF contra ataques de Carga y Embestida desde su arco frontal.

Fanáticos Sagrados

Fuego con un Crítico: on un Impacto Crítico, cada modelo en el área de efecto sufre el Fuego.

Enmendador

Bloque del perfil: El Lanzallamas tiene un alcance RO.

Vencedor

Golpe Circular: (Aclaración) Resuelve completamente cada ataque individualmente, y aplica las reglas especiales inmediatamente tan pronto como cada ataque es resuelto.

Cryx

Liche de Hierro Asphyxious

Alas Sombrias: (Prime, 1ª impresión) sustituye el texto por: Asphyxious mueve hasta 10", ignorando ataques gratuitos y efectos o penalizadores por terreno, después termina su activación.

Reina Pirata Skarre

Sangre Mágica: Sustituye el texto por: Pon a Skarre de 1 a 5 puntos de daño. Todos los modelos Cryxianos amigos en su área de control, incluyéndose ella misma, obtienen +1 a FUE y +1 a BLI por cada punto de daño que se haga, durante una ronda.



Bebedora de Vida: Sustituye el texto por: Skarre recupera un punto de daño cada vez ella destruye un modelo vivo enemigo con Sangre de Sierpe.

Golpe Expiatorio: Sustituye el texto por: Elimina del juego a un modelo de guerrero de Cryx amigo que se encuentre a 1" de Skarre. Un modelo elegido dentro del área de control de Skarre recibe una tirada de daño con una POT igual al BLI del modelo sacrificado. Esta tirada de daño puede ser incrementada.

Orientación Oscura: Sustituye el texto por: Todos los modelos Cryxianos amigos dentro del área de control de Skarre suman un dado adicional a todas las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo durante una ronda.

Bruja Guerrera Deneghra

Sigilo: (Aclaración) Si Deneghra está a más de 5" de un atacante, no se cuenta como un modelo interpuesto.

Furia de Muerte: Sustituye el texto por: Cuando el objetivo recibe el daño suficiente para ser destruido, la Furia de Muerte expira. El objetivo permanece en juego durante una ronda y no puede ser destruido durante este tiempo. Después de una ronda, el modelo es destruido.

Seducción Oscura (Prime, 1ª impresión): Sólo puede ser lanzada sobre guerreros que no sean Personajes.

Paseo Fantasmal (Prime, 1ª impresión): Mientras el Paseo de Fantasma, un modelo no puede cargar o embestir e ignora los ataques gratuitos.

Veneno: Veneno tiene un alcance RO.

Esclavo de la Perdición

Sigilo: (Aclaración) Si un Esclavo de la Perdición está a más de 5" de un atacante, no se cuenta como un modelo interpuesto.

Esclavo Biliar

Bloque del perfil: El Cañón biliar tiene un alcance RO

Purga: Sustituye el texto por: el Esclavo Biliar suelta con una rociada todo el contenido de sus entrañas, desinflándose e impactando automáticamente a todos los modelos en un radio de 6" del arco frontal del esclavo biliar. El terreno que obstruye LdV bloquea el ataque de Purga. Un modelo dentro del alcance del ataque de Purga no puede ser impactado por el ataque si la LdV del atacante hasta él está completamente bloqueada por el terreno. Todos los modelos impactados reciben una tirada de daño de POT 12 y sufren Corrosión, después el esclavo biliar es retirado del juego. Purga es un ataque a distancia.

Esclavo Mekánico

Impacto Combinado: Sustituye el texto por: Un esclavo mekánico tiene un par de

puños de vapor que se pueden usar simultáneamente para hacer un ataque devastador. Puede realizar un ataque normal con cada puño de forma individual o efectuar un ataque especial con ambos puños a la vez. Realiza una tirada de ataque para el Impacto Combinado. La tirada de daño suma la FUE del modelo una vez y la POT de ambos puños.

Necromekánico y Esclavos

Bloque del perfil: Sustituye Scrap Thrall por: Esclavo de Chatarra

Inmovilizar: Sustituye el texto por: Un modelo inmovilizado es liberado de la Garra Torno si el Necromekánico se mueve, hace un ataque contra otro modelo, es destruido, o es retirado del juego.

Modelo Independiente: (Prime, 1ª impresión) Un ejército debe incluir un Necromekánico al principio del juego para poder desplegar Esclavos de Chatarra.

Esclavo Bomba: Sustituye el texto por: Si el Esclavo de Chatarra recibe el daño suficiente para ser destruido, inmediatamente provoca una deflagración con un ADE de 4". Todos los modelos atrapados en la explosión sufren una tirada de daño con POT 8. Cuando el Esclavo de Chatarra explota, retíralo del juego.

Explosión Mortal: (Aclaración) La Explosión Mortal es una acción especial que combina el movimiento del Esclavo de Chatarra y la acción de combate. Declara que un Esclavo de Chatarra va a realizar la Explosión Mortal cuando esto activa. Mueve al Esclavo de Chatarra hasta dos veces su VEL (como si esto corriera), y luego realiza la Explosión Mortal. Centra el ADE en el objetivo del Esclavo de Chatarra si el ataque un éxito y sobre el Esclavo de Chatarra si no es. El Esclavo de Chatarra es retirado del juego después de la realización de una Explosión Mortal.

Asaltantes Satyx

Bloque del perfil: (Prime, 1ª impresión) Líder y 5 Soldados: 64.

Skarlock

Vínculo: (Aclaración) Un Esclavo Skarlock sólo puede estar vinculado a un Lanzador de Guerra de Cryx. Cada Lanzador de Guerra sólo puede tener un Esclavo Skarlock vinculado.

Reglas Especiales (Prime, 1ª impresión) Añade: Muerto Viviente: Un Skarlock no es un modelo vivo y nunca huye.

Destripador Mortal

Bloque del perfil: (Prime, 1ª impresión) un Destripador Mortal tiene una base de tamaño mediano.

Execrador Nocturno

Cuadrícula de Daño: (Prime, 1ª impresión) Añade una fila adicional de cuadrículas de daño del Execrador Nocturno. Su cuadrícula de daño debería ser idéntica a las del Profanador y del Destripador Mortal.

Segador

Bloque del perfil: (Prime, 1ª impresión) Un Segador tiene una base grande.

Homicida

Impacto Combinado: Sustituye el texto por: Un homicida tiene un par de garras que se pueden usar simultáneamente para hacer un ataque devastador. Puede realizar un ataque normal con cada garra de forma individual o efectuar un ataque especial con ambas garras a la vez. Realiza una tirada de ataque para el Impacto Combinado. La tirada de daño suma la FUE del modelo una vez y la POT de ambas garras.

Khador

Komandante Sorscha

Colmillo de escarcha: Arma larga: 2" de alcance en combate cuerpo a cuerpo.

Ráfaga de Viento: Este conjuro sólo puede ser lanzado una vez por activación.

Vladimir, Príncipe Oscuro de Umbrey

Dote: Marcha Forzada: Sólo afecta a siervos de guerra Khadoranos amigos dentro del área de control de Vladimir el en momento en el que la dote es usada.

Imitar: Sustituye el texto por: Cuando hace un ataque de melé con Hostigadora, puede duplicar una regla especial de cualquier arma de melé de cualquier Lanzador de Guerra en el área de control de Vladimir. Declara la regla especial imitada antes de cada ataque.

Parada: Sustituye el texto por: Los ataques gratuitos contra Vladimir fallan automáticamente.

Sangre de Reyes: Este conjuro sólo puede ser lanzado una vez por activación.

Señales y Presagios: Afecta a todos los modelos Khadoranos amigos actualmente dentro del área de control de Vladimir.

Muro de Viento: (Prime, 1ª impresión) primera frase: Cualquier ataque a distancia contra Vladimir o un modelo completamente dentro de un área de 3" de él automáticamente falla. "

Piqueros Colmillo de Hierro

Muro de Escudos: Sustituye el texto por: Cuando se imparte esta orden, cada Piquero Colmillo de Hierro que se coloca en formación cerrada obtiene +4 a su BLI contra ataques de su arco frontal. Los modelos que no terminan su movimiento en la formación cerrada no se benefician

del muro de escudos. Esta bonificación dura durante una ronda incluso si modelos adyacentes son destruidos o retirados del juego.

Cazador de Hombres

Sigilo (Aclaración) Si un Cazador de Hombres está a más de 5" de un atacante, no se cuenta como un modelo interpuesto.

Tropas de Asalto Acorazadas

Bloque del perfil: La Hoja tiene la regla especial Arma larga.

Muro de Escudos: Sustituye el texto por: Cuando se imparte esta orden, cada Soldado de Asalto Acorazado que se coloca en formación cerrada obtiene +4 a su BLI contra ataques de su arco frontal. Los modelos que no terminan su movimiento en la formación cerrada no se benefician del muro de escudos. Esta bonificación dura durante una ronda incluso si modelos adyacentes son destruidos o retirados del juego.

Destructor

Disparo en Arco: Sustituye el texto por: Cuando ataca con la Bombarda, el Destructor puede ignorar todos los modelos interpuestos excepto aquellos que normalmente apantallan al objetivo.

Mercenarios

Eiryss, Cazadora de Magos

Mercenario (Prime, 1ª impresión) suprime la segunda frase, .

Invisibilidad: Mientras permanece Invisible, Eiryss no bloquea la línea de visión ni proporciona apantallamiento.

Greygore Boomhowler & Cía

Mercenario: (Prime, 1ª impresión) suprime la segunda frase, que dice: No se obtienen puntos de victoria por los modelos destruidos por Boomhowler y Cía. Esta restricción ha sido quitada del juego.

Aguante: Sustituye el texto por: Siempre que un Troloide reciba suficiente daño para ser destruido, el jugador que lo controla tira un D6. Con un 5 o 6, el Troloide es derribado en vez de ser destruido. Si Boomhowler no es destruido, lo reducen a una herida.

Bombas Hediondas: Lanzar una Bomba Hedionda es un ataque especial.

René Picapedrero y Arcabuz Monee

Bloque del Perfil (Prime, 1ª impresión) Suprime "Lento" del bloque de reglas especiales del Arcabuz de Descarga.

Mercenario: (Prime, 1ª impresión) suprime la segunda frase, que dice: No se obtienen puntos de victoria por los mode-

los destruidos por René y Monee. Esta restricción ha sido quitada del juego.

Reinholdt, Gobo Especulador

Mercenario: (Prime, 1ª impresión) suprime la primera frase, que dice: No se obtienen puntos de victoria por los modelos destruidos por Reinholdt. Esta restricción ha sido quitada del juego.

Reglas especiales (Aclaración) Reinholdt no trabajará para Cryx o el Protectorado.

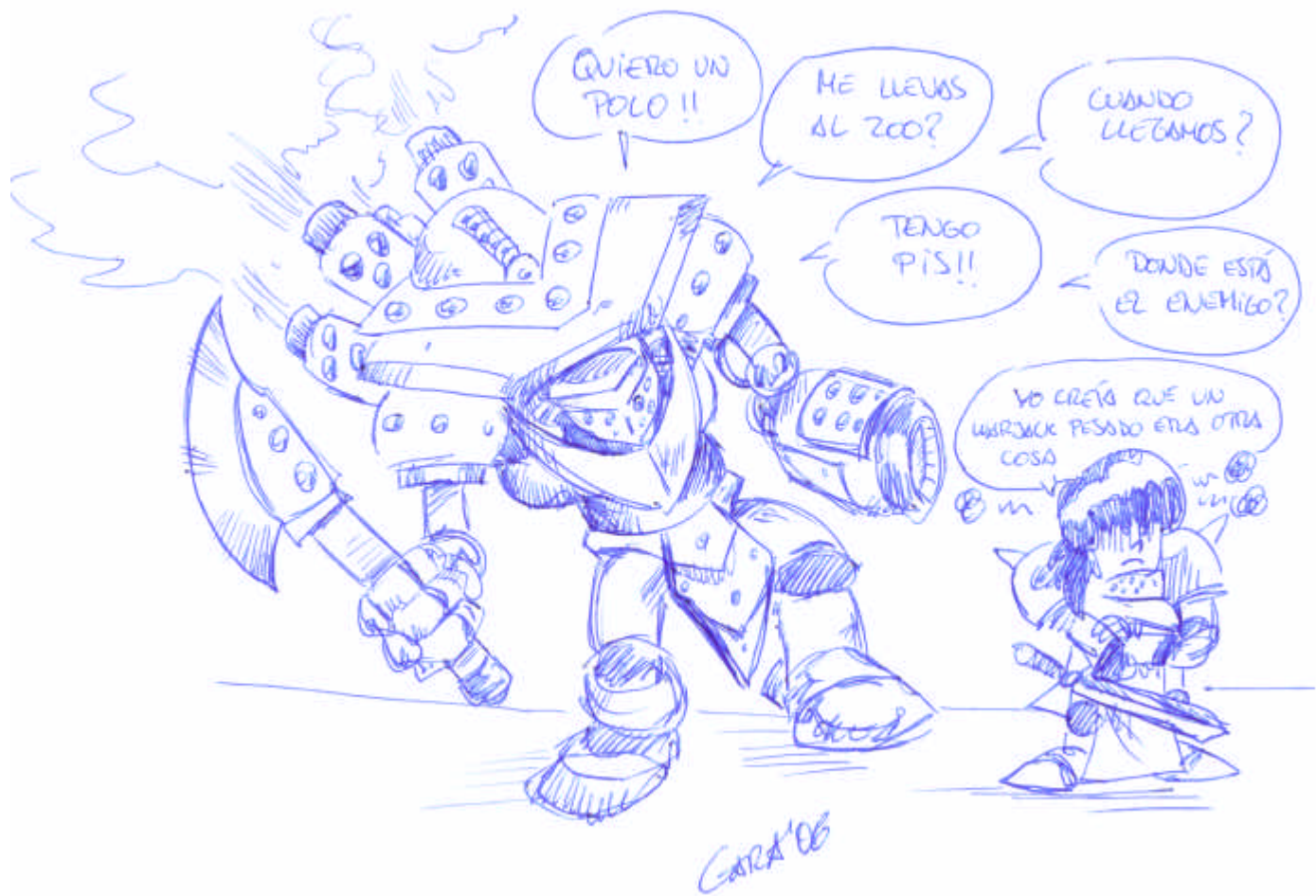
Asistente: Retira a Reinholdt del juego si su Lanzador de Guerra es destruido o retirado del juego.

Catalejo: Sustituye el texto por: El lanzador de guerra puede medir con antelación la distancia entre sí mismo y otro modelo dentro de su línea de visión.

Glosario

P.180: Objetivo en Posición Elevada (Prime, 1ª impresión): Un modelo en un terreno más elevado que su atacante obtiene un +2 a su DEF contra ataques a distancia o mágicos realizados por ese oponente.

P.179: Formación Cerrada Suprime la última frase, que dice: Las tropas que comienzan su activación en formación cerrada no pueden correr o cargar



por Gara (aka Ramón Atar aka Ramonet)

...Más allá del mar...

Por: Crolador

...El largo invierno había tocado a su fin. La mayoría de los dioses habían desaparecido, y los que seguían en las tierras de Aarklash ya no caminaban con las razas menores... salvo excepciones...



Guerrero montaña, el más temido de los aliados del clan enano de Tir-Na-Bor.

Foto extraída de http://www.rackham-store.com/index_us.htm

Danu, diosa de la Tierra, quien creó a los seres mortales, había lamentado el declive de estas criaturas, y decidió bendecir con una exuberante abundancia a los supervivientes. Si bien los Wolfen habían prosperado y los enanos habían mantenido una población más o menos estable, la mayoría de las razas habían sufrido enormes pérdidas demográficas. Pocos estaban interesados en llegar a cabo una guerra cuando tenían más de lo necesario a su alcance y gran parte del continente despoblado. Los wolfen persistieron en su devoción por Yllia, e incluso se permitieron el lujo de utilizar una rudimentaria escritura para dejar constancia de su supremacía. Ofidios y Esfinges empezaron a edificar ciudades de arquitectura inverosímil en nuestra época, lo que da una idea de sus avanzados conocimientos. Con lo que respecta a los enanos, su aislamiento dentro de la cordillera Aegis ya no era necesario. Los gigantes, protegidos de los enanos durante el largo invierno por intervención directa de los dioses, se marcharon hacia las más altas cumbres, renovando su juramento de volver a

ayudar a sus benefactores cuando más les necesitaran.

...el viaje hacia las praderas estaba preparado. Los esclavizados goblins soñaron con recuperar su libertad... fue entonces cuando los experimentos con las riquezas minerales halladas en las montañas tuvieron su fruto. El nafta, base de la tecnología enana, en su forma más primitiva, había nacido. Ante este imprevisto, un debate interno surgió entre los clanes enanos: volver a las planicies y despreciar el nafta, o quedarse en las montañas y olvidarse de sus tierras ancestrales... se intuía un enfrentamiento pero se llegó a la conclusión más lógica: unos emprendieron el viaje, otros permanecieron. Los que se quedaron trajeron la promesa de abastecer de nafta a los que se fueron, quienes a cambio les darían parte de sus cosechas en los fértiles campos. Perfecto. Bueno, mejor dicho, perfecto para los enanos, porque los goblins fueron arrastrados a trabajar aún más duramente que antes en las nuevas minas y plantaciones. Fueron tiempos muy difíciles para los pequeños seres...

Danu volvió a sonreír. Y su ella era feliz, sus hijos Cianath y Murgan, también. Las criaturas volvían a prosperar, y no sólo eso, sino que se consagraban a las artes como nunca habían hecho antes. No en vano se

conoce a esta edad como "La era del renacimiento". Los gigantes y los centauros, seres inmortales sin capacidad de reproducirse, habían sobrevivido al invierno gracias a la influencia de Danu, ante lo cual se convirtieron en sus mejores siervos y defensores. Murgan se convirtió en el general de las tropas, mientras Cianath se decantó más por el ocio y la cultura. Todo era idílico... lástima que todo tenga su fin...

... un día una expedición de gigantes encabezados por Ogmnios, su líder, divisaron el primer barco. Tras él, aparecieron centenares. Curiosos y pacíficos por naturaleza, fueron en busca de Murgan antes de ir a recibir a los recién llegados. Encontraron a los nuevos seres en la playa, edificando unas rudimentarias chozas donde guarecerse... saludaron a los bárbaros y les dieron la bienvenida al continente, aún virgen y deshabitado para disgusto de su diosa. Sólo una condición les



Carro armado enano, tal vez la máquina de guerra cumbre de la tecnología basada en el nafta.

Foto extraída de http://www.rackham-store.com/index_us.htm



En la actualidad, los verdaderos gigantes son escasos y huidizos. No obstante, existen estirpes que acuden frecuentemente con las hordas sessairs. Los "hijos de Ogmnios" son descendientes, de alguna forma, de aquellos primeros gigantes.

Foto extraída de http://www.rackham-store.com/index_us.htm

impusieron: servir a Danu... poco sabían de la trágica historia de los humanos...

...nativos de una próspera isla, los bárbaros habían consagrado en el pasado su vida al servicio de otros dioses. Ingenuos, se sentían los favoritos de la creación. Cuando los demonios que surgieron del mar atacaron, los humanos rezaron y suplicaron una ayuda que no apareció... con lágrimas en los ojos y el corazón destrozado, echarse a la mar fue la única garantía de supervivencia. El silencio fue la tónica a lo largo de la desesperada travesía. Aquel que había tenido la idea de embarcar, Avagd, fue elegido nuevo líder... y poco más se sabe, ya que la escritura no está entre las prácticas de los keltas...

La respuesta fue tan rápida como inesperada: jamás volveremos a adorar a ningún dios. Murgan, irascible y agresivo por naturaleza, no consintió. Ordenó la carga de los gigantes y la guerra empezó. Fue aquella una batalla breve y sangrienta. Las cualidades de los gigantes les convertían en guerreros formidables, pero poco contaban no sólo con la abrumadora superioridad numérica, sino con la organización de sus rivales. Rápidamente superados y rodeados, Ogmnios suplicó a Murgan que concediera una retirada ante la certeza de que aquel podía ser el fin de los gigantes. Vítores y cánticos en honor a Avagd surgieron del improvisado campamento ante la victoria.

Se había ganado una batalla, pero no la guerra. Murgan reunió a sus tropas, encabezadas por gigantes y centauros, y la sangre tiñó las playas. Las victorias y derrotas en ambos bandos se sucedían, no vislumbrándose un final claro al conflicto. Avagd, cansado, temeroso del futuro, decidió que aquello sólo podía acabarse con un toque de efecto. El consejo se reunió y Elhad, hijo de Avagd, fue el elegido para llevar a cabo el plan...

La idea era simple: seducir a Danu para luego asesinarla. Danu quedó perpleja y entusiasmada ante el apuesto bárbaro, dotado de una bella cornamenta, símbolo de fortaleza y virilidad, pero el destino es caprichoso, y no fue la única en caer enamorada... fue una noche caliente e intensa. Más relajados, ambos decidieron poner fin a la guerra. Se presentaron ante el consejo juntos, indefensos y expusieron los mutuos beneficios de aquella unión. De una parte, los humanos tendrían una tierra próspera que llamar suya. De la otra, los gigantes y centauros, longevos, sí, pero a su vez estériles tendrían un nuevo aliado; nuevo, y fascinante, ya que ninguna otra raza tenía a la vez tantas virtudes y tantos defectos.

Los keltas tomaron varias determinaciones aquel día. La primera,

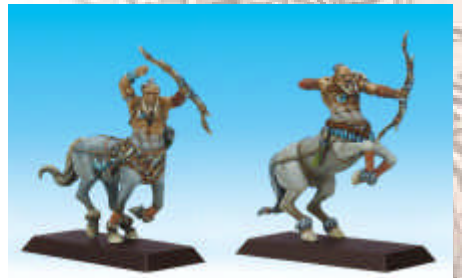


Fianna Sessair.

Ilustración extraída de <http://www.confrontation.fr>

venerar a Danu, al comprender que no podían asumir que todos los dioses eran mezquinos. La segunda, que sólo mediante un conflicto justo y honorable como aquel había sido se cerrarían alianzas en el futuro. La tercera, en honor a su líder, Avagd, poner el nombre de "llanura de Avangddu" a las nuevas tierras, justo cuando éste anunció su retirada para dar paso a un líder más joven y fuerte que liderara a su pueblo.

Elhad tomó el cargo de la mano de su esposa bajo el nombre de Cernunnos. Juntos tuvieron tres hijas,



Centauros.

Foto extraída de http://www.rackham-store.com/index_us.htm

adoradas por gigantes, centauros y bárbaros, siendo quizá Fiann la más querida (en su honor, las hembras guerreras que tienen como misión enseñar a los jóvenes el arte de la guerra son conocidas como Fiannas). Una vez más, la paz reinó... y una vez más, fue rota...

Lahn, antiguo amante de Danu, padre de Murgan y de Cianath, dios del sol, contempló la unión con envidia y recelo. Tal fue su desazón que finalmente se partió en dos: la luz, de una parte, y la sombra, Scáthach, de otra. Aprovechando su conocimiento de Danu sembró la duda en el corazón de ésta, y gracias a las debilidades humanas hizo que Cernunnos tuviera enemigos y retractores entre su pueblo. Finalmente, Elhad, también conocido como Cernunnos, abandonó a los suyos.

Sin líder, los humanos recurrieron al druida Senatha, quien sabía toda la verdad. Los dioses habían vuelto a traicionarles. Algunos decidieron renegar de Danu y salir en busca de su rey. Otros, decidieron seguir fieles y elegir un nuevo gobernante. Poco sabían los segundos que la próxima vez que vieran a los primeros serían enemigos irreconciliables.

Al no saber qué camino había tomado su rey, los que se llamaron a sí mismos "los claros de mente" o Drúnes, establecieron un campamento cerca del



Saqueadores drúnes.

Foto extraída de http://www.rackham-store.com/index_us.htm

bosque de Caer Maed, el límite norte del territorio kelta, y mandaron expediciones de búsqueda. Cuando los exploradores volvieron, sólo encontraron cuerpos mutilados y cabañas quemadas. Desesperados, buscaron supervivientes, y los encontraron en las profundidades del bosque. Las narraciones de cómo sus propios hermanos, los Sessairs, los devotos de Danu, les habían exterminado casi enloqueció a los humanos... débiles,

perseguidos, buscaron refugio en el bosque. En otoño un extraño ser llamado Agoth apareció entre los Drúnes, diciendo que sabía su historia, y el destino de Cernunnos, quien estaba retenido por Danu como prisionero, ofreciendo su ayuda para la inminente venganza...

...y así los Drúnes se aliaron con Agoth, primero de los demonios Formor, y con los suyos. Poco sabían que los formor, capaces de adoptar diversos aspectos, seguidores de Scâthach, habían sido los artífices reales de la masacre. Bajo su influencia, el clan degenerará a lo largo de los siglos de una forma a priori inverosímil, marcados por el odio a todos y cada uno de los dioses.

... el primer aliado verdadero de la oscuridad había nacido gracias a los

humanos. El primero, que no el último, porque más secesiones surgirían en el futuro, incluyendo aquella que daría origen al Rag'narok, el final de los tiempos...

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

Continuará

Keep warhammering!

Crolador-



"Druida" Drúne y druida Sessair, contrastados. Mientras el segundo extrae su energía de la propia naturaleza, el primero está más interesado en no dejar que los dioses se apoderen de las almas de los muertos...
Ilustraciones extraídas de <http://www.confrontation.fr>



Una extraña evolución sucedió entre los guerreros keltas tras la alianza con Danu. Algunos niños empezaron a manifestar cualidades metamorfoicas que los otorgaban una fuerza y resistencia tremendas. Esta transformación sucedía cuando el elegido entraba en estado de cólera ante una injusticia contra su propia raza o contra la naturaleza. En poco tiempo, aquellos niños se convirtieron en los guerreros de Danu, o guerreros espasmo, como son conocidos tras la transformación. En la actualidad, siguen apareciendo estos signos entre las nuevas generaciones...
Ilustraciones extraídas de <http://www.confrontation.fr>

LOS CARROÑEROS

Por: GORFANG RHANZ (aka Raúl Vives)

Mi experiencia en las calles de Necromunda siempre ha sido con estos infames individuos de la sociedad necromundana y mis conocimientos se basan en las reglas antiguas de Necromunda, aunque si jugáis a este juego, lo seguro es que dispongáis de estas y no de la últimas reglas de Games Workshop.

Aunque mi número de partidas a Necromunda solo ha llegado a 6, la grandeza de este juego es que se aprende rápido, sobretodo si la mitad de veces te enfrentas con un líder veterano. También recordar que el artículo siguiente explica mis conclusiones como jugador y siempre sois libres de experimentar otras cosas y de innovar, pero estas bases son las que mejor resultados me han dado.

1-Creación de la banda

Aunque esos 1000 créditos parecen infinitos, tenéis que saber que no lo son, y que nunca más gozaréis de semejantes riquezas, al menos que tengáis mucha suerte o seáis unos ases de los carroñeros.

Lo primero que tienes que saber es que no conviene sobre-equipar a tus miniaturas, así ahorrarás tus créditos desde el principio.

Sabiendo esto, lo primero es reclutar a tus dos Escamosos, creo que hay dos opciones posibles para ellos (aunque una no la he probado), o los equipas los dos con rifles de metralla o los equipas con pistolas automáticas y espadas, para tener unas verdaderas bestias del CaC. El rifle arponero no suele dar muy buenos resultados. El único equipo adicional que han de llevar los escamosos es el cuchillo gratis. Con esto llevamos gastados 400 créditos.

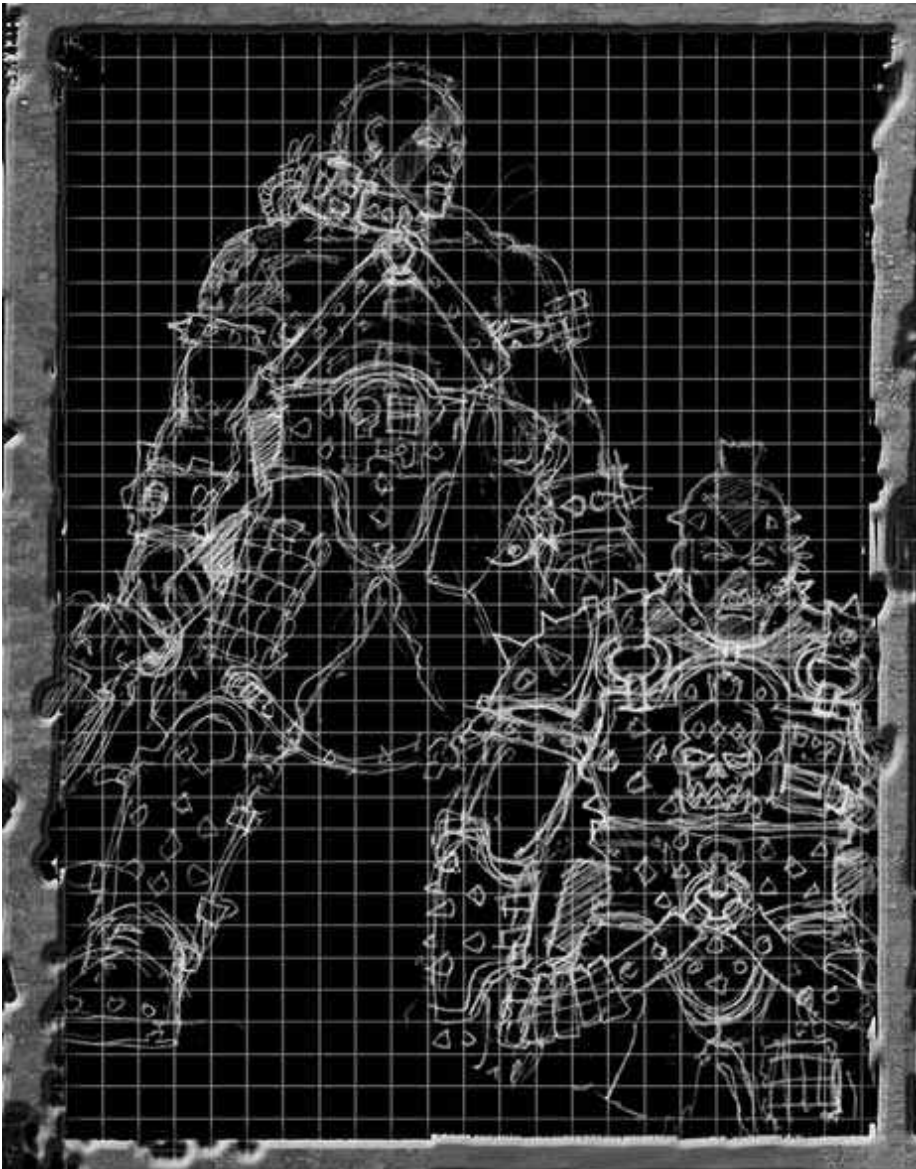
La siguiente opción es el líder. Este es un caso aparte entre los carroñeros, podéis ponerle rifle automático o escopeta para aprovechar la HP 3 que tiene. o usar la versión mixta de pistola automática, espadas, garrote y cuchillo. Podéis ponerle bombas toxicas si sabéis usarlas, aunque yo no gastaría los créditos. Tu líder puede costarte 120 o 130.

La cuarta opción de tu banda es el mutante, yo siempre incluyo uno. Mis favoritos son los que tienen alas y dos cabezas. El primero porque puede cargar 40 cm si vuela de una posición elevada a otra inferior. y el segundo porque puede disparar dos pistolas. Yo escojo la primera opción, lo equipo con espada y garrote y cuchillo, si os sobran créditos después de reclutar el resto de la banda podéis comprarle una pistola automática.

Estos son los 4 miembros de la banda que más tendréis que cuidar y mimar. Si os capturan a uno ir a rescatarlo, han de estar siempre bien alimentados y equiparlos con equipo especial cuando podáis.

El resto de la banda la forman los carroñeros básicos. Con su HP de 2, no os liéis a ponerles rifles automáticos, escopetas o pistolas primitivas (aunque esta opción sea barata), tenéis que equiparlos con armas baratas pero útiles. Las mejores opciones son la pistola automática y el trabuco: 5 de cada es mi elección. A los pistoleros ponles cuchillos y garrotes (para que ataquen con dos armas por si se quedan sin munición), a los trabuqueros solo garrote.

Después de reclutar esto veréis que os sobran 30 y algo ó 40 y pocos créditos, tenéis dos opciones, gastarlos para otro carroñero, o ponerle una pistola al mutante con alas, si habéis optado por él. O simplemente guardarlo. Así tu valoración de banda será menor que gastando lo 1000 créditos, porque el dinero almacenado no se cuenta para la valoración.



2-Táctica en las partidas

La idea básica es no disparar hasta que sea el momento, avanza siempre lo máximo, y usando la cobertura o a tus tropas sacrificables de pantalla (en las partidas importantes intenta gastar 20 créditos en zombis de plaga). Cuando llegues a 15 o 20 cm dedícate a disparar a todo bicho viviente que veas. Procurando dejar el máximo de objetivos neutralizados, para poderlos rematar el siguiente turno en CaC. Cuando superes a tu enemigo en proporción 2:1 ó 3:1, no lo dudes, lánzate a la carga con todo lo que puedas., aunque si puedes hacer algún disparo (si aun te queda munición) es mejor que arriesgarse al CaC (sobretudo con tus cuatro elegidos). Recuerda por eso, que tu rival también juega e intentará jorobarte el plan. Siempre que puedas deja neutralizado al pesado de la banda rival o entretienlo con purria hasta que se le acabe la munición.

Recordar que con esta banda no hay tiradas de disparo para probar suerte. Recordar que los 1's y los 6's provocan chequeos de munición en los carroñeros y que no tenéis armas láser. Así pues, cuando tengáis que disparar es mejor aprovecharse de buenos modificadores que no solo tener negativos. Por ese motivo no uso escopetas ni rifles automáticos, la escopeta con postas niega los modificadores negativos por cobertura, pero siempre tiene un -1 al impactar (menos en los 10 últimos cm) así que o vas a 6's entre los 10 y los 45 cm o a 4+ entre los 0 y los 10 cm. Con el rifle automático puedes aplicar un modificador de +1 a 30 cm, pero solo irás a 4+ y de 30 a 60 cm a 5+, eso si el otro no se esconde. Los trabucos y las pistolas automáticas pueden dar los mismos resultados mal usados, pero sin cobertura, impactaras a tus enemigos a 2+ y a 3+, cosa que te interesa; eso sí, pierdes distancia de fuego efectivo.

Luego están las armas de los Escamosos; el rifle arponero, tiene un +0 de 0 a 30 cm y un -1 de 30 a 60, mientras que el rifle de metralla tiene un +3 de 0 a 20 cm y un -1 de 20 a 40, además podéis poner una plantillita de 5 cm para destrozr a los infelices que vayan en grupo. Esto en manos de un Escamoso resulta de impactar a 4+ con la primera opción, sin contar las reglas especiales de recarga; o de impactar a 1+ a corta distancia.

Para finalizar esta parte recuerda que tienes HA 3 con todos tus carroñeros y que tus carroñeros resisten



3 rasguños como cualquier pandillero y solo cuesta 25 créditos, como un novato.

3-Estrategias de campaña

Hay que tener en cuenta 3 cosas, las partidas a jugar, los ingresos y los gastos y la experiencia.

3.1-Partidas a jugar

Al tener menos valoración que los demás y al ser una banda desterrada casi siempre podrás elegir confrontación (menos en los días desastrosos). Juega aquellas misiones que te repercutan ingresos, mejor equipo o territorios nuevos. Las confrontaciones que más os interesan, pudiendo elegir, son:



Reglamento Necromunda:
Carroñeros, Emboscada, Batalla entre bandas.

Reglamento Desterrados:
Asesinato, La caravana y Saqueo y pillaje.

White Dwarf :
Asalto al almacén (nº 23) , Puente de peaje (nº 47 ??).

La mayoría de estas misiones os proporcionan créditos, equipo o un nuevo territorio si ganáis la partida. Yo jugaría lo primero un *Asalto a la caravana*, porque puedes contar con el apoyo de zombis de plaga y porque tienes la banda en óptimas condiciones. Procura pasar al menos 3 asaltantes para que la misión sea beneficiosa en parte. Para estar seguros que sacaréis buenos ingresos pasad a 5 miembros mínimo. Otro factor para elegir primero esta confrontación es que cada miembro de la banda que salga por el borde que protege el enemigo obtendrá 5 puntos de experiencia por la cara. Luego *Asaltar un almacén*, porque el defensor suele estar muy desperdigado para repeler tu ataque, y luego una *Emboscada* para poder capturar un territorio nuevo. Eso si, si os toca elegir, recordad que la vida en la Colmena Primus es muy dura, e incluso el carroñero mas ruin puede ser obligado a tener a su banda en posiciones que no le convienen.

3.2 Ingresos y gastos.

Como carroñeros que sois, vuestros ingresos no pasaran de cuatro chavos. Vuestro objetivo en las confrontaciones es sacar ese dinero que no podéis ingresar después de ellas, como el resto de bandas. Siempre que podáis, saquead los territorios capturados, a menos que aporten alguna ventaja, por ejemplo, aunque dé pocos créditos, es mucho mejor retener un conducto de ventilación que otra cosa, ya que te permite desplegar 3 minis a lo alto después del primer turno (No tenéis un tío que mueve 40 cm si va de arriba a abajo??). Yo solo conservaría el conducto de ventilación, la mina y la población. El primero por el ejemplo que os he puesto, el segundo porque con cada prisionero que tengáis podéis aumentar ingresos, y el tercero porque proporciona novatos gratis,

además, da cierto prestigio controlar una población siendo un carroñero (aunque yo optaría por saquearla y punto).

El gasto de vuestros ingresos ha de ser más prudente que en cualquier otra banda. Lo primero y principal es gastar 12 créditos para tus 4 mimados. Aunque tengan heridas, son irremplazables (hasta que alguien sea mejor que tu líder, claro). Los demás carroñeros puedes pasar de ellos un poco, al perder solo F y R por estar hambrientos, no influye en tu táctica global de partida: disparar a corta distancia. Alimenta a tus carroñeros una de cada dos partidas, así ahorramos 30 créditos por cada dos partidas. Aunque si eres cruel y malvado podéis dejarlos pasar hambre 2 partidas de cada 3 (esto funciona con los lisiados que tengan menos HP o cosas así). Si te ves muy necesitado puedes sacrificar al lisiado para dar de comer al resto de la banda, así ahorraras durante algo más de tiempo (ahorras 17 créditos, porque tendrás que reemplazar a ese patán).

En la compra de equipo, cómprales pipas láser a tu mejores tiradores (o sea tu jefe y a tus Escamosos), aunque puedes robarlas asaltando almacenes..... ir al almacén puede ser un riesgo, pero necesitas contadores geiger (aparte de equipo especial vario), para que tus mimados ingresen como 8 minis al rebuscar en los escombros. Equipa a tus mimados con lentillas y máscaras. Si puedes hazte con algún visor o puntero láser. Y a tu mutante con alas consíguele un arnés para que no caiga de muy alto, si optas por un mutante con dos cabezas, las pipas láser le

llaman de lejos para que puedas hacer servir mas su habilidad de disparar dos pistolas (sus pipas automáticas cédelas a los Escamosos). Los silenciadores también son útiles. Los Escamosos agradecerán armas extra, porque con su rifle de metralla se pueden quedar rápido sin munición. Al jefe le puedes poner una pipa de plasma, pero yo no malgastaría mis créditos, una pipa láser por si desea fiabilidad, aunque con su



fiel pistola automática va a 4+ en las largas distancias (en vez del 5+ de la pipa láser).

A los demás miembros de la banda, dale las pistolas automáticas de tu bando a los que tengan mas HP, y los trabucos a los que menos. Cuando tengas alguno con HP 4 piénsate en un rifle láser o automático para tener cobertura a larga distancia, pero en general solo has de gastarte créditos en tus carroñeros para reemplazarlos para el segundo mutante, y así tener 15 miembros de banda, más de esto provoca problemas de jugabilidad.

3.3 Experiencia.

Como norma general tu mutante y tus carroñeros subirán de experiencia muy rápido, ya que en estándares del juego son novatos que resisten 3 rasguños. Como las subidas dependen de la suerte no hay



cánones a seguir. Lo que sí recomiendo es poner las pistolas automáticas (o sea hacer cambio de armas entre la tropa) a los tíos que suban HP, así podremos usarlas de vez en cuando a larga distancia. En lo que

a habilidades se refiere, ferocidad y sigilo son las tablas que más me gustan, no uséis otras, y concentraos en ellas. Y si no mirad el listado:

Ferocidad:

Carga asesina: Dobra el número de ataques a la carga, pero se pierde la posibilidad de bloquear.

Ímpetu: Movimientos de impulso de 10 cm, para buscar cobertura después de un CaC.

Voluntad de hierro (sólo para líderes): Permite repetir los chequeos de retirada, si es que el líder no está neutralizado o fuera de combate (además los carroñeros restantes deben repetir esta tirada, con lo cual hay más probabilidades para adquirir las otras).

Reputación de asesino: Causas miedo al cargar.

Nervios de acero: Repetir las tiradas de sobreponerse al aturdimiento.

Agallas: es más difícil que te neutralicen a la miniatura con esta habilidad.

Sigilo:

Emboscar: Ocultarse y ponerse en fuego de supresión.

Cubrirse: Correr y ocultarse. Para no ser un pato de feria para las escopetas...

Experto en fugas: No ser capturado nunca, indispensable para los miembros más caros de tu banda.

Zigzaguar: Aplicar modificadores negativo al disparo enemigo si te encuentras en terreno abierto, concretamente un -1 a larga y un -2 a corta (!!).

Infiltración: Desplegar después de tu enemigo SIEMPRE con estas miniaturas, y donde quieras, mientras no te vea el enemigo.....muy fuerte.

Sigiloso: dividir a la mitad la distancia de detección (el resultado más malo).

Un consejo, cuando podáis poner habilidades de cualquier otra tabla, solo usarlas con los Escamosos, y siempre técnicas. Lo peor que os puede tocar es que el Escamoso sea especialista.....pero entonces lo que tenemos que hacer es ir a buscar un lanzallamas a la tienda.....(y vender el rifle de metralla).

Tutorial: Pintado del Hammerhead

Por: Javier Garcés

A primeros de mayo, el colistero de C-Warhammer nos obsequió con un tutorial para pintar el Hammerhead. Como todos los trabajos artísticos (y quiero resaltar la palabra "artísticos"), tuvo sus detractores y defensores, pero podemos afirmar que a nadie dejó indiferente y que el resultado final es digno de elogio, aunque, en palabras del propio Javier: "Es normal que a más de un 50% de la gente -calculo yo- no le guste que un vehículo Tau esté desconchado y gastado ya que los Tau son una raza avanzada".

Aú a todos/as,

Aquí os dejo el tutorial completo del pintado del cabezamartillo, espero que os pueda servir de ayuda, si no... pues como mínimo de entretenimiento.

PASO 1:

Bueno, pues ya he comenzado a pintar/montar el Hammerhead y como lo prometido es deuda aquí tenéis un tutorial adaptado al canal de cómo narices pintar vehículos.

En el caso de este tanque tengo un dilema y es que el Hammer es más un helicóptero/avión que un tanque, con lo cual el tutorial sería algo así como "cómo pintar aviones". Ese mismo hecho casi me hizo decidir el pintar la parte inferior del tanque de un color diferente; gris claro, blanco, azul claro, de la misma forma que algunos aviones. Cromáticamente es muy vistoso e interesante, pero no quería hacer un F-16 si no un Hammerhead, y dicho sea de paso, tienen más de avión los Falcon

y Serpientes Eldar que los vehículos de los Tau.

Imagino a los Hammerhead como los tanques de Starwars: gravitatorios y no demasiado rápidos. Además, con el nuevo elemento de equipo, los Multisensores los tanques Tau se deslizan a cinco palmos del suelo, siendo susceptibles de sufrir lo mismo que un carro con cadenas o ruedas, así que:

¡hola polvo y suciedad! ¡hola desconchones y ralladas!

Después de montar y lijar/limar algunas rebabas -aunque después de pintar descubres que no lo has lijado todo -quitamos todo lo no sea imprescindible que esté en el vehículo.



Normalmente se oscurece el color base con marrones mas negro y luego pintamos sobre ese color con varias capas del color del carro. En esta ocasión no lo haré así, comenzaré pintando directamente el color base tal cual.

Para pintar he usado pinturas Citadel. Esta pintura es demasiado pastosa para el aerógrafo y hay que diluirla. Damos la primera capa del color base a aerógrafo, en este caso he usado alcohol y hueso deslucido en una proporción 7:3 -gracias por el truco del alcohol Mikel -si lo hacemos a pincel, procurar que la pintura no esté demasiado espesa.

... Pintura ... Pintura ... Pi

Ahora toca sombrear directamente sobre el hueso. Así he mezclado alcohol, negro y marrón bestial 4:1:1 y he pintado sobre las zonas que quedarán sombreadas, juntas entre paneles, base de los relieves, etc. Me he dado cuenta que debería haber hecho las líneas un poco más gruesas, así que cuando sombreéis de esta forma, haced esas sombras un par de milímetros más anchas.



El siguiente paso es cubrir la zona central entre zonas de sombras. Haced pasadas cortas en el centro de cada zona "libre" de sombras invadiendo poco a poco las zonas sombreadas pero con cuidado de no cubrir demasiado. Si retiráis el aerógrafo un poco y abris el trazo aclarareis el modelo en general.

Bueno, hasta aquí esta parte del tutorial. El siguiente paso será dar una pasadilla más con el hueso ligeramente aclarado. Después de eso comienza la diversión: Filtros, aguadas desconchones, óxido -sí, un poquito ;-)- etc.

Si no hay aerógrafo no pasa nada, se puede hacer perfectamente a pincel aunque varía un poco la técnica:

PINTAR HASTA ESTE PUNTO SIN AERÓGRAFO:

Pintáis el carro del color base, luego oscurecéis ligeramente el color, lo diluís y sombreáis.

Cuando esté seco, se le da un pincel seco muy suave sobre el sombreado intentando difuminar las zonas claras sobre las oscuras, intentando que quede al final como la foto.

El resultado de esto haría que por ejemplo un panel de chapa sería más claro en la zona central que en los bordes.

PASO 2:

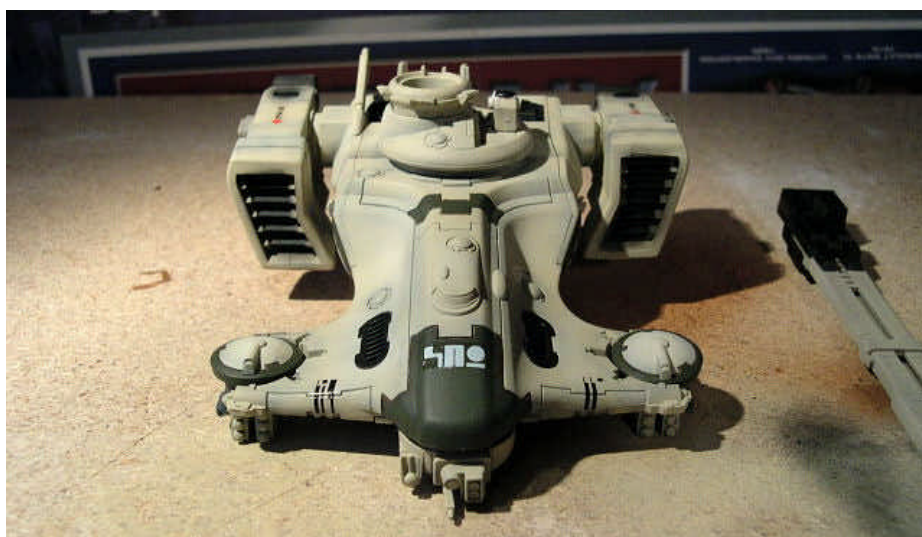
Una vez finalizado el pintado general del carro (colores planos sin pintar detalles como faros y visores) le ponemos las calcas.

El carro ahora está listo para las sesiones de filtros, que será el siguiente paso.

En la foto de la derecha se ve el aspecto que tiene en este momento.

Los pods de los misiles los pintaré al final (o cuando me aburra).

Este mismo finde iré colgando fotos del carro tras cada capa de filtro, de este modo podremos ver cómo se va alterando el tono del mismo (y yo también lo veré, que tengo curiosidad).



Pintura ... Pintura ... Pintura

PASO 3

Entramos en la fase de tratar el color del carro. Comenzaremos por aplicar filtros.

La idea de un filtro es alterar el tono del tanque además de unificar y eliminar contraste. Otro efecto que consigue la aplicación de los filtros es dar un satinado especial a la superficie pintada. La pintura no aparece igual si la aplicamos sobre una superficie metálica o sobre plástico (que es el caso que nos ocupa). Sucesivos filtros hacen que la superficie tenga un brillo similar al de la pintura aplicada sobre metal.

Pensad en un filtro como cuando ponemos un filtro en el objetivo de una cámara fotográfica. A veces ponemos



os aconsejo que tiréis más de medium ya que costará que cubran correctamente.

El filtro lo debemos aplicar con un pincel del 3 para arriba de cerdas suaves y de punta redondeada. Con el pincel mojado en la mezcla, lo descargamos ligeramente sobre un papel de cocina y aplicamos rápidamente sobre el tanque, procurando no pasar dos veces por el mismo sitio. Dejamos secar bien y procedemos con el siguiente.

Podemos hacer filtros con los colores que queráis, sólo tenéis que tener claro que tono deseáis para vuestro tanque. En el caso de mi Hammer, he empezado por un filtro con carne bronceada (mi "Skylight").

Como podéis ver en las siguientes fotos, el efecto apenas se



filtros que hacen que se realcen los tonos cálidos en las fotos, otros filtros "enfrian" el color. Así pues, un filtro debe ser una mezcla muy muy diluida. En mi caso primero mezclo agua y medium en una proporción de 8:2 y luego añado a esa mezcla un 5% de pintura. 95% "agua", 5% pintura. Si sobrepasamos ese 5% dejaremos de estar aplicando un filtro para hacer "aguadas". Las aguadas, de las que hablaré más adelante, cuando toque, reflejan el polvo arrastrado por el agua sobre un vehículo.

Dependiendo de la superficie deberemos aplicar más o menos filtros. Sobre una superficie mate, el efecto se notará mucho, así que 2 o 3 filtros sería lo correcto. Sobre una superficie satinada deberemos aplicar más o menos el triple que en la mate. Las superficies brillantes son más difíciles y



aprecia. Hay que tener en cuenta que esta es la primera capa, y que además del tono se altera la textura, cosa difícil de apreciar en las fotos.

Bueno, ya he acabado con los filtros y con ello el paso 3.

Le he aplicado otro filtro más de carne bronceada, uno de verde nosequé de americana (más claro que el verde catachán, quizá una mezcla de catachán y verde camuflaje) y un último filtro con gris lobo espacial.

PASO 4:

En este paso comenzaremos con el "weathering". Vamos a darle caña a la chapa reflejando la mella que día a día producen las inclemencias del tiempo.

Para esto nos tenemos que montar una película coherente en la cual el protagonista es nuestro carro, en esta peli, lo importante es la línea de tiempo, en esa línea de tiempo se suceden acontecimientos, golpes, rayadas desconchones lluvia, limpieza, mantenimiento, batallas, polvo, más lluvia, mas golpes...

Primero comenzamos con algunos antiguos desconchones. De color oscuro, conseguimos el tono con una mezcla de marrón quemado y negro. -ahora que caigo, si añadimos un pelín de rojo costra queda cojonudo, me he acordado tarde :(siempre marcas irregulares y con puntitos pequeños cerca de los grandes.



A continuación, las Aguadas

Imaginad que sobre el carro se acumula polvo, luego llueve, y el agua arrastra el polvo mas la suciedad, grasa, etc., luego más polvo, luego llueve, etc, etc. un ejemplo de como queda esto es mi coche :-P

Para conseguirlo, hacemos la misma mezcla de los filtros pero esta vez con un 10% de pintura. Usad colores arena, marrones y grises. Aplicarlo con un pincel suave de forma circular en las zonas planas y de arriba a abajo en las verticales. Tienen que quedar unos chorreones. Si se acumula la mezcla en algún recoveco, no queda mal, ya que ahí se acumula realmente la

mierda. Dos o tres de estas aguadas bastarán.

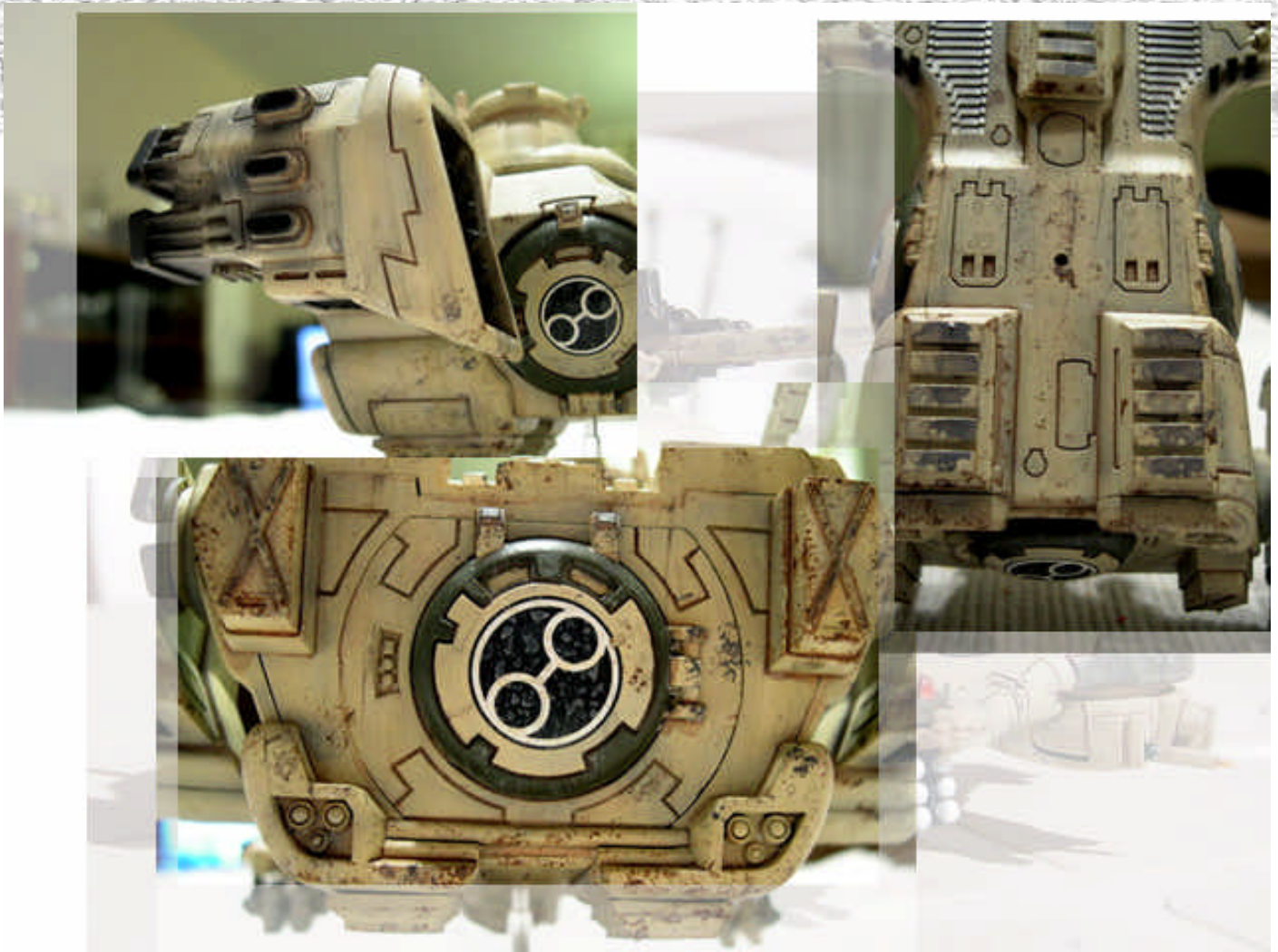
Luego he pasado a aplicar desconchones que han hecho saltar la pintura, dejando el metal o la imprimación del vehículo debajo. Para esto he usado un gris piedra con un poco de negro y un poco de marrón oscuro. Mismo procedimiento que antes.

Tened en cuenta que los desconchones deben realizarse de forma lógica, lo mejor es que observéis los camiones, excavadores, etc. son toda una fuente de inspiración. Si lleváis una cámara encima, fotografiarlos, así tendréis una buena referencia cuando os pongáis con los pinceles.



Fijaos en el símbolo, esas manchas sería el resultado de hacer un filtro con demasiada pintura; las he dejado ahí para que lo veáis. En el caso de estas calcas, su superficie es diferente a la del carro, por lo que la mezcla para la aguada no sirve. Como es una calca, eliminaré las manchas luego con un bastoncillo de algodón y un poco de alcohol.

Pintura ... Pintura ... Pintura



PASO 5

Bueno, aquí he puesto chorretones puntuales (poquitos) de óxido nuevo muy localizados y me he liado con los detallitos: lucecitas, misiles, etc.

PASO 6:

Toques finales, repasar alguna cosilla, limpiar algún goterón evidente y empolverar. Esto lo haré con pigmentos; en el caso de este carro será muy suave, además que al ser de un color hueso, el arena no contrastará demasiado, básicamente lo aclarará un poco.

Para empolverar simplemente coger con un pincel suave el pigmento, espolvorear sobre la superficie y frotar. El empolvado es algo efímero, ya que con el uso y el toqueteo se irá. Podemos tratar antes la superficie para que agarre mejor.



a ... Pintura ... Pintura ... Pi Pintura ... Pintura ... Pintura



Aquí teneis unas fotos del Cabezón finalizado:

<http://www.coolminiornot.com/120781>
<http://www.coolminiornot.com/120818>

Espero que os sirva de ayuda. Evidentemente estas técnicas se pueden adaptar a casi cualquier vehículo.

Saludos,

Javi

Si la superficie está húmeda tened cuidado porque literalmente la pintareis. Si esa es vuestra intención usad mejor medium.

Una alternativa a los pigmentos (no es que sean caros, es que no son fáciles de encontrar) es el rascar sobre una lija colores pastel. Tened en cuenta que no es exactamente lo mismo, pero la verdad es que dan muy bien.

También usé pigmento humo para las toberas, que necesitan un

pequeño repaso, así como el cañón. Después de esto... a pintar el resto del ejército, que ya lo tengo despintado y en la cola.

Una vez acabado, sólo nos queda montar una peana adecuada para el carro y ya está.

FLAMES OF WAR

INTRODUCCIÓN (Y 2)

Por: Javier Martínez-Casares / Enrique Ballesteros

Tras la breve introducción del pasado mes, nos encargaremos en este número de realizar un somero análisis de dos listas de ejército completamente diferentes.

COMPañÍA DE BLINDADOS (Alemanes)

Pelotón	Vehículo	Ref.FOW	Cantidad	Puntos	€/unidad	€ total
HQ	Pz IV F1	GE042	2	260	8	16
Pelotón Panzer	Pz III J	GE033	4	460	8	32
Pelotón Panzer	Pz III L	GE034	2	570	8	16
	Pz IV F2	GE042	2		8	16
Pelotón vehículos blindados	SdKfz 231/1	GE340	2	90	8	16
Escuadra de reconocimiento	Kubelwagen	GE409	3	125	10	30
Panzer Granaderos		GE743	1		13	13
Total				1.505		139 €

Esta lista de ejército, a diferencia de la que se incluyó en el pasado número (Compañía de Reconocimiento de la 21ª PzD del Afrika Korps) es mucho más "dura" y competitiva.

Los Pz IVF1 del cuartel general, están armados con un cañón de 75 mm capaz de funcionar como artillería de apoyo cercano (close support) y como excelente antitanque (60 cm, antitanque 9, con un "fipepower" de 3+ y ROF 2 en

estacionario), no tienen un gran blindaje (5), pero su posibilidad como artillería de apoyo, permite dejar "pinned" a unidades de infantería. Las 2 ametralladoras que lleva entre el chasis y la torreta proporcionan un ROF de 3 a cada vehículo, es decir, 8 disparos de ametralladora para la sección de HQ.

El grueso de las tropas panzer está en los 4 Pz III J, igual de blindado que el Pz IV son el caballo de batalla de



Panzer IV F2

Diseñado por Evan / Pintado por Wayne and Dion / Fuente: www.flamesofwar.com

SABIAS QUE...

... A pesar de lo que algunos autores han dado a entender, la superioridad numérica a favor del bando aliado, en cuanto al número de soldados, en las primeras operaciones durante la campaña de Normandía, estaba por encima de 3,5:1. Esta desproporción fue incluso aumentando según avanzó la campaña. Es totalmente erróneo pensar que, si el número de divisiones de cada bando implicadas en una operación era similar, el número de soldados involucrados sería aproximadamente igual. Esto se explica por el hecho que mientras que una división alemana tenía del orden de 15.000 soldados, la división aliada contaba con unos 40.000.

... La artillería del ejército estadounidense utilizó durante el mes de julio de 1944, una media de 1.500 toneladas de munición diariamente.

... Contrariamente a la opinión generalizada de que las Waffen-SS tenían prioridad para recibir nuevo equipamiento para reemplazar las pérdidas sufridas, durante el período mayo 1943 - agosto 1944, el número de tanques por división que recibieron las divisiones panzer del ejército fue superior al que recibieron las divisiones panzer SS.

... Durante el ataque alemán a Mortain, la fuerza aérea británica informó de la destrucción o de haber causado daños a 140 tanques alemanes. Durante el mismo ataque, la fuerza aérea estadounidense informó de 112 tanques destruidos o dañados. Lo cierto es, que los alemanes solamente perdieron 46 tanques durante ese ataque, de los cuales solamente 9 fueron causa directa de los ataques aéreos.

... Durante el período de entrenamiento con los cohetes (typhoon) utilizados por los aliados durante la campaña de Normandía, la precisión que se consiguió con ellos, disparados incluso en salvas de 8 cohetes, fue únicamente del 4%. Es de suponer que en condiciones de combate real sobre blancos móviles, este porcentaje fue notablemente inferior. Por tanto, los typhoon no fueron en realidad ni tan precisos ni tan eficaces como lo fueron en las películas de Hollywood.

tu compañía: ROF 3, alcance 60 cm para su cañón de 50 mm, antitanque 9 y el "firepower" es de 4+ (lo que les resta efectividad), pero sin embargo el pelotón al completo haría 12 disparos a cualquier formación acorazada inglesa, americana o rusa, lo suficiente para que puedan caer un par de blindados enemigos y obligar posiblemente a chequear (en el caso de americanos o ingleses) con un perfil mas bajo que el tuyo ("trained" en vez de "veteran"). Respecto a las ametralladoras, como los Pz IVF1: en este caso la unidad realiza 16 disparos contra infantería, que si no esta a cubierto, lo pasará mal.

La superioridad en el "campo de batalla" la da el segundo pelotón. Los Pz III L son como los "J", pero su blindaje pasa a ser de 6 y los fantásticos Pz IV F2, que con cañón largo de 75 mm (alcance 80 cm, ROF 2, antitanque 11 y "firepower" de 2+, puede destruir a distancia cualquier vehículo que presenten los aliados (ojo, su blindaje es

solo de 5). ¿Por qué no poner mas Pz IVF2?. Bueno, dos razones: son caros en puntos y 2, en una lista de ejercito de mitad de guerra y en el entorno del DAK no sería históricamente correcto. Y para mi, esa segunda razón tiene un peso relevante, un ejercito puede ser competitivo, históricamente fiel, sin ser "culoduro" o sin llevar las reglas al límite, aunque siempre puede ser interesante hacer los "what if...".

Los vehículos blindados (231/1), tienen como misión fundamental la exploración y eliminar a los exploradores enemigos. En combate con blindados duran entre poco y nada, aunque pueden ser buenos para eliminar pelotones de morteros o vehículos enemigos, así como hostigar a la infantería. Pueden ser un buen complemento a los panzer ya que tiene ROF 3, capacidad antitanque de 5, lo cual es más que suficiente para hacer sufrir a los Grant o a los Sherman

(obviamente su "firepower" es solo de 5+).

Y los exploradores... son granaderos panzer, es decir "MG teams" con ROF 3 (15 disparos es su capacidad de fuego máxima en estático). La infantería en FOW es muy buena, y si hay que defender algún objetivo, esta pequeña unidad atrincherada dará mucho de si, o puede ayudar a desalojar la infantería enemiga una vez este "pinned" por la acción de los tanques y la artillería.

Esta compañía, tiene como elemento fundamental la "movilidad" ofensiva y la capacidad antitanque, buena defensa contra infantería en campo abierto... "pero" su capacidad artillera es limitada y lo pasará mal ante un adversario que emplee abundantes cañones antitanque "pakfront" y cuya infantería se atrinchere junto a los objetivos (dependiendo de la misión).

COMPAÑÍA DE PARACAIDISTAS ALEMANES (*Fallschirmjäger*)

Los paracaidistas alemanes tras la sangría que supuso la conquista de Malta, participaron prácticamente en todos los frentes de batalla, pero como unidades de infantería de élite.

Esta composición está basada concretamente en este hecho y toma como punto de partida la lista para operaciones terrestres, que difiere de las utilizadas para asaltos aéreos.

UNIDADES DE COMBATE

La lista nos obliga a incluir un Cuartel General y dos pelotones de paracaidistas. Estos pelotones pueden estar compuestos por dos o tres escuadras más el mando del pelotón, estando cada escuadra compuesta por 3 equipos (peanas). Es decir que para la composición básica estaríamos hablando de entre 16 y 22 peanas.

Partimos de dos pelotones completos de paracaidistas, compuesto cada uno de ellos por nueve equipos más el mando del pelotón. Esto nos da una buena base para el ejército, ya que la infantería, cuando se atrinchera es muy difícil desalojarla de sus posiciones. Máxime tropas catalogadas como "Fearless Veterans", que es la categoría más elevada en el juego. Ya comenté anteriormente que los paracaidistas alemanes fueron tropas de élite.

Teniendo cada equipo un ROF (cadencia de fuego) de 2, hace un total de 20 disparos por pelotón, a 40 cm de alcance máximo. Su "firepower" es

Pelotón	Vehículo	Ref.FOW	Cantidad	Puntos	€/unidad	€ total
HQ				55		
Pelotón Paracaidistas		GE763	1	280	16	16
Pelotón Paracaidistas		GE763	1	280	16	16
Pelotón Artillería Ligera 7,5 cm LG40		GE561	1	90	15	15
Pelotón Ametralladoras Pesadas		GE764	1	175	8	8
Pelotón de morteros 10,5 cm NbW35		GE765	1	265	13	13
Pelotón de cañones antitanque 7,5 cm PAK 40		GE525	1	215	15	15
	3-Ton truck	GE431	1		8	8
	Kfz 15	GE413	1/2		8	4
Pelotón de Artillería Antiaérea 2 cm FlaK 38		GE543	1	140	10	10
	Kfz 70	GE426	1		8	8
	Kfz 15	GE413	1/2		8	4
Total				1.500		117 €



Batería de cañones 7.5cm GebG36

Dotación diseñada por Evan / GebG36 diseñado por Karl / Pintado por Jeremy / Fuente; www.flamesofwar.com

solamente de 6, lo que complica el producir bajas, pero no debe ser muy difícil dejar a la unidad enemiga "pinned". La utilización de pelotones completos nos permite ser versátiles y utilizarlos tanto en defensa como en ataque.

UNIDADES DE ARMAS PESADAS

El primer pelotón de armas es el de artillería ligera. En principio estos pequeños cañones, fácilmente transportables, con una serie de características interesantes, pueden parecer poco amenazadores, pero su ROF de 2, y un AT (poder de penetración de blindaje) de 9, con un "firepower" de 3+, debiera hacer que el enemigo no los considerara a la ligera. El alcance es corto 40 cm, pero su bajo coste y su capacidad de estar considerado como "small gun" junto con su clasificación "veteran", obliga al oponente a impactar a 6, si están a menos de 40 cm, lo que para un pelotón de cañones ligeros es muy interesante.

El Pelotón de ametralladoras pesadas está clasificado como "HMG team". Esto, así dicho, puede significar poco o nada, pero la infantería debe hacer lo imposible por no estar en la

línea de visión de estas letales armas. Un ROF de 4, con alcance de 60 cm, consiguen realizar un buen número de disparos sobre el pelotón enemigo. Cierto es que un "firepower" de 6 no conseguirá muchas bajas, pero, como ya se comentó anteriormente, puede dejar "pinned" la unidad a la que dispare. Esta concentración de fuego es idónea como preparación de un asalto o protección de unidades propias.

Con el pelotón de morteros conseguimos la cobertura de artillería con un alcance más que interesante. A pesar del calibre, están clasificados como "man-packed", es decir que pueden ser movidos por la dotación, que al ser infantería puede desplazarse por terrenos de difícil acceso. Para impactar utiliza la plantilla de artillería y con su alcance de 100 cm y un "firepower" de 2+, debiera comportarse como un elemento importante de la Compañía. Con los observadores colocados de forma correcta, podremos cubrir todo el campo de batalla.

UNIDADES DE APOYO

Y por fin vamos con los pelotones de Apoyo. En primer lugar, el pelotón de cañones antitanque. Dos simples cañones antitanque de 7,5 cm

puede parecer que no es mucho, pero veamos sus características. ROF 2, alcance 80 cm y lo que es más importante AT (capacidad de penetración de blindaje) 12 y "firepower" de 3+. Con este perfil, los tanques enemigos deben pensárselo muy bien antes de quedar expuestos a esta capacidad de destrucción.

Por último el pelotón de artillería antiaérea. Este pelotón puede realizar una triple función. Como unidad antiaérea por supuesto, pero analizando sus características: ROF 4, alcance 60 cm, AT 5, "firepower" 5+, puede perfectamente ser utilizado también contra infantería o tanques ligeros.

En resumen, tenemos una compañía versátil, y que aglutina una importante cantidad de tipos de armas para cumplir distintas funciones, que se complementan y apoyan entre ellas.

También resulta importante el hecho del número de pelotones que la componen y que nos servirá para evitar o retardar lo más posible el chequeo de moral de compañía.

A diferencia del ejemplo de la compañía de blindados, esta lista no tiene mucha movilidad, básicamente es infantería, pero será un hueso muy duro de roer.



Paracaidistas alemanes con uniforme tropical durante los combates en Túnez, Sicilia e Italia

Diseñado por Evan / Pintado por Jeremy / Fuente; www.flamesofwar.com

Cañón antiaéreo de 85mm obr 1939

Diseñado por Karl / Dotación por Evan / Pintado por Jeremy / Fuente: www.flamesofwar.com

Un cañón de doble uso, antiaéreo y antitanque, es un arma muy apreciada en cualquier lista de ejército, con el que puedes conseguir una importante versatilidad. Las características del 85 mm obr 1939 lo convierten en un arma temible.

El cañón antiaéreo de 85 mm obr 1939 (KS-12) fue desarrollado por M.N. Loginov en la Planta de Artillería Núm. 8 en Kaliningrado (más tarde trasladada a Sverdlosk) como sustitución del cañón antiaéreo de 76 mm.

Consistía en un cañón de 85 mm con un freno múltiple de desvío de gases en la boca del cañón y montado sobre un remolque de 4 ruedas. Los primeros modelos incorporaban un gran escudo para la protección de la dotación, pero fue retirado en lotes de producción posteriores. Al ser desplegado en posición de disparo, el remolque se transformaba en un soporte cruciforme con brazos ajustables.



La producción empezó en 1939 en la Planta de Artillería Núm. 8 y se paró durante un tiempo en 1941 cuando el ejército alemán atacó la Unión Soviética. La fábrica entera fue desmantelada y trasladada a Sverdlovsk durante el resto de la guerra donde la producción continuó.

Las pruebas realizadas con el cañón mostraron que tenía una excelente capacidad anti-tanque por lo que fue desarrollada una versión para su uso como arma principal en tanques.

La Wehrmacht alemana estaba impresionada con las prestaciones del cañón e insistió en utilizar los cañones capturados que entraron en servicio denominados como 8,5 cm FLAK 39(r). Cuando las existencias de la munición capturada de 85 mm se agotaron, los alemanes recalibraron los cañones para poder utilizar la munición alemana antiaérea de 88 mm, pasando a denominarse 8,5/8,8 cm FLAK 39 (r).



La producción del 85 mm obr 1939 finalizó en 1944 cuando fue sometido a varias modificaciones importantes, que permitirían utilizar una carga más potente, aunque utilizando los mismos proyectiles que la versión obr 1939. Los cañones así modificados fueron denominados cañón antiaéreo KS-18 (Cañón de 85 mm obr 1944)

El 85 mm obr 1939 (KS-12) fue utilizado como cañón antiaéreo pesado a lo largo de la guerra, aunque en casos necesarios también fue utilizado como antitanque.

En Flames of War

El 85 mm obr 1939 puede desplegarse en la Compañía Antitanque

de Apoyo del Cuerpo de Ejército según el suplemento Za Stalina!, para representar los cañones de 85 mm utilizados en la línea del frente para destruir los tanques pesados alemanes.

Solamente se puede utilizar una Compañía con este tipo de armamento.

El cañón de 85 mm tiene las siguientes características:

Alcance: 80 cm
ROF (Cadencia de fuego): 2
AT (Penetración de blindaje): 12
FP (Potencia de fuego): 3+



Datos técnicos:

Peso en marcha	4.300 Kg
Peso desplegado	4.300 Kg
Sistema de recarga	Hidráulico y recuperador hidro-pneumático
Rango efectivo vertical	10.000 metros
Rango máximo vertical	10.000 metros
Rango máximo horizontal	15.650 metros
Cadencia de fuego	15 - 20 disparos por minuto
Dotación	7 personas
Peso del proyectil	9,2 Kg
Velocidad de salida	792 m/s
Giro	360 °
Elevación	-3 ° / + 82 °

Marder III H - 7.5cm PaK40/3 auf PzKpfw 38(t) Ausf H

Diseñado por Evan / Pintado por Wayne / Fuente: www.flamesofwar.com

El diseño y producción de la Serie Marder de cañones antitanque autopropulsados comenzó a finales de 1941 para incrementar la movilidad de los PAK (cañones antitanque), montándolos sobre chasis que habían quedado obsoletos para otras funciones.



El Marder III H fue uno de los dos Marders equipados con el 7,5 cm PAK 40, utilizando el chasis del Panzer 38 (t) (el otro fue el Marder III M). Su denominación completa era 7.5cm PaK40/3 auf PzKpfw 38(t) Ausf H. El Marder III H tenía una dotación de 4 personas y un compartimento montado en la mitad posterior del chasis.

El Marder III Ausf M podía llevar munición para realizar 38 disparos.

El PAK 40 podía girarse 30 ° hacia la derecha e izquierda.

Desde Noviembre de 1942 hasta Abril de 1943, se fabricaron 243 unidades del modelo H del Marder III y durante 1943 se convirtieron otros 175 vehículos. El Marder III fue inicialmente asignado a los Panzerjäger Abteilungen (Batallones de Caza-tanques) a finales de 1942. También fueron asignados a las Waffen SS (División SS Leibstandarte en Rusia, 1942) y Luftwaffe (División Herman Göring en Túnez e Italia, 1943). En Abril de 1944, 18 Marders III H fueron incluso exportados a Eslovaquia.

En Flames of War

El Marder III H puede utilizarse en los frentes de Rusia e Italia y pueden seleccionarse como Apoyo Divisional en los suplementos Hitler's Fire Brigade o Stalingrad.

El cañón de 75 mm del Marder tiene las siguientes características:

Alcance: 80 cm

ROF (Cadencia de fuego): 2

AT (Penetración de blindaje): 12

FP (Potencia de fuego): 3+

Además el Marder tiene una ametralladora MG montada en el frente.

Como todos los Marders su blindaje es ligero (Frontal 1, Lateral 0, Superior 0), pero esto le permite moverse como vehículo Fully-Tracked sin ningún tipo de penalización.



Como armamento de protección personal, estaba equipado con una ametralladora de 7,92 mm MG 37 (t) montada sobre el frontal del chasis. Como la mayoría de los Marders, su blindaje era relativamente fino, oscilando entre los 8 y los 50 mm.

COSACOS EN EL EJÉRCITO ALEMÁN

Por: Javier Martínez-Casares / Enrique Ballesteros

INTRODUCCIÓN

No se sabe exactamente cuándo y dónde las primeras unidades de voluntarios de la URSS y de países anexados por Rusia antes de 1939, fueron organizados para luchar en el bando alemán contra los soviéticos. Sus

organizaron unidades de voluntarios, compuestas por desertores soviéticos, prisioneros y voluntarios de la población local. Los denominados "Hilfswillige" o "Hiwi", fueron empleados como conductores, cocineros, almaceneros, trabajadores en depósitos, etc. Lo que

luchar contra los partisanos soviéticos en la retaguardia de los ejércitos alemanes, y en ocasiones mantener sectores poco importantes del frente. Estas tropas apenas excedían la fuerza de un batallón. A mediados de 1942, había formados 6 de dichos batallones solamente en la retaguardia del Grupo de Ejércitos del Centro. La mayoría de los componentes de estos batallones fue reclutado de nacionalidades nor-rusas de la URSS (Bálticos, Ucrainianos, Caucásicos, Cosacos, etc). Es importante recordar que la Unión Soviética aparecía como un bloque monolítico a los ojos de observadores del oeste, cuando en realidad era un conglomerado de muchos diferentes grupos étnicos.



Los primeros voluntarios que llegaron a ser considerados miembros regulares del ejército alemán procedían de pueblos asiáticos y caucásicos de la URSS, que incorporados por la fuerza al imperio ruso apenas unas generaciones atrás, tenían todavía unos sentimientos nacionalistas muy arraigados. Estas tropas fueron denominadas "Ostlegionen".

inicios fueron rodeados de un gran secreto por temor a Hitler, quien se oponía categóricamente a cualquier participación de ciudadanos soviéticos en la guerra contra Rusia. Pero las necesidades del ejército en el Frente del Este y el entusiasta deseo mostrado por cientos de oficiales capturados o que desertaron, por miles de soldados soviéticos y por casi la totalidad de la población local, indujo a los comandantes alemanes a aceptar los servicios de voluntarios para luchar contra el régimen soviético aún en contra de las claras órdenes del Cuartel General. Cuando la existencia de numerosas formaciones de voluntarios del Este salió a la luz con el paso del tiempo, Hitler quedó desagradablemente sorprendido, pero dada la situación militar del Reich acabó finalmente aprobando la situación.

permitía liberar soldados alemanes de estas funciones y quedaban libres para el combate. El experimento sobrepasó todas las expectativas. En la primavera de 1942 había casi 200.000 en la retaguardia del ejército alemán y al final del mismo año su número se acercaba a 1.000.000.

El siguiente paso dado por el mando alemán fue la organización de tropas militares de voluntarios, denominadas "Osttruppen", destinados a guardar las líneas de comunicaciones,

El comienzo de las formaciones de voluntarios era un servicio auxiliar voluntario, de carácter paramilitar, que empezó en el otoño de 1941. Pocas semanas después del comienzo de la campaña en Rusia, uno de los más sorprendentes fenómenos de la Segunda Guerra Mundial ocurrió: el alistamiento de cientos de miles de ciudadanos soviéticos como voluntarios en el ejército alemán. Bajo la propia iniciativa de los mandos alemanes del frente,

LOS COSACOS

Cuando en el verano de 1942 el frente Sur se movía rápidamente hacia el Cáucaso y el Volga, los ejércitos alemanes entraron en territorios habitados por los Cosacos. Compuestos por muchas tribus, estos habían formado, durante la guerra civil en Rusia 1917-1920, seis repúblicas federales: Cosacos del Don, del Kuban, de Terek,



de Orenburg del Ural, y de Astrakhan. Las repúblicas fueron masacradas por los bolcheviques con extremada crueldad.

Los Cosacos, por tanto, saludaron a los alemanes como libertadores. Los habitantes de ciudades, pueblos y asentamientos salieron a recibir a las tropas alemanas con flores y regalos de todo tipo, cantando sus himnos nacionales. Formaciones de Cosacos del Ejército Rojo se alistaron en las filas alemanas en masa, y nuevas formaciones fueron surgiendo, aparentemente de ningún sitio, con el uniforme tradicional y armadas con espadas, pistolas, dagas y rifles que habían estado ocultos durante años.

Uno de los viejos y reconocidos atamanes (líderes Cosacos), Lulakov, quien desde 1919 había sido dado por muerto, salió de su escondite y, acompañado por cientos de Cosacos



que podían formar parte de las Ostlegionen, atrajeron la atención de los comandantes alemanes por sus habilidades militares y la lealtad de los voluntarios. Los mandos alemanes llegaron a tener gran simpatía por ellos, aunque no ocultaran la ambición política de levantar su propio estado, Kazakia.

Cosacos fueron organizadas de forma semi-oficial por las unidades alemanas y las autoridades militares locales; antes de que acabara 1941, las Divisiones de Seguridad habían sido autorizadas a organizar Escuadrones de Cosacos o Sotnias. Reclutamientos adicionales fueron autorizados por Hitler en Abril de 1942. Por aquella época muchas formaciones móviles alemanas habían organizado sus propios auxiliares Cosacos, siendo particularmente considerable el reclutamiento efectuado por unidades de caballería alemanas que realizaban acciones anti-partisanas en la retaguardia de los Grupos de Ejército. La más importante y única unidad cosaca autónoma de consideración, la de Kononow, obtuvo buenos resultados contra los partisanos en Bielorrusia. No puede extrañar que la idea de reorganizar los escuadrones en regimientos e incluso en unidades mayores fuera aceptado.



con llamativas vestimentas y sobre magníficos caballos, hizo una entrada triunfal en Poltava. Miles de Cosacos que estaban recluidos en campos de prisioneros ofrecieron sus servicios para luchar contra los soviéticos. Incluso los supervivientes de la tribu Kalmuk, cuya población se estimaba entre 60 y 80 mil personas, formaron y equiparon 16 escuadrones que limpiaron las estepas de los restos de unidades soviéticas sin mostrar piedad alguna. El General Koestring, buen conocedor de Rusia y que en 1942 llegó a ser Gobernador del Cáucaso, pensó que estaba soñando. De esta forma los Cosacos se vengaban de años de terror a manos del NKVD.

Aunque los Cosacos no se encontraban inicialmente en el grupo de nacionalidades asiáticas y caucásicas

FORMACIONES

Su valentía, su generalmente conocido odio a los soviéticos y los servicios prestados desde los primeros momentos de la operación Barbarroja, particularmente en su lucha contra los partisanos soviéticos, dieron rápidos resultados. En Agosto de 1941, un regimiento completo de Cosacos del ejército Rojo, liderado por sus oficiales, desertó y se pasó al bando alemán. Bajo el mando del Mayor Kononow, esta unidad fue al principio identificada como Batallón Cosaco 102, posteriormente fue conocida como Batallón Cosaco Osttruppen 600 y finalmente como 5º Regimiento de los Cosacos del Don. Muchas otras pequeñas unidades de

El primer regimiento, conocido como Regimiento Von Jungschultz, entró en acción en la región de Atschikulak en el verano de 1942, con resultados satisfactorios. En Septiembre un oficial alemán de caballería, el General Von Pannwitz, deambuló por las regiones cosacas para ver la posibilidad de formar una división cosaca completa. Designado como Comandante de Unidades Cosacas, su primera labor fue organizar la evacuación de muchas familias cosacas que estaban huyendo ante el avance del





sin número asignado, compuesta por dos regimientos, se formó alrededor del núcleo del antiguo 5º Regimiento de Cosacos del Don, y, con la adición de varias unidades más pequeñas, formó la nueva 3ª División Cosaca. Poco antes de la finalización de la guerra, una unidad de infantería cosaca que había servido en la Muralla Atlántica, el 630º regimiento de infantería, también fue incorporado a la 3ª División Cosaca, pero hay que aclarar que numerosas unidades cosacas continuaron repartidas por todo el ejército alemán.

Se estima que el número de combatientes cosacos enrolados en el bando alemán llegó a los 250.000.

UNIFORMOLOGÍA

Von Pannwitz alentó el uso de la vestimenta tradicional cosaca entre sus



voluntarios. Esto le hizo muy popular entre los Cosacos hasta llegar al extremo de ser elegido, antes de finalizar la guerra, Feldataman el rango más alto en la jerarquía de los Cosacos y que tradicionalmente se reservaba para el Zar.

La vestimenta incluía dos tipos de gorros: el papasha, más alto y de tradición zarista, usado en color negro y la parte superior roja por los Cosacos del Don, y blanco con la parte superior amarilla, utilizado por los Cosacos de Siberia; y el más pequeño kubanka introducido por los soviéticos en 1936, usado en negro con la parte superior en rojo y azul claro respectivamente por los

ejército Rojo y establecer un stan (asentamiento cosaco), primero en Polonia y posteriormente en el norte de Italia.

Durante Marzo y Abril de 1943, Von Pannwitz consiguió concentrar varias unidades cosacas: los regimientos de Von Jungschultz y Lehman del Grupo de Ejércitos Sur y los regimientos de Kononow y Wolff del Grupo de Ejércitos Centro. Transferidos al área de entrenamiento de Mielau (Mlawa) en Polonia, estas pequeñas unidades fueron reorganizados como la 1ª División Cosaca, compuesta por dos Brigadas. La 1ª Brigada compuesta por los regimientos: 1º del Don, 4º del Kuban y 2º de Siberia, y la 2ª Brigada compuesta por los regimientos: 3º del Kuban, 5º del Don y 6º de Terek.

En Septiembre de 1943, de acuerdo con el desarrollo de la nueva política sobre las Ostruppen, y a pesar de las objeciones de los mandos cosacos que argumentaban que solamente debían luchar contra los soviéticos, la 1ª División Cosaca fue destinada en Yugoslavia para luchar contra los partisanos de Tito y el hecho de que estos partisanos eran al menos comunistas, ayudó a compensar el

desacuerdo de los Cosacos por negarles la posibilidad de luchar contra los soviéticos. A finales de 1943, aún en Yugoslavia, las dos brigadas fueron separadas y reforzadas para formar la 1ª y 2ª Divisiones Cosacas, que juntas formaron el 14º Cuerpo Cosaco.

Los Cosacos lucharon duro y durante un largo período de tiempo contra los partisanos, y demostraron tener más éxito en este tipo de operaciones que los alemanes. Sus caballos les daban una muy útil flexibilidad táctica en el salvaje terreno montañoso de los Balcanes. Cuando el ejército Rojo avanzó hacia Yugoslavia con su nuevo aliado, el ejército Búlgaro, los Cosacos tuvieron finalmente la posibilidad de luchar contra tropas regulares soviéticas.

A finales de 1944 el Cuerpo fue denominado 15º Cuerpo SS de Caballería Cosaca, pero esto fue un mero cambio sobre el papel: los oficiales y los soldados no fueron enmarcados como miembros de la Waffen-SS, y el número y nombre de las unidades se mantuvieron sin cambios. El Cuerpo, la formación mayor dentro de las Ostruppen, continuó creciendo. Una brigada de plastun (Infantería Cosaca),





Cosacos del Kubak y de Terek. Todos tenían una cruz plateada o blanca en la parte superior. También se utilizaron otros gorros de origen alemán y soviético.

También se mantuvo la burka, la pesada, compacta y de cuadrados hombros capa de montar hecha de pelo negro de cabra o camello, la baschlyk y el tcherkesska. La baschlyk era una capucha alargada con los dos extremos en forma de bufanda que se sujetaba alrededor del cuello con un cordón. El tcherkesska que se podía usar al mismo tiempo, era el abrigo largo hasta los tobillos decorado con gaziri (falsos cartuchos) en el pecho. Los pantalones de montar, en gris alemán o en el color tradicional de los Cosacos, azul oscuro, mantuvieron cuando era posible las cintas que identificaban las diferentes identidades cosacas: Cintas de 5 cm de ancho en color rojo para los Cosacos del Don, de 2,5 cm en color rojo para los del Kuban, de 5cm amarillas para los de Siberia y de 5 cm negras con un estrecho ribete azul para los de Terek.

Las escarapelas fueron al principio redondas, mostrando dos



lanzas blancas sobre fondo rojo, diseño adoptado para las insignias del cuello de la guerrera por las unidades Cosacas. Posteriormente, grandes y pequeñas escarapelas ovaladas, para oficiales y soldados respectivamente fueron introducidas con los colores de las voiskoi Cosacas (Subdivisiones Administrativas que databan de tiempos del Ejército Imperial Ruso y que dieron lugar a las diferentes Naciones Cosacas: Don, Kuban, Terek, Astrakhan, Ural, Orenburg, Siberia, Semiryechey, Transbaikal, Amur y Ussuri).

Fueron varias las insignias de brazo que se utilizaron. Los primeros modelos eran iguales a los que se utilizaron para el resto de las Ostlegionen, y llevaban los nombres "Terek", "Kuban" y "Don" en la banda negra superior, con bandas horizontales de colores: negro, verde y rojo (Terek); amarillo, azul claro y rojo (Don); y amarillo y verde (Kuban). Los modelos posteriores fueron más sencillos y en lugar de los nombres en caracteres árabigos llevaban solamente las dos iniciales del nombre del voiskoi, en caracteres cirílicos, encima de un escudo dividido diagonalmente en cuatro triángulos. Los triángulos superior e inferior estaban rellenos del mismo color, al igual que los triángulos derecho e izquierdo. Los colores empleados fueron los siguientes:

Cosacos del Don: BA sobre rojo (superior / inferior), azul (izquierdo / derecho)

Cosacos Siberianos: nCB sobre amarillo (superior / inferior), azul (izquierdo / derecho)

Cosacos de Kuban: KB sobre rojo (superior / inferior), negro (izquierdo / derecho)

Cosacos del Terek: TB sobre azul (superior / inferior), negro (izquierdo / derecho)

Estas regulaciones, suficientemente complejas en sí mismas, eran aún más confusas en la práctica. Muchos Cosacos vestían gorros alemanes, en ocasiones con la calavera si servían en formaciones Panzer. Las insignias del cuello podían ser las estándar alemanas, cosacas o de diseños especiales para las Ostlegionen y para los voluntarios rusos; lo mismo ocurría para las hombreras. No hubo una verdadera estandarización, y lo exótico era la norma (pantalones de montar con bandas laterales, gorros de lana y piel, los tradicionales sables shashka y daga kindjal eran utilizado junto con los modernos uniformes y armamento alemán y soviético). Incluso en dos regimientos, el 5º del Don y el 2º de Siberia, tuvieron medallas que fueron diseñadas por los regimientos.

EPÍLOGO

Desde un punto de vista moral, los Ucrucianos, Bielorrucos, Cosacos, Georgianos, Armenos, Turcomanos, y miembros de otras naciones no-rucas, enroladas o no en unidades de las



Osttruppen u Ostlegionen, no fueron traidores. No importa bajo qué gobierno nacieran ni en qué parte del mundo, ellos lucharon contra un gobierno que no era el suyo y contra un país que tampoco lo era, sino que los había esclavizado.



Carga de caballería cosaca
Foto: www.flamesofwar.com

Pelotón Kazachya, o bien el Cuartel General de la Compañía y dos Pelotones Kazachya, unidos como si fuera una única opción de unidad de apoyo.

La Kazachya Sotnya combina dos Pelotones Kazachya con el Cuartel General de la Compañía para formar un Pelotón reforzado bajo el mando del 2iC. En este caso el Cuartel General de la Compañía de la Kazachya Sotnya se comporta como un equipo Rígle/MG normal.

Los Comisarios no pueden incluirse con los Cosacos italianos o alemanes.

En cualquier caso se puede incluir un Pelotón Tachanka (pelotón de ametralladoras pesadas montadas en carros tirados por caballos) como parte de la misma opción de unidad de apoyo.

ZA STALINA LECCIONES DEL FRENTE

Después de la guerra, los componentes de las unidades de Cosacos enroladas en el ejército alemán, intentaron por todos los medios rendirse a las fuerzas aliadas, ya que sabían que serían enviados a los Gulags siberianos por Stalin. Desafortunadamente, traicionados por los aliados que no cumplieron sus promesas, fueron repatriados a la fuerza a la URSS por las fuerzas británicas. Muchos de ellos fueron ejecutados y el resto murió en los campos siberianos.

Incluso el uniforme cosaco desapareció del ejército soviético, ya que Stalin y sus sucesores intentaron enterrar hasta la misma memoria del pasado de los Cosacos.

Referencias:

Peter Abbott - Germany's Eastern Front Allies 1941-45t

François de Lannoy - Pannwitz Cossacks: Les Cosaques de Pannwitz 1942 - 1945

Richard Landwehr - Steadfast Hussars: The Last cavalry Divisions of the Waffen-SS

Lt. Gen Wladyslaw Anders y Antonio Munoz - Russian Volunteers in the German Wehrmacht in WWII

En Flames of War

LOS COSACOS EN LOS EJÉRCITOS ALEMÁN E ITALIANO

La Kazachya Sotnya como unidad de apoyo del Eje

Al elegir la Kazachya Sotnya (suplemento Za Stalina, páginas 41-42)



Carga de caballería cosaca
Foto: www.flamesofwar.com

como unidad de apoyo divisional para una compañía alemana o italiana en el Frente del Este, puedes elegir un simple

Kazachya Sotnya

Se ha apreciado que nos olvidamos de la Compañía de Artillería Regimental, de forma que resultaba un poco lenta.

La Compañía de Artillería Regimental en la página 43 del suplemento Za Stalina debe llevar tiro de caballería (en lugar del tiro normal de caballos que muestra el diagrama), y también deben tener la opción de poder considerar la peana de mando (Command Rifle team) y la del Comisario (Komissar team) como si fuera caballería (Cavalry team) con un coste de 5 puntos por cada equipo.



Tachanka - Carro de caballos con ametralladoras
Foto: www.flamesofwar.com

¡Arded Malditos!

Por: Steven Hart (Town Cryer nº 8) / Traducción: José Luis (reiklander@gmail.com)

Uno de los mayores peligros a los que se enfrentan las bandas en la ciudad de los condenados no es enfrentarse a las armas de sus rivales sino, más probablemente, la posibilidad de quedar atrapado en un edificio incendiado y afrontar el horror de arder hasta morir (una muerte realmente desagradable).

Mordheim, aunque ahora en ruinas, sigue estando plagado de incendios. Muchos se atribuyen a las magias malignas, las irracionales prácticas del Culto de los Poseídos, que son reconocidos incendiarios, y a los fuegos purificadores de los fanáticos Cazadores de brujas. En muchas ocasiones se ha sabido de bandas que han quedado en medio de un voraz incendio mientras buscaban Piedra bruja y combatían a sus enemigos.

Dónde y cuándo

Estas reglas no son para ningún escenario específico. El uso de estas reglas sirve para añadir un poco más de caos y emoción a las batallas que hacen estragos a lo largo de la ciudad. Se pueden introducir en cualquier partida siempre que todos los jugadores estén de acuerdo.

Inicio de la partida

Antes de comenzar la partida, pero después de haber colocado la escenografía, se elige al azar un edificio que estará ardiendo al comienzo de la partida. Señala ese edificio con un marcador o de la forma que consideres más apropiada.

NOTA: si estas jugando algún escenario que se centra en un edificio específico (por ejemplo: "defender el botín")



entonces ese edificio objetivo no puede estar en llamas al inicio de la partida.

¡Se está extendiendo!

Mientras los edificios arden, las llamas pueden saltar hacia otros edificios, incendiándolos rápidamente.

Al final del turno de cada jugador, tira 1D6 por cada edificio que esté ardiendo y consulta la siguiente tabla:

Tabla de incendios	
1	Se extingue El fuego ha agotado todos los materiales combustibles del edificio y se apaga dejando una espesa nube de humo.
2-4	Sigue ardiendo Las llamas siguen devastando el edificio, pero no se extienden en este turno
5-6	Se extiende Las llamas se extienden hasta el edificio más próximo (que no esté ardiendo todavía) hasta un radio de 25 cm. Las calles no pueden incendiarse por la ausencia de materia inflamable. No obstante si la calle está llena de materias inflamables (cajas, basura, barricadas) cuenta como un edificio.

Entrar en un edificio ardiendo

Entrar en un edificio envuelto en llamas es una opción muy arriesgada y usualmente reservada a aquellos que están algo perturbados, pero algunos osarán aventurarse en el fuego si hay bastantes ganancias que obtener.

Debes declarar que una miniatura va a entrar en un edificio ardiendo antes de moverla. El guerrero debe hacer un chequeo de liderazgo para superar el miedo que le produce adentrarse en un edificio que representa una trampa mortal en potencia. Si falla este chequeo no podrá entrar en el edificio y no podrá moverse durante ese turno.

Movimiento dentro de un incendio

Las miniaturas dentro de un edificio en llamas tendrán que esquivar constantemente las llamas y las vigas que se desprenden y un solo error

puede detener incluso a un héroe en su búsqueda.

Las miniaturas que quieran mover mientras están en el interior de un incendio deberán superar un chequeo de iniciativa para poder hacerlo. Si no lo superan no podrán efectuar ningún movimiento (están bloqueados por vigas que caen del techo, las llamas, etc.)

Trepar

Las miniaturas no pueden trepar por las paredes de un edificio que está ardiendo.

Daños

Correr por el interior de un edificio que está en llamas no es nada bueno para la salud de uno. Al final de cada turno todos los guerreros que se encuentren dentro de un edificio ardiendo deberán tirar 1D6 y sacar un resultado por debajo de su resistencia (un 6 siempre es un fallo)

Si un guerrero obtiene en la tirada un resultado igual a su resistencia, entonces el humo del incendio llena sus pulmones, impidiéndole respirar durante ese turno. La miniatura queda inmediatamente aturdida.

Si la tirada es superior a la resistencia del guerrero, entonces sufrirá instantáneamente 1D3 impactos de fuerza 3 que ignoran todas las tiradas de salvación por armadura, excepto las mágicas.

Furia asesina

Los habitantes más desquiciados de Mordheim probablemente no darán importancia al hecho de que el edificio al que están entrando está ardiendo (o simplemente no se darán cuenta). Los guerreros que estén sujetos a la regla de furia asesina no se verán afectados por las reglas para entrar o moverse dentro de edificios en llamas (sencillamente no les importa), pero sí

tendrán que realizar el chequeo de resistencia al final de su turno.

Disparos

Las llamas bloquean casi toda la línea de visión en los edificios que están ardiendo y el calor distorsiona el aire a su alrededor, imposibilitando prácticamente los disparos.

Los guerreros no pueden disparar hacia ni desde un edificio que se está quemando. Tampoco pueden disparar a través de un edificio en llamas.

Combates cuerpo a cuerpo

Algunas veces el fuego se extiende hasta edificios donde hay guerreros luchando en combate cuerpo a cuerpo. Las cosas empiezan a ir realmente fuera de control cuando tienes que esquivar el acero de tus enemigos y las llamaradas del incendio al mismo tiempo.

Tan pronto como empiece a arder un edificio en el cual haya miniaturas en combate cuerpo a cuerpo en su interior, ambos bandos deberán realizar inmediatamente un chequeo de retirada y huirán si los fallan. Es completamente posible que ambos bandos huyan del combate si el edificio en el que se encontraban luchando se incendia repentinamente.

Un guerrero dentro de un edificio en llamas deberá superar un chequeo de iniciativa para poder cargar contra un enemigo. Si falla este chequeo el guerrero no podrá hacer nada durante esa fase de movimiento.

Para cargar a un enemigo que se encuentre en el interior de un edificio ardiendo desde el exterior, el guerrero deberá superar un chequeo de miedo. Fallar ese chequeo supondrá no poder hacer nada durante la fase de movimiento.

Iniciar un incendio

Los guerreros solo pueden prender fuegos si están equipados con el equipo adecuado para esto. Los siguientes artículos pueden utilizarse para iniciar incendios:

Flechas incendiarias (ver tabla de equipo incendiario).

Bombas (ver tabla de equipo incendiario).

Báculo con brasas (ver tabla de equipo incendiario).

Tea (Requiere el uso de una mano).

Calabaza de aceite (Requiere el uso de una mano).



Los siguientes hechizos pueden ser usados para iniciar incendios:

Fuegos de U'Zhul (magia menor, pag. 66 reglamento Mordheim).

Fuego de disformidad (magia de la rata cornuda, pag. 61 reglamento Mordheim).

Todos los artículos y hechizos anteriores afectarán al edificio contra el que vayan dirigidos como se indica en la tabla de encendido.

Los artículos y hechizos con área de efecto también afectarán a las miniaturas que se encuentren dentro de dicha área.

Extinguir incendios

En las ruinas infectadas de caos de Mordheim son pocos los que están dispuestos a arriesgar vida y extremidades para evitar que los putrefactos edificios ardan hasta los cimientos. En muy pocas circunstancias podría haber alguna razón para salvar el edificio (por ejemplo, que contenga algo de valor, como piedra bruja).

Un mínimo de 3 guerreros puede intentar extinguir un fuego antes de que esté fuera de control con lo que tenga más a mano (una capa, una manta, un perro viejo...). Si este es el caso, se puede aplicar un modificador de -1 en la tirada para ver si el fuego se extiende hasta ese edificio. Por cada guerrero adicional que ayude a los 3 anteriores (hasta un máximo de 6) se puede aplicar un -1 adicional.

Equipo incendiario

Flechas incendiarias

Las flechas incendiarias llevan atados unos harapos empapados en aceite, empaquetados tensamente en una pequeña bolsa, que explota cuando impacta a su objetivo, prendiendo fuego a su ropa y su equipo.

Si impactas con una flecha incendiaria tira 1D6. Si sacas un 4+ tu enemigo empieza a arder. Deberá tirar 1D6 en su fase de recuperación y sacar un 4+ para apagar las llamas, o sufrirá un impacto de fuerza 4 y no podrá hacer otra cosa que moverse durante todos

Tabla de encendido

Artículo / Hechizo	Impactar	Resultado en 1D6 para prender
Flechas incendiarias	2+	6+
Bomba	2+	5+
Tea	automático si están en contacto	6+
Báculo de brasas	automático si están en contacto	6+
Fuegos de U'Zhul	2+	4+
Fuego de disformidad	2+	4+
Calabaza de aceite	automático si están en contacto	No se encenderá por si misma, pero prenderá si es impactada por cualquiera de los métodos anteriores

los turnos en que esté ardiendo. Sus aliados también podrán intentar apagarlo. Deben estar en contacto peana con peana y sacar un 4+ en 1D6 para extinguir las llamas. Las flechas incendiarias sólo duran una batalla.

Bomba

Diseñadas por los ingenieros enanos de las montañas del fin del mundo, las bombas son armas poco comunes y letales. Una pequeña cantidad de pólvora es sellada dentro de un recipiente de hierro con una corta mecha insertada en su interior. Cuando se enciende, el lanzador sólo tiene unos segundos antes de que la pólvora explote. Esto ha demostrado frecuentemente ser muy peligroso, ya que si la mecha no es colocada correctamente, puede ser el lanzador quien se encuentre en mitad de la explosión...

La bomba se puede lanzar en la fase de disparo del mismo modo que el agua bendita (ver pag. 53 del reglamento de Mordheim). Si la bomba alcanza a su objetivo, el guerrero impactado sufre 1D3 impactos de fuerza 4 sin tirada de salvación por armadura posible y todos los guerreros, amigos o enemigos, situados a 2,5 cm. o menos de él sufren un impacto de fuerza 3 (con tiradas de salvación normales). Si el guerrero que lanza la bomba obtiene un 1 en la tirada para impactar, la bomba falla y explota como si el lanzador

hubiera sido impactado por su propia bomba.



Báculo con brasas

Este báculo es comúnmente usado por los cazadores de brujas. Consiste en un largo báculo que tiene en su extremo una copa llena de carbones ardiendo. En combate, el arma tiene una extraña cualidad; cuando las ascuas incandescentes inflaman el aire al balancearla, los oponentes se tambalean en una flamígera agonía mientras comienzan a arder.

Alcance: Combate Cuerpo a Cuerpo Fuerza: Usuario+1

Reglas Especiales: Arma a dos manos, fuego.

Reglas especiales:

Arma a dos manos: Un guerrero armado con un báculo con brasas requiere ambas manos para empuñarlo correctamente, así que no puede usar un escudo, una rodela, o un arma adicional en combate cuerpo a cuerpo. Si la miniatura está equipada con un escudo sí recibe el modificador de +1 a su tirada de salvación por armadura frente a las heridas causadas por disparos.

Fuego: El ardiente brasero de carbones al final del báculo es mortífero, capaz de prender fuego a un enemigo incluso con el más ligero movimiento. Cada vez que consigas impactar con el báculo tira 1D6. Si sacas un 5+, la víctima comienza a quemarse. Si el guerrero sobrevive al ataque, deberá obtener un 4+ al tirar 1d6 durante su fase de recuperación o sufrirá un impacto de fuerza 4 cada turno que continúe ardiendo y no podrá hacer más que moverse durante su turno. Otros guerreros de la misma banda pueden intentar apagar al guerrero que está ardiendo si lo desean. Deben ponerse en contacto peana con peana con él y obtener un 4+ en la fase de recuperación.

Lista De Precios

La siguiente tabla indica el coste del equipo anteriormente mencionado y su disponibilidad (raro o común). Algunos objetos están reservados para una banda específica y prohibidos para el resto y se indica donde sea aplicable. En cualquier otro caso se aplican las reglas de la lista de precios del reglamento de Mordheim, pag. 146.

Objeto	Coste	Disponibilidad
Báculo de brasas (solo disponible para cazadores de brujas)	35 co	raro 7
Bomba	35+2D6 co	raro 9
Flechas incendiarias	30+1D6 co	raro 9
Tea	10 co	común
Calabaza de aceite	30+1D6 co	raro 7



HEROQUEST

Hacia finales de los años '80, Milton Bradley (también conocida como MB) se "alió" con Games Workshop para lanzar un juego de tablero de fantasía inspirado en el mundo de Warhammer. Ese proyecto se llamó HeroQuest y fue, a principios de los '90, uno de los juegos de mesa más vendidos, y sin duda fue una prueba para ver cómo funcionaba el tema de las miniaturas en nuestro país.

En cierta forma, si hoy en día disfrutamos de juegos de mesa como Warhammer es gracias a este juego. Ya que es imposible de encontrar (en tiendas) hemos pensado que sería un buen regalo para todos vosotros: para aquellos que jugamos y queremos volver a pasar aquellas aventuras en las mazmorras, y para aquellos que no lo conocáis y queráis vivir una experiencia inolvidable y que a nadie, nadie, dejará indiferente.

Este juego es un juego de mesa entre 2 y 5 jugadores (cuando juegan 5 es cuando más divertido es). Uno de ellos hace el papel de Morcar, el "máster", mientras que los otros cuatro jugadores llevan a un guerrero e intentan conseguir el objetivo de la misión. Cabe destacar que iremos publicando en ¡Cargad! todas las misiones originales (incluidas las misiones de las expansiones del juego), y puede que alguna sorpresa inesperada.

Se ha intentado respetar al máximo el juego original. Sin embargo, se han introducido algunos pequeños cambios relacionados con el "material". Así, por ejemplo, la generación de hechizos era mediante cartas en el juego original, pero para ahorraros el imprimir unas cartas, se ha optado por incorporarlas en la hoja de referencia. Las tiradas de dados se han hecho a "d6" en vez de usando los dados específicos de HeroQuest.

Espero que disfrutéis de este juego tanto como los que hemos disfrutado jugando. Gracias especiales a Jordi "Trompa" Minguillón por regalarme el juego, y a Sergio Suárez por dejarme la ampliación Hechiceros de Morcar que pronto veréis por aquí.

Escuchad bien las palabras de Mentor, Guardián de Lortom, y os hablaré de días pasados, de días oscuros cuando el Imperio se salvó contra toda esperanza, pues me temo que la oscuridad está a punto de volver.

Las tropas crueles de Morcar, el Señor del Caos, habían invadido las regiones del norte del Imperio. Sólo con ver a esta horda negra, hasta el guerrero más valiente del Emperador había huido. Pero llegó un gran Guerrero, Príncipe de las Tierras Fronterizas: Zull el Bárbaro. Se unieron a él otros grandes héroes: Strom, el pequeño guerrero de las Montañas del Fin del Mundo; Galadrus, el elfo luchador y mago del lejano Athelorn; y Akron, el mago cuya hechicería salvaría a Zull en muchas ocasiones. Volvió la esperanza y los hombres acudieron a la llamada de Zull, dejando sus escondites. Durante muchos años, Zull entrenó a su ejército teniendo cuidado de no entrar en batalla abierta contra el general de Morcar hasta que todo estuviera preparado, pero asolaba sus líneas de suministros, aniquilando un número sin fin de Orcos y Goblins.

Por fin llegó el día esperado. Zull tenía un ejército fuerte y diestro. Acampados en lo alto de la montaña, Galadrus vió el ejército negro desde lejos; el ejército de Zull bajó por ambos lados de la montaña atacando en dos frentes. Perecieron muchas criaturas viles aquel día pero también hombres valientes. Sin embargo, al atardecer, fueron las Tropas Negras las que huyeron del campo de batalla. La victoria no fue completa.

Morcar y su general escaparon más allá del Mar de las Garras y desde allí planeaban su venganza. Zull, Galadrus, Strom y Akron se dirigieron hacia el Norte, hacia las tierras de Morcar, para acabar de una vez con su amenaza. Pero el viaje no iba a estar exento de peligros...

HeroQuest es un juego de aventuras que tienen lugar en una tierra asolada por las fuerzas del Caos. Mentor, el anciano mago, ha llamado a cuatro valientes aventureros para el desafío de ser Héroes y salvar el Imperio.

Para empezar...

El juego es para 2 a 5 jugadores. Un jugador tomará el papel de Morcar, el malvado Brujo (esto es **obligatorio**), y controlará todos los monstruos. Los otros jugadores serán los posibles héroes: Zull el Bárbaro, Strom el Enano, Galadrus el Elfo y Akron el Mago. A estos cuatro jugadores se les llamará Personajes.

Cada jugador tira un dado normal. El que tira el número más alto elige primero el papel que quiere tomar, luego el segundo, etc. Si hay menos de cinco jugadores, uno de ellos puede tomar dos o más personajes, o bien utilizar menos personajes (cosa que hará el juego más difícil pero el tesoro se repartirá entre menos...).

Es necesario imprimir la hoja de referencia, así como el tablero de juego. En cuanto a las miniaturas, puedes usar cualquier miniatura siempre que quede claro qué es.

Cada juego representa un nuevo reto para los jugadores de personajes. Al principio, el jugador Morcar escoge uno de los retos del libro de retos y lee el texto del pergamino. Esto informará a los jugadores personajes sobre lo que deberán hacer. Morcar mira el mapa del reto y prepara la primera habitación.

Esta es la habitación que contiene la escalera. SOLO esta habitación está montada sobre el tablero a principio del juego. Las otras habitaciones y pasadizos (incluyendo puertas, derrumbes y monstruos) se colocan conforme los héroes se mueven por el tablero.

La gracia del juego es que sólo el jugador Morcar conozca la situación de las trampas, los monstruos y el tablero. Es por ello recomendable que si vas a jugar con varios amigos, ellos **NO LEAN** la misión (si también son lectores de ¡Cargad!, mala suerte...). Gran parte de la emoción del juego es no saber qué hay detrás de esa puerta.

El juego continúa hasta que o todos los personajes han sido derrotados o todos los héroes supervivientes han vuelto a la escalera con el reto cumplido y han escapado.

Los Personajes

Cada personaje tiene dos características que pueden ir variando: Cuerpo y Mente. Cada jugador debe tener control sobre sus puntos actuales de Cuerpo y Mente (por ejemplo apuntándolo en una hoja o bien usando piedras como contadores).

El Cuerpo es la medida de la fuerza del personaje. Durante el juego se pueden ganar o perder puntos de Cuerpo. Si alguna vez se llega a cero, el personaje estará muerto. Los puntos corporales perdidos se pueden recuperar con pócima y hechizos, pero nunca se pueden tener más puntos de cuerpo que los que se tenían originalmente.

HEROQUEST

La Mente es la medida de la cordura o energía mental que tiene el personaje. De igual forma que con los puntos de cuerpo, los puntos de mente pueden descender a lo largo del juego y se pueden recuperar (pero nunca superando el nivel inicial). Si se llega a cero, el personaje muere. Los puntos de mente no se usan en los primeros retos, pero son muy importantes una vez avanzado el juego...

Los personajes y monstruos tiene también dos atributos que son importantes para el combate: el Ataque y la Defensa. El ataque indica lo versado que está ese guerrero en manejar las armas, su fuerza y su habilidad para dañar al enemigo. La Defensa es su habilidad para esquivar los golpes enemigos, su resistencia natural, o su armadura. Hablaremos del Ataque y la Defensa en la sección de Combate.

El Turno

El juego se estructura en turnos. Empieza el jugador que se sienta a la izquierda del Brujo, y se sigue hacia la izquierda hasta que llega el turno del Brujo.

En el turno, el jugador (o Morcar) puede mover las miniaturas que controla y luego hacer una *acción*, o bien primero hacer una acción y luego mover. Las acciones pueden ser luchar en *combate*, lanzar *magia* o *explorar*.

Movimiento

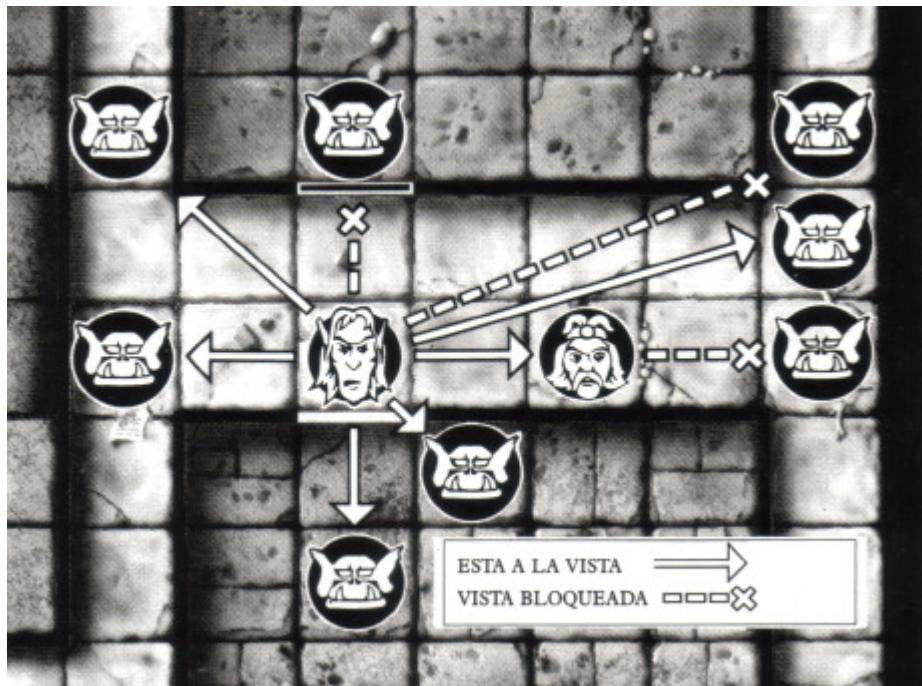
Los espacios del tablero están divididos en dos tipos: salas y pasillos. Las salas están dibujadas con una raya blanca (las paredes), y los pasillos tienen espacios de suelo gris claro.

Cada personaje puede mover cada turno hasta 2d6 casillas. Los personajes no están obligados a mover todo ese movimiento, ese es el movimiento máximo.

Los monstruos pueden mover un máximo de casillas indicado en la hoja de referencia (no tiran dados).

Se permiten los movimientos a las casillas adyacentes, pero no se puede:

- Moverse en diagonal
- Un monstruo puede pasar siempre por una casilla que contiene un monstruo. Un personaje puede pasar por la casilla que contiene otro personaje siempre que éste le deje. Hay que recalcar que, al final del movimiento, nunca puede haber dos miniaturas en la misma casilla.



Descubriendo el tablero

Conforme los personajes se mueven por el tablero de juego, entran en nuevas habitaciones o pasillos. Si eres el primer jugador que entra en una habitación nueva o algún pasadizo, debes darle al jugador Morcar suficiente tiempo para consultar el mapa del libro de Retos y para colocar sobre el tablero cualquier monstruo, puertas o muebles que sean visibles.

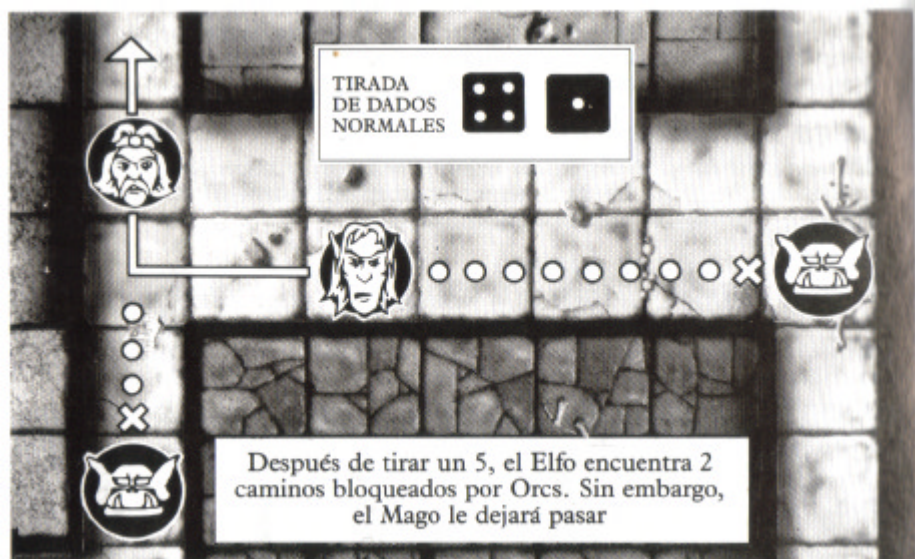
Los personajes y monstruos sólo pueden entrar y salir de las habitaciones por las puertas abiertas. Los monstruos no pueden abrir puertas. Los personajes pueden (no es obligatorio) abrir una puerta colocándose en la casilla delante de ella. Abrir una puerta no cuenta como desplazamiento, y una vez abierta el personaje puede seguir moviéndose si le quedaba movimiento.

Tan pronto como la puerta se abra, Morcar deberá colocar sobre el tablero todas las piezas mostradas para esa habitación o pasadizo en el mapa del Libro de Retos. Una vez una puerta haya sido abierta, permanece abierta el resto del juego (no se pueden cerrar puertas).

A veces hay casillas bloqueadas. Puede ser que se haya construido una pared adicional o que el techo se haya desplomado. Ni los personajes ni los monstruos pueden moverse a través de casillas bloqueadas.

Visibilidad

Decidir qué puede ver un jugador personaje es muy importante. Las miniaturas que estén en la misma habitación son siempre visibles, a no ser que haya una miniatura en medio de ambas. Miniaturas en distintas habitaciones o



Magia

Algunos personajes (incluso algunos enemigos) saben canalizar las energías de la magia que fluyen por el mundo para realizar potentes hechizos. Hay dos personajes con capacidad de usar la magia: el Mago y el Elfo. El Enano tiene una tradicional aversión a la magia, y el bárbaro es demasiado inculto para poder manejarla.

Hay cuatro Saberes de Magia: Magia de Aire, Magia de Tierra, Magia de Fuego y Magia de Agua.

Al inicio de la partida, tanto el Mago como el Elfo eligen sus saberes de magia. El Mago elige un saber, luego el Elfo elige otro, y los dos restantes son para el Mago. Anota en una hoja los Saberes y los Hechizos.

Cada hechizo puede usarse tan sólo una vez por partida; cada jugador debe llevar control de qué hechizos ha usado ya. Es vital pensar bien el momento para lanzar los hechizos...

En el turno de un personaje, éste puede elegir lanzar un hechizo como acción (antes o después del movimiento, por supuesto). Un hechizo puede lanzarse sobre una miniatura siempre y cuando sea visible para el lanzador (y, por supuesto, un hechizo puede lanzarse sobre uno mismo).

pasadizos sólo son visibles si puedes trazar una línea recta, sin obstáculos, entre las dos miniaturas. Si la línea pasa a través de una pared o una puerta cerrada, la miniatura no es visible.

Combate

Una miniatura sólo puede atacar a una miniatura que tenga adyacente (no se puede atacar en diagonal). La miniatura que ataca (aquella cuyo jugador tiene el turno actualmente) lanza tantos d6 como indica su valor de Ataque; con un resultado de 4+ (4, 5 ó 6), el ataque ha tenido éxito. Contabiliza cuántos dados tienen 4+, eso son ataques con éxito.

La miniatura atacada puede tirar tantos dados como indica su valor de Defensa. Los Personajes "evitan" el golpe con 5+ (5 ó 6), mientras que los monstruos lo evitan tan sólo con un 6. A esto se le llama "salvar" un golpe o defensa con éxito.

Si se han sacado más ataques con éxito que defensas con éxito, por cada ataque no salvado la miniatura pierde un punto de Cuerpo. En el caso de muchos de los monstruos esto implicará la muerte directa, pero los monstruos



más poderosos o los personajes pueden aguantar más daño (¡por eso son héroes!). Si la miniatura llega a 0 puntos de cuerpo, retírala del juego.

Cualquier equipo de batalla u oro que haya tenido el personaje eliminado puede ser recogido por otro personaje que busque tesoros en esa habitación o pasadizo. Sin embargo, el jugador Morcar también puede reclamar el equipo y oro si sigue disponible y, en su próximo turno, coloca un monstruo en la habitación o pasadizo en el que el personaje fue eliminado.

Por regla general, los monstruos no pueden usar objetos ni oro; es decir, que si un monstruo recoge las posesiones de un personaje eliminado, se quitan del juego.



El Elfo puede atacar desde cualquier casilla adyacente al Orco, pero no puede atacar en diagonal



HEROQUEST

Exploración

En vez de atacar o lanzar magia, un personaje puede explorar la habitación (o pasillo) donde se encuentre. Los personajes no pueden explorar si hay un monstruo en la misma habitación o pasadizo (¡el enemigo está demasiado cerca como para perder el tiempo examinando el lugar!).

Un jugador puede elegir buscar un *tesoro* o bien buscar *trampas* y *puertas secretas*. Si hay algo, Morcar deberá revelarlo; pero si el jugador busca puertas secretas y trampas no le dirá si hay tesoro, y viceversa.

Las puertas secretas sólo pueden colocarse en el tablero si el jugador personaje las encuentra buscándolas. Una vez son encontradas, las puertas secretas permanecen abiertas el resto del juego.

Trampas

Las trampas no se colocan sobre el tablero hasta que un personaje las encuentra, ya sea buscándolas... o cayendo en ellas. En cuanto un personaje caiga en una casilla de trampa, el jugador Morcar debe advertir que la trampa se ha activado. El personaje deberá detenerse inmediatamente y no podrá hacer nada más hasta su próximo turno.

El Enano, acostumbrado a las maquinarias y a los sitios cerrados, puede automáticamente quitar una trampa que esté en una casilla adyacente a la suya, como acción (antes o después de moverse, claro).

Los monstruos no activan las trampas; pueden moverse libremente sobre casillas que contengan trampas ocultas. Sin embargo, una vez una trampa haya sido colocada sobre el tablero, los monstruos deberán seguir las mismas reglas que los demás personajes.

Hay tres tipos de trampas: trampa del abismo, roca caída y trampa de lanzas.

Trampa del abismo: La trampa del abismo se activa mediante un resorte: cuando se nota cierto peso porque un jugador la está pisando, el suelo se desploma hacia un agujero en el suelo. Cualquiera que caiga pierde automáticamente un punto de Cuerpo. Los personajes pueden atacar y defenderse desde el agujero pero con un dado menos de lo habitual. En el próximo turno, el jugador podrá salir del abismo como si fuera un

movimiento normal. Una vez un abismo se ha descubierto, debe ser marcado en el tablero.

Los personajes y monstruos pueden intentar saltar un abismo descubierto, si tienen suficiente desplazamiento para atravesarla, contándola como casilla. Entonces deberá haber un espacio contiguo a la trampa en el cual pueda aterrizar la miniatura después de su salto. Cualquier miniatura que intenta saltar una trampa deberá tirar 1d6; con un 4+ cae en el abismo.

Trampa de Roca Caída: Un montón de rocas caen desde el techo, probablemente como resultado del mal estado de la habitación, o puede que debido a algún sistema oculto. Las piedras caen en la casilla donde se ha activado la trampa; la miniatura en dicha casilla recibe tres dados de ataque (NO puede defenderse de la forma habitual, es decir, cada 4+ es un punto de Cuerpo menos). Las rocas, una vez caídas, pasan a obstruir el paso.

Trampa de Lanzas: un ladrillo falso en el suelo provoca que unas lanzas salgan despedidas hacia el personaje... El personaje recibe un dado de ataque (NO puede defenderse de la forma habitual). Los siguientes personajes podrán atravesar esa casilla sin verse afectados en absoluto.

Hay también, en algunos Retos, cofres del tesoro con trampas. El efecto de estas trampas se indica en las notas del reto. Si un jugador busca trampas en una habitación que contenga un cofre de tesoro con trampa, encuentra la trampa y la desactiva.

Tesoros

Algunos retos dan detalles acerca de tesoros específicos que pueden encontrarse buscando. Si un personaje busca tesoro en la habitación apropiada, Morcar deberá revelar que hay un tesoro escondido allí. Si no hay algún tesoro especificado para esa habitación, se deberá hacer una tirada en la tabla de Tesoros. Algunos resultados de la tabla son tesoros como oro y joyas, y deberá anotarse que ese personaje tiene ese tesoro.

Otros resultados muestran trampas o monstruos errantes (el monstruo errante depende de cada Reto). Si no hay espacio libre adyacente al personaje que encontró al monstruo errante, Morcar puede colocar al monstruo errante en cualquier casilla de la misma habitación o pasadizo (pero, en ese caso, no podrá atacar a otro personaje).

Los Retos

En ¡Cargad! iremos publicando retos (misiones) para HeroQuest. Cada reto comienza con la lectura por parte del jugador Morcar del texto del pergamino.

Próximamente sabrás cómo enlazar Retos para jugar campañas, y cómo los personajes pueden comprar equipo (con las monedas de oro que vayan consiguiendo) en armas y armaduras mágicas...



Héroes

	MOV	ATA	DEF	Mente	Cuerpo	Magia	Especial
Zull el Bárbaro	2d6	3	2	2	8	-	
Strom el Enano	2d6	2	2	3	7	-	Des. Trampas
Galadrus el Elfo	2d6	2	2	4	6	1 saber	
Akron el Mago	2d6	1	2	6	4	3 saberes	

Monstruos

	MOV	ATA	DEF	Mente	Cuerpo
Góblin	4	3	4	0	1
Orco	8	3	3	2	1
Fímir	6	3	3	3	1
Esqueleto	6	2	2	0	1
Zombi	4	2	3	0	1
Momia	4	3	4	0	1
Guerrero del Caos	6	3	4	3	2
Gárgola	6	4	4	4	2

Hechizos

Hechizos de Fuego

Bola de Fuego: Se puede lanzar sobre un monstruo o personaje que esté en línea de visión; recibe 2 puntos de daño de Cuerpo (puede tirar dos dados de Defensa para evitar el daño).

Fuego de Ira: Se puede lanzar sobre un monstruo o personaje; recibe 1 punto de daño de Cuerpo (puede tirar un dado de Defensa para evitar el daño).

Valentía: Se puede lanzar sobre un personaje. El personaje puede lanzar dos dados adicionales de Ataque hasta que no haya más monstruos visibles para el jugador.

Hechizos de Agua

Dormir: Se puede lanzar sobre un monstruo o jugador. Dicho monstruo o jugador puede tirar tantos D6 como su atributo de Mente; si consigue algún 5+, no se verá afectado por el hechizo (si no tiene Mente siempre se ve afectado). El monstruo o jugador no podrá hacer nada en su turno hasta lance un 6 en 1d6 al inicio de su turno, o hasta que sea atacado.

Agua que Cura: Se puede lanzar sobre un personaje. El personaje recupera hasta 4 puntos de Cuerpo.

Niebla: Se puede lanzar sobre un personaje. La próxima vez que mueva ese jugador podrá hacerlo a través de monstruos o personajes, puesto que no le ven.

Hechizos de Tierra

Piel de Piedra: Se puede lanzar sobre un personaje. Ese personaje tiene dos dados adicionales de Defensa, hasta que sea herido (momento en el cual se romperá el hechizo).

Atravesar Rocas: Se puede lanzar sobre un personaje. Ese personaje puede pasar a través de los muros como si no existieran, la próxima vez que pueda mover (generalmente, su próximo turno, excepto si lo lanza el propio mago sobre sí mismo antes de mover). Una vez finalizado ese movimiento, se pierde el hechizo.

Cura Corporal: Se puede lanzar sobre un personaje. El personaje recupera hasta 4 puntos de Cuerpo.

Hechizos de Aire

Ráfaga: Se puede lanzar sobre un jugador. Ese jugador podrá lanzar el doble de dados de Movimiento la próxima vez que mueva.

Genio: Este hechizo conjura a un Genio. El jugador que lo ha invocado decide si el Genio abre una puerta cualquiera del tablero (debe sacarse el contenido de la habitación) o bien atacar con 5 dados de Ataque a cualquier miniatura del tablero.

Tempestad: Se puede lanzar sobre un monstruo o personaje. Se crea una pequeña tempestad que envuelve ese monstruo o personaje. Dicho monstruo o personaje pierde su próximo turno (si es un Monstruo pierde el turno sólo él, no todos los Monstruos).

Tiradas de Tesoro

Tira 2d6:

2: Dardo envenenado Un pequeño dardo aparece de la nada y al clavarse en el jugador le hace empezar a ver alucinaciones; resta un punto de Mente del jugador.

3: Flecha Una flecha sale disparada e impacta, quitando al jugador un punto de Cuerpo directamente.

4: Nada...

5: Monstruo Errante Morcar coloca una miniatura de Monstruo Errante (ver el Reto para saber qué Monstruo Errante es) adyacente al personaje.

6-7-8: ¡Oro! Encuentras joyas y oro por un valor total de 1d6x10 monedas de oro (haz la tirada para saber cuántas monedas encuentras).

9: Pócima curativa El personaje coge un pequeño frasco que es fácilmente reconocible como una pócima curativa. Se puede beber en cualquier momento: restaura 4 puntos de Cuerpo y se elimina del juego.

10: Agua Bendita Tirado en un rincón de la habitación hay una pequeña botella con agua bendita. Puede usarse en cualquier momento como acción (en vez de atacar o lanzar un hechizo) y mata automáticamente un Esqueleto, un Zombi o una Momia. Eliminar después de usar.

11: Pócima de la Velocidad Esta poción mágica, que puede tomarse en cualquier momento (eliminar después de usar) permite tirar 2d6 adicionales en el momento de calcular el movimiento.

12: Pócima de los Héroes Una bolsa de cuero contiene una pócima. La puede tomar un personaje en cualquier momento (tiene efecto sólo un turno y luego se elimina del juego); proporciona 2 dados adicionales de Ataque y 2 adicionales de Defensa.



Trampa Rocas



Trampa Flechas



Trampa Abismo



Puerta oculta



Puerta



Cofre Tesoro



Escalera entrada



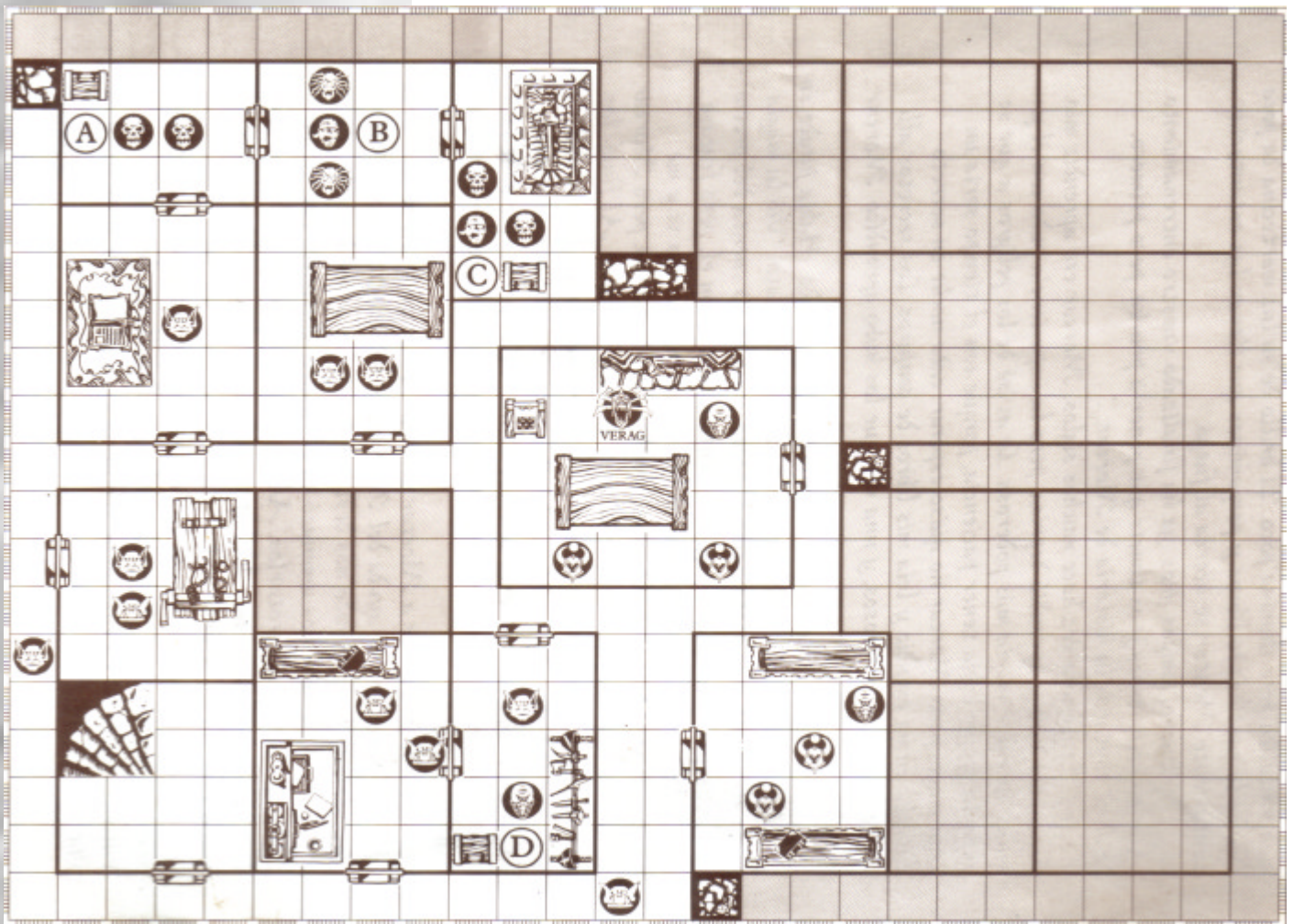
Rocas (no se puede pasar)

Reto: La Pista

Ha llegado la hora de vuestro primer reto. Deberéis viajar al Este y penetrar en las catacumbas de Verag, una gárgola inmundada. Las catacumbas guardan la tumba de Fellmarg.

El Reto no es fácil, y algunos de vosotros no volverán. Aquellos que sobrevivan continuarán su entrenamiento.

Este es vuestro primer paso para convertirlos en héroes... caminad con cuidado, amigos...



NOTAS

- A - Si un personaje pide mirar dentro del cofre del tesoro, encontrará directamente 100 monedas de oro.
- B - Esta momia, que una vez fue un poderoso guerrero, es la guardiana de la tumba de Fellmarg. Podrá tirar cuatro dados, en vez de tres, en Ataque.
- C - Si un personaje pide mirar dentro del cofre del tesoro, encontrará 150 monedas de oro.
- D - Este cofre del tesoro está vacío.

Verag lucha como una Gárgola normal.

Próximamente, en ¡Cargad!, muchos retos más para HeroQuest