

Publicación gratuita mensual sobre miniaturas

¡Cargad!

Número 12 / Junio 2.006

Especial — Ezines

WARHAMMER

Campaña El Paso de la Muerte

WARHAMMER
40.000

Luchas en Complejos

WAR MACHINE

Tácticas de Cygnar

FLAMES OF WAR

La Tercera batalla por Kharkov

¡Cargad!

Número 12 / Junio 2006

	Editorial (o no).....	3	
	Cartas del Lector.....	4	
	Noticias y Novedades.....	6	
	Especial: E-Zines.....	7	
	Tácticas: Multimartillo.....	14	
	Campaña El Paso de la Muerte...	15	E
	La Estadística en Warhammer.....	20	
	Criaturas Gargantúa.....	24	L
	Malántropo tiránido.....	25	L
	Luchas en Complejos.....	26	L
	Ordo Malleus en BFG.....	28	L
	Tácticas de Cygnar.....	31	
Axis & Allies	D-Day.....	41	
	Segunda Guerra Mundial.....	42	
	BA10 Broneavtomobil-10.....	43	O
	Sexton Obús autopropulsado	44	O
	Tercera batalla por Kharkov.....	45	O
	Pistoleros.....	52	
	Trasfondo: ¿un segundo aliado?.	54	
	Habitantes de Mordheim.....	58	X
	Partidas entrelazadas.....	61	O
	Reto: El Rescate de Sir Ragnar...	62	O
	Reto: La guarida de Ulag.....	63	O
	Reto: El Oro de Magnus.....	64	O

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 4+ 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)

Año II. Número 12

Junio 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

Paco Rico Torres (peazo artista)

Y han colaborado también...

Crolador (Rackham Trasfondo)

Enrique Ramos Peinado y Jaime Rosario Cardona (Estadística en Warhammer)

Gorfang Rhanz (Necromunda)

Javier Martínez Casares (FOW)

José Ramón Delgado (Trad. Forgeworld)

Phobiak (Cómic 40k)

Threkk Gotreksson (Mordheim)

Wolfbane (Traducción tácticas Cygnar)

Artículos: articulos.cargad@gmail.com

Otras cosas: cargad@gmail.com

Un año ya.

Doce números, casi 750 páginas, cientos de horas de trabajo de todos los que cada mes tiramos adelante este sueño hecho realidad. Sueño para vosotros porque parece que mes a mes ¡Cargad! sigue ganando adeptos y tenéis tanta ilusión como nosotros al ver que sí que hay una publicación que se preocupa de los fans. Porque está hecha por fans. Y seguirá siendo así, esperemos que mucho tiempo. Y sueño para nosotros porque vemos que esto avanza.



Para que veáis que ¡Cargad! no es la única, este mes cerramos una promesa que hicimos, la del artículo de E-zines. Sin duda recibiréis alguna sorpresa y tendréis lectura para este verano (en especial si habláis inglés). Y estoy convencido de que en un futuro no muy lejano, las revistas impresas tendrán cada vez menos lectores, a favor de la Red. Porque en la Red no hay intereses por en medio más que el de conseguir que la mente enjambre de frikis que somos avance más y más cada día hasta que dominemos el mundo... ¡whaaagh! (ups... perdón...)

Otro de los platos fuertes de este número es la segunda campaña exclusiva para Warhammer Fantasy. Seguimos con nuestro plan (ancestral) de dar material para toodos. Así que si eres un adorador del número 13 y tu amigo lleva todo el día envuelto en papel higiénico, no te preocupes, porque probablemente acabemos sacando una campaña de khemriatas y skavens.

La Segunda Guerra Mundial sigue más viva que nunca mientras Enbaji y Javier Martínez Casares siguen haciendo más y más material para Flames Of War. Un poco de historia, reglas para unidades, unos escenarios... ¿qué más se puede pedir?

En cuanto a 40k, Lord Darkmoon está dando los últimos retoques al esperadísimo códex Ordo Xenos, por lo que este mes no hay mucha cosa... pero si queréis sentirnos como Ripley, Vasquez, Spunkmeyer y los demás en una cacería de bichos...

Los asiduos a los Tercios de Hierro reconocerán la genial traducción de Wolfbane de las tácticas para Cygnar. Sin duda serán de ayuda a los defensores de Morrow. Y los fans de Confrontation siguen viendo cómo el trasfondo evoluciona (qué curro se está pegando Crolador juntando todo el trasfondo suelto).

En fin, aunque suene tópico, un número muy completo para todos.

.-: 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 comunique y nosotros mismos lo retiraremos sin problemas.

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

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

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

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

7. ¡Si España gana el mundial es porque Khorne está con ellos! Todos de rojo, y cantando todo el día "A por eeeellos, oeeee"... sólo les faltan los cuernos... o no ;D

Cartas de los lectores ... Cartas de los lectores ... Cartas de los lectores ...

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

De: Juan Antonio Cano (Kal)
Asunto: Revistas, HobbyWorld

Pues me ha gustado en general el nº 10, pero en el artículo sobre las revistas del hobby creo que te falta una que es imprescindible: "HobbyWorld".

Se trata de la misma gente que edita "Game Forces" y me ha llamado la atención que la mencionases sin hablar de la revista "madre", "HobbyWorld".

Además, un punto muy importante a su favor, es que presenta miniaturas y marcas que se salen de los circuitos comerciales habituales, esto es, un paseo por el lado "frikí".

Pero eso sí, está orientada a la pintura más que al rol o los juegos, pero también incluye mucho de "scratch". De hecho, en el número de este mes, resulta espectacular y realmente asombroso, la construcción de la segunda Estrella de la Muerte de "La Guerra de la Galaxias", que un italiano se ha hecho partiendo de un globo terráqueo de 25cm. Sinceramente, se lo recomiendo a cualquiera.

Un saludo,
Kal

Responde: Namarie (Cargad)

Pues gracias por la info, Kal. La verdad es que sí que conocíamos HobbyWorld pero como no puede decirse que sea una revista orientada precisamente a los wargames fantásticos / futuristas sino más bien a las maquetas, decidimos no incluirlo. Pero sí, para modelistas está muy bien :)

De: Harriak
Asunto: [40k] Doctrinas G.I.

Quiero comprar la doctrina de armadura caparazón para todo el ejército.

Mi duda es, si junto a la escuadra de cuartel general llevo escuadras de armas de apoyo, armas antitanque, etc.... ¿tengo que pagar los 20 puntos por el c.g. y otros 20 puntos por la escuadra de apoyo, o por el contrario son 20 euros por el c.g. y las unidades de apoyo que van con ellos?

Responde: Maorik40k (C-Warhammer)

Una escuadra de cuartel general y las escuadras de armas de apoyo/especiales es lo mismo que un pelotón de infantería. Pagas 20 puntos por cada escuadra, no 20 puntos por cada entrada en la tabla de organización.

De: Rayario
Asunto: [WH] Campeones y desafío

¡Hola! Hace poco nos surgió una duda sobre el sistema masivo de desafíos (mi compi decía que un personaje que carga está obligado a aceptar un desafío. Claro, como tu llevas el bicho mega porruo del Caos y yo apenas un heroecillo del Imperio con delirios de grandeza, voy a hincharme a aceptar desafíos :-P) y vimos que según el reglamento, los campeones pueden lanzar y aceptar desafíos. Que cosa.

Yo pensaba que solo podían aceptarlos, pero de lanzar ni mijita. ¿Han cambiado eso por algún lado o es como pone en el reglamento?

Responde: Gaueko (C-Warhammer)

Es como dice el reglamento. Aquí cualquiera puede darse aires de grandeza y lanzar desafíos en cuanto tiene la categoría más baja y rastretera de "persona especial".

Y es que el sargento imperial lanzando un "te voy a meter ostias hasta en la funda de la espada" al Señor del Caos de 2 metros por 2, culturista profesional, abusador de todo tipo de esteroides y con un hacha que hiere sólo con mirarla, pues como que no dice mucho del seso y la educación del portador de la coquilla sigmarita... pero bueno, warhammer es como EEUU: un sitio tan lleno de oportunidades como de desilusiones.

De: Juanjo (Mentor)
Asunto: Hero Quest

Felicidades por el artículo del mes de mayo sobre HeroQuest. Soy el webmaster de la página de HeroQuest en castellano:
www.iespana.es/heroquest-online

En mi página podéis encontrar toda la información de HeroQuest disponible en castellano, el juego original, ampliaciones y demás curiosidades. Os envío este mail por si necesitáis ayuda en algún artículo o queréis cualquier tipo de información.

Responde: Namarie (Cargad)

¡Pues muchas gracias! De haber sabido que existía esta página no habríamos publicado HeroQuest! :P

Bueno, lectores, aquí tenéis las cartas originales por si queréis usarlas. No obstante seguiremos publicando material de HeroQuest traducido en ¡Cargad!. Y algo en colaboración con Juanjo :)

De: Tomas
Asunto: [WH] Magia fuera del campo

Tengo una duda. Es sobre la magia y como afecta esta a las miniaturas que no están en juego. ¡Todas las dudas me aparecieron en una sola partida!

1- Un personaje que ha salido fuera del tablero después de un arrasamiento, ¿puede usar un pergamino para dispersar mientras no está en el tablero? ¿añade dados de dispersión? si tiene una regla que da +1 a sus dispersiones, ¿se aplica?
2- Una unidad que tiene una magia activa (permanece en juego: p.e. llamas del fenix) y sale del tablero, ¿recibe impactos mientras está fuera?

Responde: Gaueko (C-Warhammer)

Veamos, mientras que en el 1º caso no se permite el uso de objetos y tal, en este otro el tema es más peliagudo.

Mi opinión es que sí debería sufrir los impactos, aunque a favor diría que también podría intentar dispersarse ese conjuro activo aunque no esté sobre la mesa.

¿Por qué? Bueno, se supone que al salir de la mesa el mago está muy lejos de la batalla como para poder implicarse en ella, pero en el caso de las llamas del fenix, se supone que va dañando a la unidad hasta su dispersión, y aunque se aleje de la batalla ahí seguirá.

O sea, y ahora que he visto CSI (que de fondo había tema de incendios masivos) es como si un tío envuelto en llamas se aleja de la batalla... ¿sigue sufriendo daño? Pues sí. Pero en el caso de un bombero con una mega manguera... ¿podría intentar apagar un fuego del campo de batalla cuando está a tomar por saco? No. ^_^

De: David Maori
Asunto: Errata en el número 10

En el artículo del Arvus pones que se puede equipar con "flares or chaff launcher". Supongo que os referís a "flares or chaff LAUNCHER" o lo que es lo mismo "lanzador de bengalas o señuelos".

Responde: Cargad

Err... sí. Tienes razón. Sorry.

Cartas de los lectores ... Cartas de los lectores ... Cartas de los lectores ... Cartas de los lectores ...

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

De: Corvius

Asunto: [IKWM] Siervos con Caine

Hola, soy muy novato pero ya he hecho un par de partidas y me he estado mirando la posibilidad de como sería un ejército con Caine, y no acabo de ver claro el tema siervos.

Si llevamos a Caine se supone que es mejor que no lleve ningún siervo o en todo caso no le vamos a tirar foco pq para aprovechar bien a Caine lo mejor es que gaste él todo su foco. Entonces se me ocurre que con un journeyman puedes llevar un siervo perfectamente, pero ¿y los demás?

¿Con Caine no se usan siervos o es que se usan sin foco? Como debería ser un ejército con Caine más o menos?

Responde: Wolfbane (Tercios de Hierro)

Con Caine va muy bien un lancero, por el nodo. ¿Comooooorrrr? Diras, ¡si suma 5" a gratis tirando conjuros por las pistolillas! Pues si, uno de los mejores conjuros de cygnar (por no decir del juego) es el thunderstrike de nuestro querido y amado Caine. Llevar el lancero puede hacer que puedas canalizar el conjuro desde 2 angulos, lo que hace mucho mas difícil que pueda ser evitado (creo que he matado a un Vlad en SdR unas 3 veces con este truco).

Otro el cazador, indiscutible. Un siervo que necesita poca CON para funcionar, que pirula al doble de la distancia de control normal... una joya para el tete Caine. El combo es ponerle al oficial el cazador, pero con Caine funciona igual de bien.

Defensor. No es mala opcion, sobre todo con snipe. Poder disparar a 20" pepinos de daño 14 no es ninguna broma, pero este siervo tiene poco disparo con lo que necesitaremos incrementar ataque cosa que nos restara efectividad. No es mala idea.

Pesados de cuerpo a cuerpo. En general no son muy buena idea, pero pueden tener sus usos. El acorazado puede lanzar por los aires la cobertura del caster para acribillarlos a balazos. Es una inversion de foco pero si a Caine le quedan 4 son 2 disparos incrementados y 2 normales. El Centurion se puede usar como plataforma segura para flashear detras de el. No te lo podran embestir encima de Caine (asi me han matado a Caine 3 o mas veces Evil or Very Mad) y ademas tampoco le podran disparar, con su DEF pues ya ves, pero puede ser util. El otro que he empezado a mirar ahora es el Thunderhead. Con deadeye e incrementando la tirada de ataque tendremos ataques gratuitos contra casi cualquiera.

¿Cómo debería ser un ejercito de Caine mas o menos? Infanteria. Los fusileros con snipe son la hostia y en cuanto les tiras deadeye a los magos pistoleros empiezan a dar muuucho miedo. Con unos zapadores que te cubran el turno de "recarga" (osea, el del otro) tienes muchas posibilidades. Mi ultima lista de Caine (es que es mi caster preferido y me has tocado la fibra) aunque no la he probado es esta:

- Caine
- > Lancero
- Oficial en pruebas
- > Cazador
- Capitan adepto mago pistolero
- 1 Stormsmith (Tormenteros para mi)
- 6 Magos pistoleros
- 8 Zapadores

Si quieres meter una unidad de cuerpo a cuerpo por lo que pueda pasar (por muy lejos que les dispares este juego es asi, siempre llegan) puedes quitar el cazador y meter espadas tormenta o caballeros de la espada para contraccargar, pero solo por si las moscas.

El lancero no es nada nada malo, pero con Caine es casi el unico que necesitas. Aunque el acorazado sea relativamente barato en foco en algun momento a mitad partida te va a pedir 2 o incluso 3 de foco, cosa que para Caine se puede hacer cuesta arriba (mantener blur y snipe y disparar).

Caine puede y yo lo he llevado con siervos pesados de CC, pero no es lo suyo. Se le saca mucho mas partido a base de infanteria.

De: Fernando

Asunto: [40k] Retroreactores

Alguien sabe que tropas se pueden desplegar con despliegue rapido, en los escenarios que lo permiten, es que en las 2 ultimas partidas me han dicho que podia desplegar mis serafines en despliegue rápido y no se porque, ¿es que todas las tropas con retros pueden? ¿Sólo cuando el escenario lo permite?

Responde: Sune (C-Warhammer)

NO, las reglas de los retro no permiten hacer despliegue rapido. EN la descripcion del mismo, no dice nada. Ejemplos buenos. Los tiranidos con el biomorfo de alas no pueden hacer despliegue rapido y las gargolas que tienen alas si pueden. Si te fijas por un lado van las alas o la mochila y por otro la habilidad de hacer despliegue rapido. La armadura exterminador es al contrario, te permite hacer despliegue ella, y no una regla de la unidad.

En tu caso creo que las serafinas si pueden , pero el resto de tu ejercito no puede, dado que tu no puedes compararle armadura exterminador a tus inquis.

DI NO A LAS DROGAS



by Phobiak

RECUERDA: ¡PIÉDEES DIVERTIRTE SIN PSICOFÁRMACOS DE COMBATE!

Cartas de los lectores ... Cartas de los lectores ... Cartas de los lectores ...

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

De: The Darker

Asunto: [Hordes] Trasfondo Vastador

Pues eso, desearía saber más (el manual de hordes tardará, me temo) de la legión de Everblight, como empezó la corrupción, como pillaron a los nyss en bragas, como fabrican bestias, si a escupitajos de thagrosh o a algo distinto...

Responde: Lubeck (Tercios de Hierro)

Primero, se dice Everblight...
tss... :p

Pues todo empieza con que Toruk se sentía solo y... eso creo que ya lo sabemos todo como acabó. Everblight se fue hacia el primer reino grande del hombre en las tierras de Morrhdh. Sus señores estudiaban magia rúnica y nigromancia y por esa razón se salvaban de la corrupción del dragón. Cuando el estudio de esos artes les fue separando cada vez más de los dioses fue el momento para corromperlos.

Durante ese tiempo Toruk se zampa a Shazkz que se encontraba en las Scharde y poco después percibe lo que está pasando en Morrhdh. La infección de Everblight se le ha ido de las manos y eso huele a kilómetros de distancia. Con lo que el Papá va a hacerle una visita a su buen hijo. Éste escapa hacia el Lago Blinwater y se mete en el agua, bien al fondo. Se enfrenta a Toruk en ese momento un wyrm llamado Nektor, el cual está claro que se lo zampa también. Toruk con esto se olvida de Everblight y sigue un viaje que le lleva al Castillo de las Llaves, donde encuentra otro hijo Gaulvang y zass, otro menos.

En la refriega que tuvo Everblight en Morrhdh, Toruk le hirió bastante y por eso permanece en las aguas del lago por un buen tiempo. No participa en la batalla que organiza Blighterghast con los dragones que aún viven. Tras esto Toruk se va pa las Scharde empieza a crear Cryx.

Pasan unos 200 años desde que Toruk empieza con Cryx y las heridas de Everblight se han curado. Éste sale del lago y se va hacia las Montañas Skybridge en los. Y le entran ganas de empezar su ejército en ese lugar. Además que sus dioses se habían pirao en ese momento, situación ideal.

A sus seguidores le llamó Ethrumbal, así

le conocen los elfos. La diosa de los Scyrhah volvió y eso complicó las cosas, pero ni corto ni perezoso intentó infectarla a ella también y reemplazarla y quedarse como único dios viviente en los.

Un servidor bastante estúpido tuvo que joderlo todo, se fue sin permiso de donde estaban, unas cuevas que hacían de hogar a Everblight, hacía Issyrh. La gente de ahí se alzó en armas al verlo y fue hacia las cavernas para acabar con el dragón. Aunque no fue problema soltarle su aliento y dejarlos tiesos a todos en un momento.

Aunque eso hizo que se unieran más ciudades de elfos para matarlo. La Puerta de Mists e Iryss. Los magos elfos se sacrificaron en la batalla para joderle las alas y el resto del ejército le empezó a pegar y acabaron con él, sacándole el athanc del cuerpo. Aunque claro que solo acabaron con el cuerpo pues el athanc es algo vivo por sí mismo.

Los losanos con sus profecías dijeron que tenían que llevar el athanc a "La Cumbre del Mundo".

Llevaron el athanc al Monte Shyleth Breen. Donde permaneció un buen tiempo. Estuvo bastante tiempo metiendo ideas en las cabezas de los ioseanos y consiguió que creyeran que habían interpretado mal la profecía. Cogieron el athanc de nuevo y lo llevaron a Shard Spires.

Por ahí estaban las tribus Nyss, fácilmente corrompibles al tener un dios débil.

Pero no fueron ellos quienes sacaron el athanc, encontró también por esas tierras alguien más acorde a sus necesidades. Éste llegó a la cima y consiguió sacar el athanc de su tumba de hielo. Así nació el Profeta de Everblight.

Bajó de la montaña transformado en el avatar del dios dragón en busca de un arma ancestral firjada en los tiempos de Morrhdh, Rapture. Con este arma podía dividir el athanc sin la necesidad de crear dragones. Ni Toruk conoce este poder.

Era el momento de empezar a formar un ejército. Y no llegó en mal momento Vayl de Hallyr, que se entregó a Everblight de forma voluntaria. Se le entregó un trozo de athanc con el que for-

maría parte de la esencia de Everblight, de este modo ahora conocerían dónde se encontraba cada tribu de los Nyss, pues ella no hizo otra cosa que aprender todo el conocimiento antiguo de los Nyss con el fin de llegar a este momento.

Y así una a una de las tribus fueron cayendo bajo la infección de Everblight, las que se oponían fueron destruidas. También se unieron algunas tribus ogruns del norte.

Y acaba el trasfondo diciendo que se adueñarán de todo, que nadie podrá parar a la plaga de Everblight y todo lo que cualquier megalómano puede decir cuando habla de uno mismo XD

Vamos que ha empezado a extenderse, primero fueron los Nyss, luego algunos Ogruns, a ver que viene después...

El athanc es la esencia del dragón, lo que les da la vida y con lo que Toruk creó a sus hijos. Cuando Toruk dividió su athanc para no estar solo nacieron sus hijos dragones.

Sin el arma Rapture de Thagrosh hubiera pasado lo mismo, con lo que todos los trozos permanecen con la misma esencia, expandiendo la consciencia de Everblight.

De: Martí Segura

Asunto: Nieve y maletín

Me estoy haciendo un ejército de Lobos Espaciales y quisiera saber como podría decorar las peanas para que de un efecto de nieve o de hielo o de ambas a la vez. También quisiera saber si hay algún otro fabricante o si hay alguna manera más barata de hacer o conseguir un maletín para transportar el ejército.

Responde: Namarie (Cargad)

Hay varias formas de hacerlo. Una es con algo que venden como arena, llamado Efecto Nieve (Games Workshop y Mars Ultor tienen su propio "efecto nieve"). Hay otras maneras de simularlo: con harina, con azúcar o sal... En cuanto al maletín, Mars Ultor crea espumas de transporte para miniaturas, sólo es cuestión de encontrar una caja o maleta del tamaño adecuado.



Elfos Oscuros revisados

Un grupo de jugadores han estado pensando en unas posibles modificaciones al libro de ejército de Elfos Oscuros. Está disponible para descargar en las siguientes direcciones:

imprimible:

<http://www.megaupload.com/es/?d=ZENWH93M>

A todo color:

<http://www.megaupload.com/es/?d=MT2NO6IH>

La verdad es que están muy curiosas (aunque, como todo el material no oficial, debes pedir permiso a tu oponente para usarlo). Las modificaciones van a gustos, pero si ambos jugadores estáis de acuerdo, puede hacer más interesantes las partidas.



Un nuevo héroe Goblin...



Los Korps de Kriegg aparecerán en ForgeWorld dentro de unos meses...

Orcos y Goblins

Ya se saben más rumores de Orcos y Goblins:

- La nueva Sierpe Alada tendrá todos los ataques envenenados y no sólo el koletazo. Además, Azhag podría salir como "miniatura para expertos" (?).
- Podría ser que los Snotligns pasaran de inmunes a desmoralización, a tozudos, a cambio de un coste más bajo.
- Nuevos jabalís.
- Los Orcos Negros (que serán especiales pero ya no 0-1 sino depende del número de personajes orcos negros) tendrán una caja de regimiento para montarlos con armas a dos manos o dos rebanadoras. Además podrían tener una regla parecida a los matadores para cambiar de arma.
- Personajes Orcos Negros. Podrán hacer 1d6 impactos de F5 a una unidad donde estén que haya fallado animosidad para hacer que no haya animosidad.



Próximamente: Skarsnik y Gobbla, renovados...

- Definitivamente los fanáticos dejan de negar armadura.
- Los lanzapinchos y carros de lobos sólo serán 2x1 si el General es Goblin.
- Parece que los Trolls de Piedra obtienen tirada de salvación por armadura de 5+.
- Habrá CINCO personajes especiales en el libro: Grimgor Piel'ierro, Gorbad Garra'ierro, Azhag el Carnicero, Skarsnik y Gobbla (tendrá algunas reglas interesantes, como haber puesto trampas a los enemigos o que los goblins nocturnos se comportan como caballería rápida) y Grom el Panzudo, que hace que los Goblins no tengan miedo a los Elfos.
- Objetos mágicos: muchas de las armas mágicas tendrán la habilidad de rebanadora además de su propiedad mágica. Otras armas son de lo más divertidas, como el Hacha de batalla del último Whaagh (suma fuerza y ataques tanto como filas tenga la unidad) o un arma para goblins que da +1A o +1F por cada objeto mágico que tenga tu enemigo en desafíos. Sólo habrá dos armaduras mágicas. Habrá muchos objetos para evitar disfunciones. Otros objetos robarán la tirada de salvación especial en desafíos...
- La magia Whaaagh no cambiará mucho, pero tendrá algunas modificaciones. Por ejemplo el enemigo podrá huir de una Mano de Gorko.

Y mucho, mucho más...

Especial ... Especial ... Espe

Pasando Revista 2: E-Zines

Por Namarie

Los Fanzines (fan + magazine, revista del aficionado) son tan antiguas como todo hobby. Los juegos de miniaturas no son una excepción, y desde hace unos años nos encontramos delante de un considerable escaparate de publicaciones gratuitas (en su gran mayoría electrónicas) de una calidad realmente abrumadora. Vamos a ver qué hay en el "mercado"...

Desde hace un tiempo, la palabra fanzine electrónico o e-zine ha dejado de ser ajena al mundo de los wargames.

Los motivos por los cuales proliferan este tipo de publicaciones hechas por los fans son tan simples como que necesitan más. El aficionado a algo (ya sea la construcción de esculturas con palillos o los coches radio control) tiene, como buen aficionado, ganas de ampliar sus conocimientos sobre su afición. Ganas de ver qué están haciendo los demás, ganas de saber qué hay, o de descubrir nuevas facetas.

Antes de esa revolución llamada Internet, la vía de escape eran los clubs, algunos de los cuales hasta editaban su revista. Con Internet, los aficionados a todo (y esto incluye los juegos de miniaturas) nos hemos sentido como una avalancha de marujas esperando a entrar en el Corte Inglés el primer día de rebajas. De golpe se han abierto las puertas de la "libertad"; de golpe se ha dado rienda suelta a la creatividad, de golpe la demanda y la oferta de material sobre los hobbies han aumentado de forma disparatada para miles de aficionados al punto de cruz, a las fotos delante de un espejo, a la creación de barcos en miniatura, el radio control, los videojuegos... y las miniaturas.

En el mundo de las miniaturas, sólo era cuestión de tiempo que apareciesen los fanzines. Un mercado dominado (95%) por una compañía, con su propia web y revista y donde el aficionado, por desgracia, está en un segundo plano por delante del Dinero. En este ambiente sólo era cuestión de tiempo que saliera una alternativa de los fans. Igual que hay miles de páginas de los juegos de miniaturas en docenas de idiomas alrededor del globo, sólo era cuestión de tiempo que se pasara a la edición de "revistas electrónicas".

Vamos a hacer un repaso de algunos de los e-zines más famosos que pululan los bytes de la Red, empezando, cómo no, por este mismo.



<http://www.cargad.com>

Quizá es del que menos se tendría que hablar, pues es el que todos conocéis. Pero, ya que estamos en nuestro primer aniversario, podemos hablar un poquito de él.

¡Cargad! nació básicamente de una idea de Zeo (hoy Repáter Zeo) que estaba machacandome con que los Manuscritos de Nuth la gente los estaba cogiendo como una revista, y que sería bueno hacer una revista en vez de la idea de los MDN.

Unido a que había un estancamiento en cuanto al material que se podía publicar, y unas crecientes ganas de expandir más allá de un único juego, se tomó finalmente la decisión de crear (o mejor dicho, transformar) una revista.



Conociendo la existencia de la página "hermana" a los Manuscritos de Nuth (el Ordo Caronte Dixit) nos pusimos en seguida ambos manos a la obra. La idea era crear EL e-zine dedicado a los juegos de miniaturas. Uniendo ambas publicaciones (MDN + OCD) teníamos un buen punto de partida y material acumulado que teníamos ambos.

Pero no nos queríamos parar en ser simplemente la unión. Queríamos ir más allá. Poco a poco las nuevas incorporaciones a la revista (Harriak, Tomas, Enbaji) y los incansables colaboradores están consiguiendo forjar la revista que queríamos, un punto de referencia en el hobby de los juegos de miniaturas.

Hemos intentado mejorar el aspecto número tras número; ya estamos algo lejos de aquellos words "imprimidos" a PDF en una web verde y negra.

Pero aún nos queda mucho, mucho que recorrer...

A nivel "objetivo" os podemos decir que, en total, llevamos cerca de 750 páginas de revista en 12 números. Evidentemente los dos "juegos estrella" de Games Workshop (Warhammer y Warhammer 40.000) se llevan más de media revista, pero siguen de cerca Mordheim, Warmachine y Flames of War. Las fuentes de donde viene el material son casi exclusivamente los artículos que nos envían los lectores o los que creamos los propios miembros del equipo. Actualmente, en cuanto a lectores, hemos estimado que ¡Cargad! tiene cerca de 5.000 lectores mensuales.



Manuscritos de Nuth

<http://casal.upc.es/~namari06/mdn/>

Los Manuscritos de Nuth son, de momento, el e-zine de wargames en hispano de mayor éxito. Centrado en su casi totalidad en Warhammer. Comenzaron su andadura en Marzo del 2.002, con la intención de ser una recopilación de material adicional para Warhammer Fantasy que se iba actualizando cada mes. Las actualizaciones periódicas hicieron que se llegase a 1.000 visitas mensuales en pocos números.

El e-zine bebía sobre todo de material enviado por los usuarios y de material antiguo oficial. Llegó a tener más de una veintena de "apéndices" y más de 2.000 páginas. El problema vino cuando todo el material antiguo oficial ya estaba casi en su totalidad publicado y el material que enviaban los usuarios en algunos casos no era lo suficientemente útil. Este fue uno de los motivos principales para que mutase en Cargad.

Actualmente estamos trabajando para reeditar los Manuscritos de Nuth de los ejércitos (esta vez sí, con carácter de "se publica y punto" en vez de "se publica y amplía), en cuanto salta la Séptima Edición de Warhammer a la venta. Permaneced atentos.



Ordo Caronte Dixit

<http://www25.brinkster.com/wh40000/>

Ordo Caronte Dixit, el ezine "hermano" de los Manuscritos de Nuth, salió como iniciativa de Lord Darkmoon para intentar que la gente aficionada al Warhammer 40.00 tuviera también un "centro de recursos". Si bien podría considerarse más "biblioteca" que ezines, el hecho de que siguiera el esquema de trabajo de los Manuscritos hizo que mucho público lo asumiera como ezine.

Con las mismas fuentes, y pese a disponer de mucho más material (mucho más trasfondo antiguo y todo lo de Inquisitor y Forge World), la falta de tiempo es lo que llevó a la casi desaparición del OCD. Por fortuna, no fue así, y Lord Darkmoon está haciendo lo imposible (por el poco tiempo del que dispone) para que todo el material que tenía acumulado para futuros Ordo Caronte Dixit aparezcan poco a poco en ¡Cargad!.

Y, quién sabe... igual algún día los OCD renacen de sus cenizas...



EMBOSCADA

(No disponible)

Probablemente, junto a los Manuscritos de Nuth, uno de los primeros e-zines sobre Warhammer que aparecieron en español.

Emboscada, que tuvo (que nosotros sepamos) un número, coordinado por Sachiel. Bebía de diversas fuentes (incluida la clásica Devil Team) y se centraba exclusivamente en el Warhammer Fantasy. Trasfondo (Estalia), análisis del Imperio, relato, e incluso un genial informe de batalla entre enanos y pielesverdes).

La maquetación estaba hecha en word-pdf a dos columnas, sin hacerse desagradable a la vista. 73 páginas que, por desgracia, no vieron continuación.





FORJANDO LEYENDAS

<http://www.forjandoleyendas.com>

Otro de los e-zines clásicos del panorama hispano. Forjando Leyendas, como revista, nació en Valencia como los fanzines de antaño, editada por un club (el club Forjando Leyendas.) Impreso en papel y distribuido también mediante la web (mediante su web), este e-zine recopila los juegos en su más amplia extensión: juegos de rol, juegos de cartas, y por supuesto juegos de miniaturas (aunque la verdad es que no abunda lo referente a wargames). También aborda cosas diferentes pero necesarias para nuestra vida friki, como puede ser el manga, cine...

Con una maquetación impecable, con un gran equipo de colaboradores y con unos ilustradores de infarto, esta revista es el e-zine más profesional en español que hemos encontrado. Quizá deberíamos decir *demasiado* profesional, porque a veces la publicidad (de miniaturas o de tiendas) se hace pesada para las 48 páginas que tiene.

La parte mala, como siempre, es la poca continuidad. Cuatro números bimensuales en el 2.005 (desde Enero hasta "verano") que se quedaron en eso, en cuatro números. Ojalá vuelvan a tener ganas y sigan con este proyecto, porque la verdad es que calidad tenía.



EL MARTILLO DORADO

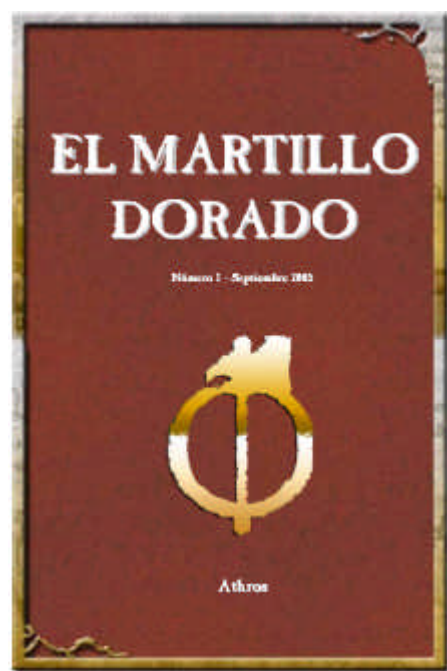
<http://www.clanmeec.com/Users/Alsupant/>

Cuando se anunció que los Manuscritos de Nuth iban a transformarse en medio ¡Cargad!, Athros quiso reactivar la idea con los llamados Manuscritos de Annulii, dedicados por completo a Warhammer. Con el tiempo, dichos Manuscritos mutaron (también) en un e-zine que abarcaba no sólo Warhammer sino el resto de juegos; El Martillo Dorado.

Con cuatro (casi cinco) números a sus espaldas, EMD ha conseguido establecerse como uno de los e-zines hispanos de más aceptación. Con una maquetación word-pdf (la maquetación, algo tosca, es de las pocas cosas criticables a este e-zine).

La publicación es bimensual, con mucho contenido de Warhammer Fantasy, y con más de 80 páginas por número. El material del que bebe es en buena parte los foros de la Armada, aunque hay bastante material inédito.

Desde aquí mandamos un saludo a Athros y lo animamos para que siga. Y desde aquí animamos a todos los lectores de ¡Cargad! que no conozcan aún EMD a que se descarguen los cuatro números que lleva de momento.



<http://ragg.host.sk/Boletines/>

Hace unos años, un grupo de jugadores de Warhammer (entre otros juegos), cansados por la política de Games Workshop, fundaron lo que se llamó Resistencia Anti Games Guorshop, o RAGG para abreviar.

Con el tiempo, y tras publicar sus artículos, quejas y sugerencias en diversos foros, crearon un e-zine que nació en Abril del 2.002 y dedicado a warhammer tomado como hobby y no como negocio. Como ellos mismos dicen en su número 1, intentaban que la gente usara, más allá de GW, miniaturas y reglas alternativas.

El e-zine, con una maquetación más bien pobre pero con unos contenidos más que interesantes, se quedó en el número 4 tras haber visto un aumento de páginas considerable.

Era una revista interesante, aunque no parece que vaya a tener continuidad (hace más de dos años que no editan número).



EL BOLETIN DEL RAGG Número 1 24 de abril de 2002

- CONTENIDO**
- Editorial (Resistencia del RAGG) - por N.K.
 - Noticias (Europa) (Casi) - por El servicio de inteligencia del RAGG
 - Nueva unidad (Los Cuadros Resonantes, almas de Plata) - por Gwynn
 - Noticias alternativas (El Ombro - El Ombro) - por Gorb
 - Actualización de reglas de juego (D&D) - por Tiberg
 - Noticias de guerra (Dobres Al Ombro) - por Xingua
 - Noticias del mundo - por P.P.A.M.
 - Noticias del día



<http://www.warpstone.org/>

Para los más veteranos en el mundo de Warhammer, Warpstone no es algo nuevo. Es uno de los últimos e-zines en papel que aún se editan. Van por el número 25 (el primero data de 1.996) y es de los pocos e-zines conocidos de pago (unos 10 euros). La periodicidad es... aperiódica.

Warpstone (Piedra de Disformidad) es sin duda EL fanzine dedicado al universo de Warhammer. Más que al juego de batallas Warhammer, se dedica al juego de rol y al trasfondo desde el Imperio hasta Lustria pasando por Catai, Ind o Naggaroth.

El formato es como los fanzines de antaño, con casi cien páginas de información útil. La gran pega para muchos puede ser el idioma (pues está sólo en inglés) o bien que es difícil de encontrar (aunque en algunas librerías especializadas puede encontrarse, como por ejemplo Gigamesh en Barcelona).

Si no tienes dificultades con el inglés y te fascina el trasfondo de Fantasy, no dudes en hacerte con él...

...aunque sea de pago :'(



<http://www.druchii.net/monthly>

Una de las comunidades warhammeras internacionales más reconocidas son druchii.net. Además de haber participado codo a codo en la revisión del libro de ejército de Elfos Oscuros, además de haber preparado campañas sobre una guerra civil en Ulthuan muy muy interesantes, y además de concentrar la mayor cantidad de elfos oscuros de todo el planeta, esta web tiene un más que interesante e-zine.

De hecho, primero fue llamado "Druchii Monthly", pero parece que "mutó" (debe ser algo contagioso) a The Druchii Herald. Supongo que no hará falta explicar de qué va este e-zine... a ver, sugus de piña a quien lo acierte... ¡sí! Un ezine dedicado a los Elfos Oscuros en Warhammer.

La periodicidad no está muy clara (el primer Druchii Herald es de principios de año y aún no hemos visto el 2). La maquetación es de la calidad normal word-pdf, con unos marcos que hacen algo más atractivas las páginas. Pero lo interesante está en el interior (pese a estar en inglés).

Interesante si eres elfo oscuro.



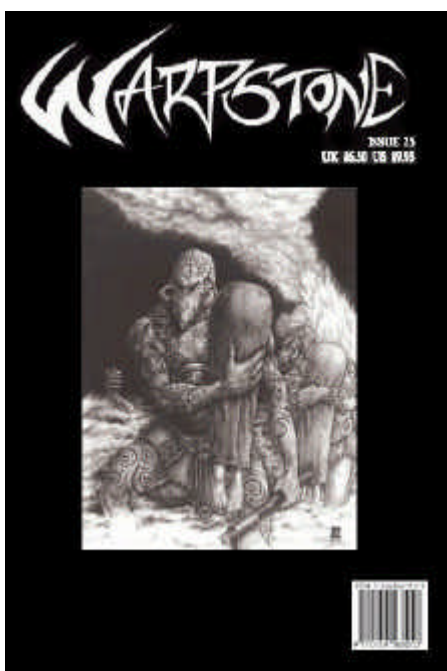
<http://www.irresistibleforce.net/>

Increíble.

Este e-zine es, en cuanto a Warhammer se refiere, uno de los mejores si no el mejor. Los contenidos son de lo más variado y de una calidad que ya nos gustaría a más de uno ver en otros sitios. Se centra exclusivamente en Warhammer, sobre todo en el aspecto de juego más que de hobby.

Estos australianos han conseguido lanzar ocho números en menos de tres años y medio y parece que van para largo.

Aunque con una maquetación típica word-pdf, los contenidos (en variedad, cantidad y calidad) hacen que este e-zine sea sobresaliente. Aunque con un tamaño demasiado variable (entre 20 y 50 páginas), el hecho de verse tácticas, informes de batalla, escenografía, conversiones, reportajes sobre torneos, y hasta un cómic de un Enano del Caos lo hace, como su propio nombre indica, irresistible. Eso sí, en inglés.





STRIKE TO STUN

<http://www.strike-to-stun.com/>

Strike to Stun es una web centrada sobre todo en el juego de rol de Warhammer Fantasy. Dicha web tiene un montón de material útil para los jugadores de rol y para los que queremos enterarnos de más trasfondo.

No sabía si incluirlo como e-zine o no. Porque, en el fondo, no es más que un archivo comprimido que contiene un montón de PDF's pequeños con los artículos que han ido sacando en la web. Al final pensé que sí, puesto que si los coges todos juntos en un mismo PDF y les añades una portada y un índice tendrías algo que no tiene nada que envidiar a los demás.

Miento. La maquetación es la peor de todas. Word-PDF pero casi sin imágenes, muy muy soso. Los artículos, eso sí, son de muchísimo interés... para los jugadores de rol. Para los que no, pueden servirte de inspiración por el trasfondo que contiene (una cantidad ingente de trasfondo), pero para los jugones de warhammer o de otros juegos... pues va a ser que no. Ah, está en inglés.

Tiene mucho, mucho material, pero podrían currárselo un poco más y crear un ezine y no una colección de pdfs para descargar.

THE ORACLE

www.warseer.com

Portent fue, durante años, la web de Warhammer y Warhammer 40.000 más famosa del planeta, sobre todo por sus foros. No es de extrañar que tuviera su propio e-zine (en inglés), al que llamé The Oracle.

Se quedó en dos números. Básicamente por la desaparición de Portent. Que ahora todo el mundo de portent.net está en warseer.com, vale, pues sí, pero Portent era Portent...

La revista en sí tenía 30-50 páginas (primer y segundo número), con una maquetación word-pdf típica. Basado casi exclusivamente en WH y 40k, la revista era muy entretenida y tenía un poco de todo.

Las malas lenguas dicen que Warseer está preparando ya el primer número de su propio e-zine (de hecho lo dice Syllass, uno de los administradores de Warseer, en uno de los foros). Esperemos que esta vez no se vaya abajo el foro y podamos disfrutar otra vez de un e-zine con tantos colaboradores potenciales.

BIBLIOTEK FILES

(De momento sin página)

El último e-zine en español que hemos encontrado es Bibliotek Files.

Este e-zine, dedicado en exclusiva al juego de Corvus Belli "Infinity", tiene un único número (0) en <http://ezinebibliotekfiles.iespana.es/BibliotekFile0.pdf>

Suponemos que dentro de poco habrá más números. Esta revista electrónica es sorprendente. La maquetación es sin duda la mejor que hemos visto. Cerca de treinta páginas dedicadas a Infinity, con mucho material sacado de los propios foros del juego. La verdad es que mirándolo uno no deja de tener la impresión de que los propios chicos de Corvus Belli han metido bastante mano en el ezine (vamos, que lo hacen ellos... o esa es la impresión que da).

En este primer número ya se ha visto desde chistes a análisis táctico, una guía de pintura, escenografía, relatos e incluso una "introducción al juego" (algo propagandística) y una entrevista. Esto tan sólo en el primer número, sazonado con fotos e ilustraciones.

Esperamos con impaciencia el número 1...



It is for Dumb!

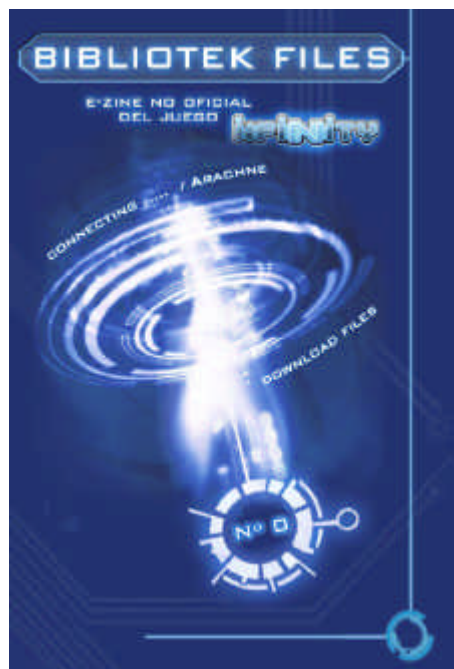
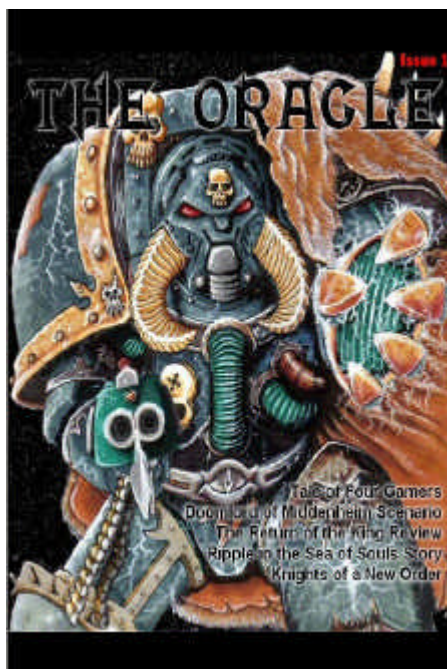
Why is it a Dumb?

There is probably no more striking figure in contemporary high society than the Dumb, a member of society, and a member of a... (text continues with a satirical analysis of social norms and the 'Dumb' class).



The Battered Man in Society

The man who is battered in society is the man who is the most... (text continues with a discussion on social oppression and the individual's struggle).





<http://hc.bodhihouse.com/>

Handcannon es, de momento es el primer e-zine dedicado a Warmachine y Hordas. Al parecer cuenta con todo el beneplácito de Privateer Press.

Este e-zine de aparición bastante irregular (aunque ellos digan que es bimensual) lleva ya ocho números (en dos años, a mí eso de bimensual como que no). Con entre 20 y 40 páginas por número, suele incorporar nuevos personajes, algún informe de batalla, nuevos escenarios... Sin embargo, se hace muy, muy corto. La verdad es que podrían incorporar más material de los foros de Privateer, que son muy activos, y reducir el tamaño de letra (estoy convencido de que en "formato Cargad" ocupan 15 páginas cada número).

La maquetación ha ido mejorando con el tiempo hasta ser casi profesional. Así como la del primer número dejaba mucho que desear, estos últimos números mejora incluso la de la No Quartier Magazine (que tampoco cuesta tanto, no nos engañemos).

Es una buena revista si sabemos inglés y si nos gusta Warmachine, aunque deje con ganas de mucho más.



<http://www.wargamesjournal.com/>

El último e-zine que analizamos es el único (que conozcamos) que ha dado el paso de pasar de ser un e-zine descargable a ser una publicación (de bajísimo coste, 1'5 euros). Nos estamos refiriendo a Wargames Journal, una revista electrónica que, sinceramente, nos dejó de piedra. Con tan sólo seis números (primero en Noviembre'05) ha conseguido destacar y mucho.

Es una revista dedicada a todos los juegos de miniaturas o wargames, como juegos, y no sólo a los de fantasía y ciencia ficción. De hecho tiene un altísimo porcentaje de juegos denominados "históricos": DBM/DBA, juegos napoleónicos, Flames Of War... Cien páginas con trasfondo, pintura, escenarios, informes de batalla...

Lo que más llama la atención es, sin duda, la maquetación. Profesional. Mucho mejor que muchas revistas que podemos encontrar en el mercado. Y nosotros aún nos preguntamos cómo hacer un PDF tan chulo.

Lo único que os diremos es que os los descargéis. Valen MUCHO la pena.



¿Algo más?

Pues sí, nos hemos dejado e-zines. Para empezar, aquellos en francés o alemán, puesto que son idiomas que no suele conocer tanta gente como el español o el inglés.

No sabemos si en español habrá algún e-zine más pululando por los bytes de internet. Posiblemente sí.

Y es que, como ya dijimos, los e-zines pueden ser el futuro. Games Workshop tuvo tal incremento de visitas al Black Gobbo (sección de la web de USA que estaba dedicada al hobby más allá de lo que sale en el white dwarf, pero más allá quiere decir no sólo lo nuevo) que al final la BG fue "absorbida" en cuerpo y alma (ya no es lo que era, sorry). Aún así, Games Workshop no está ni mucho menos en contra de los e-zines (siempre que seamos respetuosos), aunque aún no vea que el futuro está ahí y no en las revistas en papel. Corvus Belli y Privateer parecen dar 100% de apoyo a las iniciativas de crear e-zines, y cada vez se conocen más casos.

Antes de que te lances como un loco a crear tu e-zine sobre enanos medievales :P te sugerimos que es mucho más fácil y fructífero apoyar a los que estamos activos (que yo sepa, Bibliotek Files, El Martillo Dorado y ¡Cargad!) que empezar una empresa que cuesta tirar adelante. Si, por el contrario, tenías un e-zine (o conoces alguno) que no haya salido aquí listado, envíanos un mail que intentaremos anunciarlo. Hay un proverbio que dicta "cuantos más seamos, más reiremos". Y es totalmente cierto. Cuanto más material tengamos los aficionados respecto a los juegos, más jugaremos.

No me queda más por decir, salvo que este artículo no habría sido posible sin la ayuda (sin saberlo) de todos aquellos que habéis editado alguna vez un fanzine.

Y, por supuesto, me despido recomendando fervorosamente (con fervor, vamos.. nada que ver con efervescente) que os descargéis el máximo de e-zines que podáis. Os lo pasaréis en grande, y si sólo conocíais ¡Cargad! ya tenéis lectura para todo el verano.

Táctica: Multímartillo

Por Namarie

Hace unos cuantos números explicábamos en qué consistía la táctica del Yunque Martillo. Hoy explicamos otra de las tácticas más usadas en Warhammer: el multímartillo. Como su nombre indica, el Multímartillo intenta romper la línea del enemigo por varios puntos para así situarse en su retaguardia. Es un yunque-martillo pero basándose en varios combates pequeños en vez de una sola línea de martillo. La idea básica es ir intercalando varias unidades de ruptura acompañadas de sus apoyos.

Despliegue

Contando que cada unidad de ruptura tiene dos de apoyo, la estructura básica del despliegue tiene que ser apoyo – ruptura – apoyo – apoyo – ruptura – apoyo, etc. Si disponemos de tropas de apoyo global (por ejemplo, caballeros de Pegaso) podemos no poner tantos apoyos entre las rupturas.

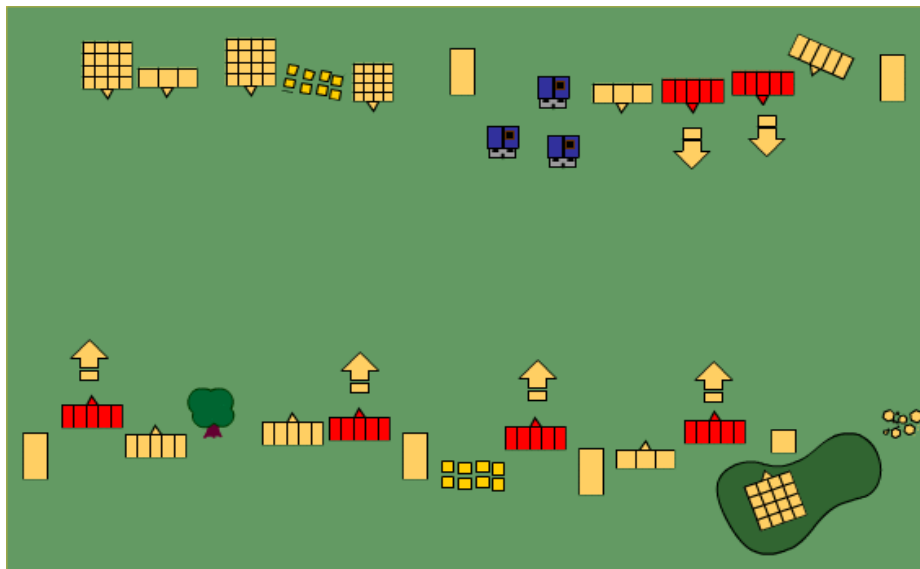
Si tienes personajes de refuerzo (p.e. vampiros con armas a dos manos, héroes saurios) u objetos mágicos que aporten bonificadores fijos al combate (estandarte de guerra), cuantos más mejor, y siempre dentro de las unidades de ruptura, para aumentar las probabilidades.

Durante la batalla

El truco consiste, como en la táctica de Yunque Martillo, en romper la línea enemiga. Para ello intentaremos cargar a la vez con una unidad de ruptura y uno o dos de los apoyos a una misma unidad, intentando desmoralizar la unidad en el turno de carga por simples bajas (de ahí la necesidad de apoyos). A diferencia del yunque martillo clásico, el objetivo aquí es atravesar la línea enemiga por lo menos en dos puntos y colocarnos en su retaguardia, para pasar a hacer cargas combinadas con lo que tengamos aún en el frente (si es que tenemos algo) o hacer un paso a través cargando por el flanco de todas las unidades que podamos.

Al ser un multímartillo, tienes que pensar que cada martillo por sí solo es sacrificable, así que si ves que uno de ellos está siendo acibillado por los disparos, no te preocupes si tienes otros dos. En este aspecto es mucho más “seguro” que un yunque-martillo tradicional donde si te eliminan el martillo tienes las de perder.

A diferencia del Yunque-Martillo, aquí no hay Yunque. No hay, pues, sección de recepción de carga, y no suele haber mucha cantidad de infantería, pues no es buena para realizar rupturas (esto descarta automáticamente enanos y skavens).



El típico despliegue de un Multímartillo contra un Y.M. Rupturas en rojo. Gracias a Marcus Beli por su Despliegue (<http://marcusbeli.urbenalia.com/AdminWHF/descarga/descarwh.htm>)

Puntos fuertes

- Contra un despliegue tradicional en línea es una táctica formidable.
- Contra ejércitos de “masa” funciona muy bien; al ser tropas de no-élite, muchas veces es fácil causar bajas (tienes que causar 4 bajas para empatar...).
- Contra un yunque martillo, la partida se decide en el choque entre martillos y sus apoyos. Es, por tanto, vital, situar mucho apoyo en el martillo del oponente; si se consigue romper, tenemos la partida ganada.

Puntos débiles

- Como todos los ejércitos de ruptura, contra ejércitos de “masa” de no muertos no funciona si no tenemos suficientes tropas de apoyo global para cargar por el flanco o por retaguardia.
- Si el enemigo tiene una segunda línea fuerte y ha usado un despliegue en zigzag (o “ajedrez”), nos saldrá mal la jugada, puesto que nos hará perder los apoyos o perder la principales con cargas fallidas. Por ejemplo un ejército bretoniano con una primera línea de unidades de campesinos, y por detrás (entre las

unidades de campesinos) carros noveles (unidades de 5 ó 6 noveles).

- Contra un ejército de flanco rehusado tenemos que esperar a poder romper en un mismo turno por varios puntos.

Ejemplos de multímartillo

Hay que pensar simplemente en el martillo y “multiplicarlo”. Así, por ejemplo, si un martillo del Imperio sería una unidad grande de Caballeros con una de apoyo de cinco Lobos, pues poner tres unidades de Caballeros “grandes” (con personaje) y añadir pequeñas unidades de apoyo.

Con Altos Elfos se puede tener a 1.500 puntos un multímartillo increíble con tres unidades de Yelmos y cuatro Carros (uno para cada unidad de Yelmos más uno global).

Con el Caos, toda táctica ofensiva está potenciada, y la de multímartillo no es menos. Podemos poner tranquilamente Ogros Dragón con dos carros de bestigors, y dos unidades de Caballeros con más carros más, Centigors, y con bárbaros a caballo y mastines del Caos pululando por ahí. Con eso tenemos tres martillos realmente buenos...

El Paso de la Muerte

Campaña entre Bretonia y Reinos Ogros
 Por Namarie y Pater Zeo, basado en trasfondo de Games Workshop

La segunda campaña temática exclusiva para los lectores de ¡Cargad! narra lo ocurrido en realidad en el Paso de la Muerte cuando el Barón Jules de Fontainebleu fue en persecución de unos pielesverdes, sin imaginar siquiera que había seres más peligrosos que los Orcos por aquellas tierras.

Esta campaña está inspirada en lo que cuentan en el libro de Bretonia sobre el Paso de la Muerte, aunque quizá lo que cuenta la historia bretoniana no sea exactamente lo que ocurrió...

Introducción histórica

En el año Imperial 2420, una gran horda de tribus Orcas invadió los Reinos Fronterizos. Las fuerzas de los Reinos Fronterizos estaban en una manifiesta inferioridad numérica, y a pesar de su heroica resistencia, muchos

castillos fueron incendiados, y los Orcos empezaron a reconquistar las tierras que habían perdido. Los nobles de los Reinos Fronterizos pidieron a todos los Caballeros Bretonianos deseosos de honor y aventuras que les ayudaran a luchar contra los Orcos. Charlen, Rey de Bretonia, respondió inmediatamente declarando una nueva Guerra de Caballeros Noveles, cuyo objetivo no

sería otro que el de librar al mundo de la presencia de los Orcos. Charlen reunió rápidamente a un gran ejército de Caballeros Noveles y Caballeros Andantes ansiosos por enfrentarse a los Orcos dondequiera que estos estuvieran.

Charlen dirigió a su gran ejército hacia los Reinos Fronterizos. Tras recibir refuerzos muy superiores a los que podían esperar los más optimistas, los Reinos Fronterizos reconquistaron sus tierras y expulsaron a los Orcos hasta más allá del Río de la Sangre. Los Orcos fueron completamente derrotados y obligados a replegarse más allá del río mientras eran perseguidos y aniquilados por los caballeros, que ensuciaron las aguas del río con la asquerosa sangre de los Orcos.

Las nuevas Guerras de Caballeros Noveles contra los Orcos se desarrollaron durante más de una generación. Se organizaron incursiones en la otra orilla del Río de la Sangre, donde los caballeros contaron con la ayuda de los Enanos, que deseaban ajustar viejas cuentas con sus enemigos Orcos y Goblins, pero en aquel accidentado terreno, no era posible mantener las conquistas durante mucho tiempo.

Tiempo más tarde, en el año 2488 (c.l.), dirigidos por el mal aconsejado Barón Jules de Fontainebleu, un ejército de caballeros avanzó remontando el Río de la Sangre y se adentró en el temido Paso de la Muerte. Los caballeros perseguían a un grupo de Orcos que se retiraba después de una incursión contra los Reinos Fronterizos, pero recibieron una emboscada inesperada de la que escaparon unos pocos supervivientes... Estos avisaron al Rey, Philippe V, quien al enterarse del desastre, consideró sabiamente que las Guerras de Caballeros Noveles habían cumplido todos sus objetivos, y que era el momento de finalizarla.



Lord Arnaut de Ubaldo se enfrenta a Geradd Destripagargantas, el Enfermo.
 Óleo de Paco Rico Torres (guybrushthreepood@hotmail.com)

Escenario 1: ¡Algo verde se mueve!

Los plebeyos acompañantes del Barón, en su mayoría jóvenes que habían sido enrolados a las fuerzas a cambio de una pobre paga, plegaban las lonas que formaban las tiendas de campaña, apagaban los fuegos y recogían en carromatos las maderas que servirían para volver a montar las tiendas. El poderoso ejército bretoniano había partido hacia el Norte, río arriba, persiguiendo a los escasos orcos que quedaban con vida después de una pequeña escaramuza.

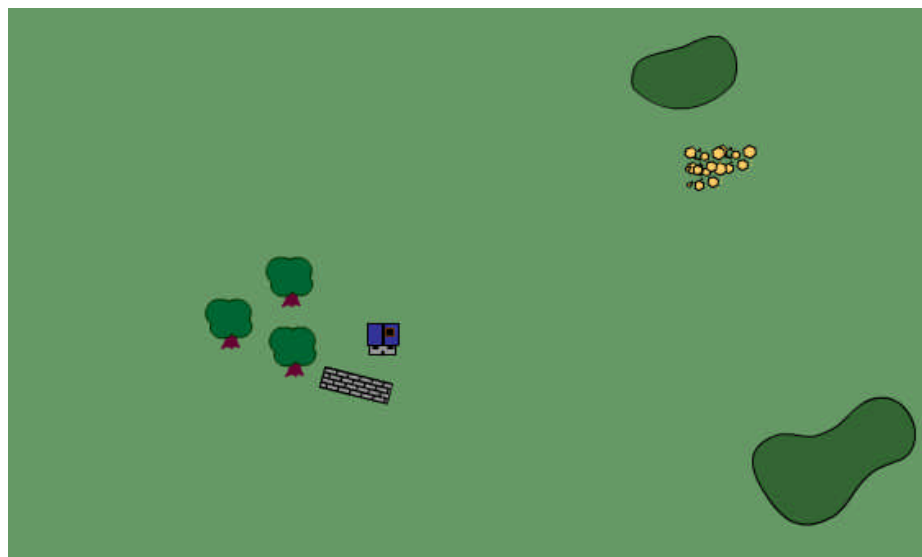
Al parecer, el plan del Rey de exterminar a los Orcos estaba dando sus frutos, pues en aquella zona donde era tan habitual encontrar a pielesverdes no se habían topado más que con pequeñas fuerzas. El ejército del Barón era una avanzadilla de una fuerte maquinaria, el ejército Bretoniano en todo su esplendor.

Los campesinos estaban orgullosos, no sólo porque estaban sirviendo a su Señor y a la Dama, sino porque además iban a ganar cada uno cuatro piezas de cobre.

Un grupo de arqueros estaban hablando sobre qué harían con tanta riqueza (para lo que suele tener un campesino) cuando de golpe uno de ellos fue empalado por un virote enorme que le atravesó el cuerpo como si fuera mantequilla. La sangre empezó a manar del boquete que había producido el virote. Los campesinos miraron en la dirección por donde había venido el virote, y distinguieron la silueta de un Gigante y de varios goblins...

Rápidamente los campesinos y hombres de armas tomaron sus arcos, lanzas y espadas. Formaron una muralla ante los pielesverdes que se acercaban.

Pronto se dieron cuenta que los pielesverdes no estaban solos. Había algo con ellos, un ser más corpulento incluso que un Orco. No era de piel verde sino sonrosada, iba con dos tigres diente de sable, cada uno a un lado, y de un carcaj en su espalda asomaban virotos como aquél que había acabado con el arquero. Aquel ser de los tigres sonrió, dejando ver unos mugrientos dientes, y señaló con el brazo hacia los atemorizados campesinos. Con un grito que los bretonianos no entendieron, todo el ejército enemigo se movilizó rápidamente hacia ellos. Los arqueros tensaron sus arcos...



La partida se juega en una mesa estándar de 180x120cm. La escenografía puede distribuirse de mutuo acuerdo entre ambos jugadores.

Los Ejércitos

El "ejército" bretoniano está formado simplemente por campesinos que están aún desmontando el campamento. Se trata de un ejército de 750 puntos, donde sólo puede haber: 1+ arqueros, 1+ hombres de armas, y 0-2 unidades de 5 escuderos a caballo. No hay ninguna miniatura que haga de General.

La pequeña fuerza ogra de 750 puntos está formada por un Gigante sometido, 0-1 Lanzasobras, 0-1 Tramperos Gnoblar, 1+ unidades de Gnoblar y Braghutt el Cazahombres, que hace de General (pese a que generalmente un Cazador no pueda hacer de General).

Duración de la partida

La partida dura seis turnos.

Condiciones de victoria

Al finalizar los seis turnos, cuenta los puntos por unidad aniquilada o huyendo, así como la mitad de los puntos de toda unidad que tenga menos de la mitad de los efectivos o miniatura individual con menos de la mitad de heridas. Quien haga más puntos de bajas es el vencedor.

Reglas Especiales

Los campesinos saben que están en una situación de vida o muerte, por lo que son *inmunes a pánico*.

Braghutt Cazahombres

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Braghutt Cazahombres	18	5	4	5	5	4	3	4	9
Tigre Diente de Sable	20	4	0	4	4	2	4	3	4

Braghutt es un Cazador y puede incluirse en cualquier ejército Ogro como una opción de Heroe. No puedes equiparlo de forma diferente. Puede ser el General del ejército si es el único personaje.

Puntos: 205 puntos
Armas: Garrote, lanzaarpones.
Armadura: Armadura ligera.
Objetos Mágicos: Abalorio de piedra bruja.
Sobrenombres: Pasoslargos.
 Acompañado de dos Dientes de Sable.

El orco había cumplido. Desde hacía años que Braghutt iba y vanía junto a su clan luchando en los reinos fronterizos. Sus bolsillos y sus estómagos estaban repletos como pago a sus servicios. Pero entonces llegaron los orcos y las luchas fueron más encarnizadas.

Su clan disminuía poco a poco, aunque el trabajo no faltaba, ni mucho menos. Y entonces, tras una larga y cruenta batalla, un caudillo orco llegó a parlamentar. Les dio a sus prisioneros humanos como señal de buena voluntad, y los ogros se los comieron de buen grado. Les dieron cerveza saqueada de los poblados, y los ogros la bebieron contentos. Les dieron oro del pillaje y a los ogros les agradó su brillo y la promesa de más comida.

Y entonces llegaron a un pacto. Un pacto que a los ogros no les parecieron mal. Un pacto que Braghutt estaba a punto de cumplir.

Escenario 2: El Encuentro

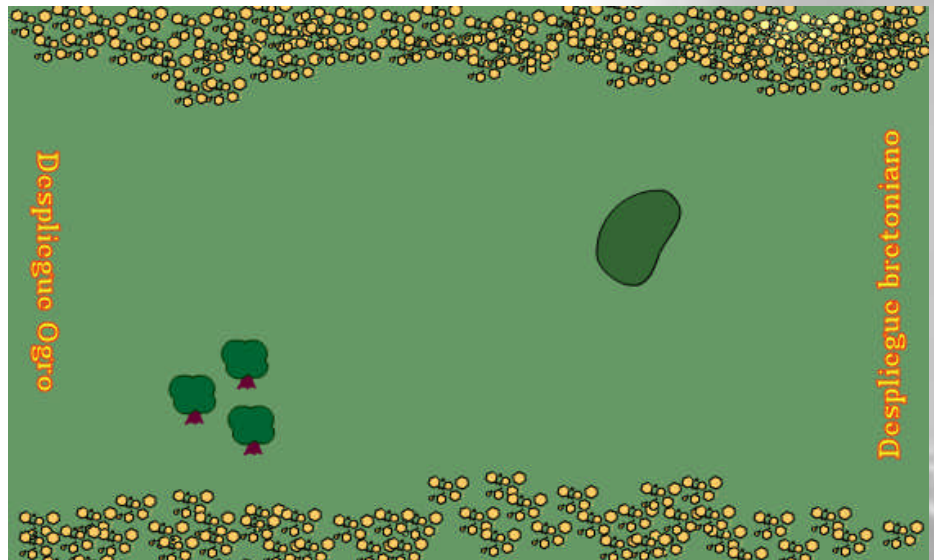
El ejército del Barón seguía río arriba, desconociendo (aún) la suerte de su retaguardia, en persecución de los pocos jinetes de lobo y jinetez de jabalí que quedaran. La avanzadilla del ejército, formada básicamente por Caballeros Noveles y algunos escuderos a caballo que exploraban los caminos cercanos, se encontró con que el río (ahora casi un riachuelo) seguía por una especie de paso entre dos montañas.

Dado que las montañas no eran seguras para los caballos (no hay nada peor que rocas sueltas y cascotes que van cayendo), Frédéric le Sage, el Caballero del Grial que se había ofrecido para comandar a los jóvenes e impetuosos caballeros, hizo enviar un mensaje al grueso del ejército. Ese paso parecía un peligro, no sólo por la propia naturaleza que dejaba caer piedras sino porque era el lugar ideal para una emboscada. Decidió que la avanzadilla seguiría el curso del riachuelo pero que el resto del ejército sería mejor que esperase atrás hasta recibir noticias suyas.

Frédéric encabezaba la comitiva. Los caballeros noveles, ansiosos por la batalla, parecían inquietos, pero se mantenían en silencio, ya que el ruido podía provocar un desprendimiento y sepultar a algunos caballeros allí mismo. De vez en cuando unas piedras caían por las laderas cada vez más empinadas de las montañas que formaban el paso, que se iba estrechando. Media hora de paso lento después, Frédéric levantó la mano y afinó el oído. Le había parecido oír algo. Ordenó que fuesen más lentos y que intentasen hacer el mínimo ruido posible, ya que quizá no serían los orcos quien les tenderían la emboscada a ellos sino al revés.

Sin embargo, a los pocos minutos los caballos empezaron. Después de avanzar durante una hora, empezaron a oír extraños ruidos delante suyo a lo lejos. Y, de golpe, un silencio...

Un bramido gutural heló el corazón de los valientes hombres... Al parecer no estaban solos. Encomendándose a la Dama, los Caballeros Noveles se prepararon para la batalla, enviando a un escudero con un mensaje hacia el campamento del Barón Jules: un temible ejército enemigo parecía avanzar hacia ellos.



Esta partida se juega "a lo largo" en vez de "a lo ancho". Los dos lados "largos" de la mesa se considera que tienen acantilado y por lo tanto son terreno impasable. El resto de campo de batalla debería tener 2 áreas rocosas (Terreno difícil) y 1 bosque, situados al azar.

Los Ejércitos

El ejército bretoniano, de 1.000 puntos, tiene como general y único personaje a Frédéric le Sage. Se permite tener tan sólo a 0-2 unidades de escuderos a caballo, y 1+ unidades de Caballeros Noveles.

El ejército Ogro tiene 1.000 puntos, pero sólo se pueden incluir ogros toro, tripasduras, sueltafuegos y gargantúa. No hay ningún personaje en la partida.

Duracion de la partida

La partida dura 6 turnos.

Condiciones de victoria

Las estándar de Batalla Campal.

Reglas Especiales

Desprendimiento: cada turno hay un desprendimiento, así que cada turno cada unidad encima de la mesa recibe 1d6 impactos F3 que se trata como si fueran proyectiles.

Frédéric le Sage, Caballero del Grial

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Frédéric le Sage	10	5	3	4	4	2	5	3	8
Caballo Bretoniano	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Frédéric le Sage, conocido por su perspicacia, prudencia y valentía, es un Paladín Bretoniano con el Voto del Grial y puede incluirse en cualquier ejército Bretoniano como una opción de Heroe. No puedes equiparlo de forma diferente a la aquí expuesta.

Puntos: 147 puntos
Armas: Arma de mano.
Armadura: Armadura pesada, escudo. Monta un caballo de guerra bretoniano con barda.
Voto: Frédéric tiene el Voto del Grial.
Virtud: Frédéric nació con la Virtud de la Audacia.
Objetos Mágicos: Lanza del Dragón.

A Frédéric le Sage no le hacía gracia ninguna adentrarse en aquel angosto paso. Morir por la dama en una batalla con la espada en la mano y seguro de su recto hacer, era una cosa. Morir a manos de un pedrusco caprichoso desprendido de rocas era otra. A ningún guerrero le hacía gracia morir de forma tan inútil.

De alguna manera notaba que no eran pieles verdes lo que iban a encontrar. Algo en toda aquella situación

no cuadraba. Los orcos avanzaban en oleadas verdes en campo a abierto. ¿Por que estaban entonces en un paso angosto persiguiendo a un ejercito piel verde? ¿Donde estaban los estragos del paso de un ejercito? No había huellas de ninguna clase. Ellos mismos estaban dejando su marca a través del paso ¿Por que los orcos, más salvajes e indisciplinados no dejaban rastro alguno? A menos claro que no hubieran pasado por aqui... o no fueran orcos.

Escenario 3: La Fortaleza Enana

Jules de Fontainebleu recibió noticias que un vasto ejército estaba acercándose hacia su ejército. Jules era orgulloso, pero no idiota, y sabía que aunque la carga era lo que les daría la victoria, necesitaban ayuda para poder vencer a los orcos. Consultando uno de los sabios que siempre acompañaba a la comitiva, éste afirmó que no debían estar muy lejos de la pequeña fortaleza enana de Karak-Grung. Los Enanos odiaban a los pielesverdes, eso lo sabía Jules, así que ordenó que el grueso de su ejército construyera unas defensas en un monte que había allí cerca mientras él iba en busca de ayuda.

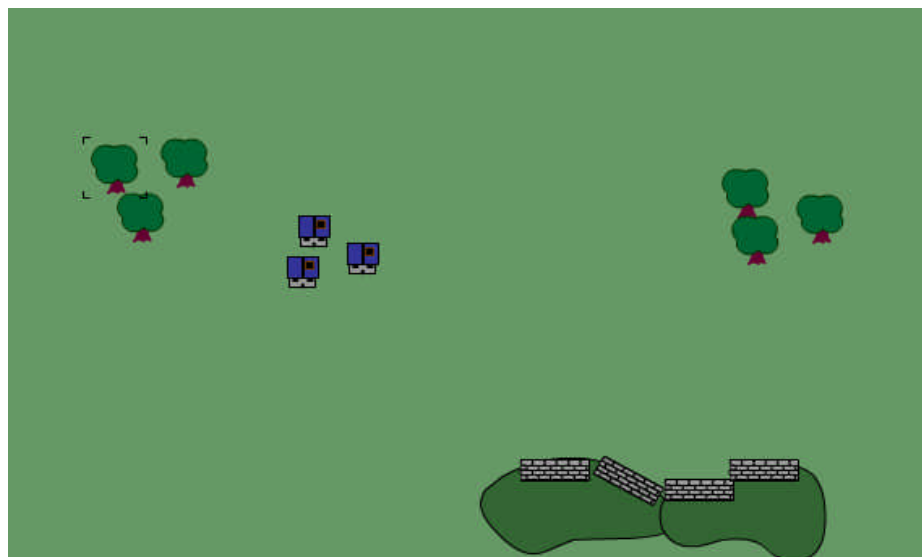
Acompañado de sus más valientes Caballeros, se dirigió hacia la fortaleza enana. De camino, Jules se encontró con los restos calcinados de lo que parecía ser una posada, donde los cuervos aún se daban un festín con los enanos muertos. Conteniendo unas arcadas a causa del hedor, Jules siguió avanzando hasta descubrir que el incendio de la posada había hecho salir a todos los Enanos de su fortaleza. La batalla entre los pielesverdes y los enanos no había sido tras una muralla sino a campo abierto, donde al parecer los orcos y goblins habían vencido sin problemas. Los Enanos estaban todos muertos. Malditos pielesverdes...

Uno de sus Caballeros del Grial le llamó y le señaló el suelo. Allí había tropas enemigas tendidas en el suelo. No eran orcos y goblins, sino seres mucho más grandes.

Eran Ogros.

Había oído hablar de los Ogros alguna vez pero lo atribuía a fantasías de niños. Ahora podía oler su muerte y ver sus cuerpos en el suelo. Al parecer, el ejército Ogro se había dirigido justo desde la fortaleza enana hacia su campamento. Sin apenas protección. Tenían que volver cuanto antes. Jules dió la orden, cuando se oyó un lejano tambor de guerra y un bramido demasiado potente incluso para el estandar orco...

Les habían emboscado. Los cañones Enanos que quedaban en la fortaleza podían ser de ayuda, y aunque fuera Bretoniano, Jules sabía que las armas de fuego pueden ser de mucha ayuda. Ordenó a sus caballeros que se replegasen y puso a unos escuderos con los cañones mientras se disponía a recibir al ejército enemigo. Pero tenían que llegar al campamento....



El campo de batalla debería tener 2-3 elementos fuera de la zona de despliegue de ambos ejércitos. La zona de despliegue bretoniana puede disponer de una colina fortificada (donde están los cañones enanos) que proporciona cobertura pesada.

Los Ejércitos

El ejército Bretoniano está formado por 2.000 puntos de tropas, pero todas ellas deben tener algún Voto. Además, disponen gratuitamente de 2 cañones que han cogido de los enanos (siguen las reglas de los cañones pequeños del reglamento) que son manejados por dos escuderos a pie cada uno (los pocos escuderos que los acompañaban); estos escuderos tienen el perfil de un escudero montado. El General debe ser Jules de Fontainebleu.

Los Ogros disponen de 2.000 puntos de tropas, sin ninguna restricción, salvo que el único personaje permitido es el matón Gragtak.

Duración de la partida

La batalla dura 6 turnos.

Condiciones de victoria

Cuando acabe la batalla, anota exactamente las tropas que estén vivas del ejército de Bretonia (p.e. una unidad de 4 noveles, una unidad de 7 reinos), exceptuando los cañones. El jugador ogro tiene que intentar eliminar el máximo de miniaturas bretonianas, da igual los ogros que mueran...

Reglas Especiales

Los Bretonianos no tienen tiempo de prepararse para la batalla, así que despliegan primero y empiezan últimos.

Jules de Fontainebleu

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jules de Fontainebleu	10	6	3	4	4	3	6	4	9
Pegaso Real	20	3	0	4	4	3	4	2	7

Jules de Fontainebleu es un Señor Bretoniano montado en su fiel Pegaso Real Gailfreunai. Puede incluirse en cualquier ejército Bretoniano como una opción de Comandante.

Puntos: 287 puntos

Armas: arma de mano, lanza de caballería.

Armadura: Coraza dorada, escudo.

Voto: Jules tiene el Voto del Grial.

Virtud: Jules está bendecido por al Virtud del Estoicismo.

Montura: Gailfreunai, Pegaso Real.

Geradd Destripagargantas, El Enfermo

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Geradd	15	6	4	5	5	5	4	5	9

Geradd, el Señor de las Bocas Abiertas, es un Déspota que puede incluirse en cualquier ejército Ogro como una opción de Comandante.

Puntos: 325 puntos

Armas: Arma a dos manos.

Armadura: Armadura pesada.

Objetos mágicos: Tripa de toro, Cicatrices Asustadiablos.

Sobrenombres: Tumbagigantes.

Gnoblars. Geradd va acompañado de dos Gnoblars Pinchadores y un Gnoblar de la Suerte.

Escenario 4: La resistencia final

Mientras Jules y sus hombres estaban luchando en la fortaleza enana, los hombres del Barón, comandados por Lord Arnaut, un valiente caballero, y su hermana Lady Claire, empezaban los preparativos para aguantar el máximo tiempo...

Cuando aún estaban preparando las barricadas, comprobaron por las siluetas que lo que se acercaba no eran pielesverdes, sino algo más grande y más peligroso. Desesperados al no saber si el Barón estaba vivo o no, los hombres de Lord Arnaut se prepararon para una última resistencia.

Los Ejércitos

El ejército Bretoniano tiene 1.500 puntos, con tan sólo dos personajes: Lord Arnaut y Lady Claire (no hay portaestandarte de batalla). El ejército puede estar formado por 1-3 unidades de caballeros, 1+ de arqueros campesinos, 1+ de hombres de armas, 0-1 relicario, 0-1 campesinos a caballo y 0-3 trebuchets. Si el jugador Bretoniano ganó la primera batalla, se considerará que algunos campesinos consiguieron avisar a Jules que los pielesverdes no venían sólo del Norte sino que también había en el Sur, con lo que se acelerarán en la construcción; los Bretonianos eligen el lado de batalla y despliegan últimos, y además tiene 1.750 puntos, no 1.500.

El ejército Ogro está formado por 1.500 puntos de Ogros, formada por 1 unidad de ogros toro, 1 unidad de tripasduras, 0-2 gigantes, 0-2 lanzasobras y 0-3 escudefuego. También puede desplegar a Geradd y a Braghutt, si han sobrevivido.

Duración de la partida

La partida dura indefinidamente. Cuando finalice el cuarto turno, hay que tirar 1d6; con 6+ se acaba la partida. Cuando finalice el quinto turno, con 5+; sexto turno 4+, séptimo turno 3+ y octavo y siguientes 2+.

Condiciones de victoria

Para establecer el ganador se deben mirar las condiciones de victoria descritas en la Batalla Campal, tomando ambos ejércitos como si fueran de 3.000 puntos para ver el vencedor en la tabla.



El campo de batalla se puede distribuir al azar, si bien los Bretonianos deben disponer de una Colina (si lo desean) y hasta tres secciones de muro o valla (las barricadas que han construido) que proporcionan cobertura pesada y cuentan como obstáculo defendido.

Reglas Especiales

Refuerzos bretonianos. A partir del segundo turno tira 1d6; ese es el número de unidades supervivientes del tercer escenario pueden entrar en juego. Elige qué unidades y colócalas en el lateral de la mesa indicado en el mapa [VER MAPA]. En el quinto turno puedes colocardirectamente el resto del ejército.

¡Muchos ogros! Al inicio de cada turno del jugador ogro, aparecen refuerzos para el jugador ogro. Lanza

1d6. Con un 1 no pasa nada, con 2-3 puedes colocar una unidad de 6 ogros toro (equipados a elección del jugador ogro) en el borde de mesa del jugador ogro; con 4-5 son dos unidades de 6 ogros toro, y con un 6 son 3 unidades de 6 ogros toro; o si lo prefieres 1 de 4 Sueltafogos y 1 de 4 Tripasduras.

Si el jugador Ogro ganó la segunda batalla, se considera que más ogros pueden aparecer, con lo que puedes repetir esa tirada de 1d6 cada turno.

Lord Arnaut d'Ubaldo

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lord Arnaut	10	5	3	4	4	2	5	3	8
Caballo Bretoniano	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Lord Arnaut es un Paladín nacido en Ubaldo, una rica tierra con disputas por su famoso monasterio del que dicen tiene pasadizos secretos que pocos conocen. En esta campaña, Lord Arnaut ejerce de General hasta que llega Frédéric (si es que había sobrevivido al tercer escenario).

Puntos: 136 puntos

Armas: Arma de mano, *Mangual de Ubaldo* (mismas reglas que la Espada de los Héroes).

Armadura: Armadura pesada, escudo hechizado.

Voto: Lord Arnaut tiene el Voto del Grial.

Virtud: Lord Arnaut, Señor de Ubaldo, tiene la Virtud de la Empatía y se despliega a pie.

Lady Claire d'Ubaldo

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lady Claire	10	3	3	3	3	3	3	1	8
Caballo Bretoniano	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Lady Claire, hermana de Lord Arnaut, es la Profetisa de la Dama del pueblo de Ubaldo, al que llegó a defender casi con su vida cuando luchaba contra los Altos Elfos. Fue rescatada por el caballero Sir Marek, del que se desconocía su origen real.

Puntos: 336 puntos

Armas: Arma de mano.

Montura: Lady Claire monta un caballo de guerra bretoniano con barda.

Magia: Lady Claire es una Profetisa de la Dama de nivel 4.

Objetos Mágicos: Sacramento de la Dama, dos Piedras de Energía.

Históricamente, las fuerzas del Barón Jules perecieron por los ogros, aunque algunos escuderos que estaban en el campamento consiguieron volver hasta Bretonia, para llegar en el año 2.489, informando del ataque "pielverde". El Rey Philippe V los recibió con todos los honores, y decidió dar por finalizadas las Guerras Noveles.

Estadística en Warhammer

Por: Enrique Ramos Peinado y Jaime Rosario Cardona

Es evidente que el conocimiento de cuantos datos estadísticos podemos tener a nuestro alcance, es importante en un juego en el cual, la suerte con los dados es fundamental. Por ello, para no darle a la suerte más protagonismo del que ya tiene, se ha realizado este estudio que pone de manifiesto como en muchas ocasiones, no es la mala suerte, si no las puras y crudas matemáticas, las que nos hacen fallar en nuestras tiradas.



Introducción

El conocer la influencia matemática de ciertos parámetros del juego, nos puede llevar a tomar decisiones más o menos acertadas en las fases del mismo. Por ello, el presente artículo, pone de manifiesto qué puede ocurrir en las fases del juego que usan la suerte de los dados para tomar decisiones y que permiten un estudio y análisis adecuado.

Desgraciadamente habrán cosas que no podrán ser medidas y estudiadas y seguiremos dependiendo de nuestra manita con los dados.

La estadística en la magia

Ni que decir tiene que la fase de magia es sin duda en la que más importancia tiene el conocimiento estadístico de que puede pasar si usamos determinado número de dados para lanzar o dispersar determinado hechizo. Es importante destacar que la influencia de los +1 a la hora de dispersar o lanzar un hechizo que tienen ciertas razas o personajes, no merece un estudio ya que simplemente modifica la dificultad del hechizo, con lo que es suficiente mirar en la tabla adecuada.

Estudio de la Disfunción Mágica y la Fuerza Irresistible

El primer aspecto a tratar es la tan temida disfunción mágica y la tan deseada fuerza irresistible, y sobre todo

su influencia conjunta, ya que no hay que olvidar que la primera prevalece sobre la segunda en caso de que se den ambas. En el caso de fuerza irresistible, obviamente los Skavens tienen un tratamiento aparte (al ir a 13) y los Reyes Funerarios no pueden obtenerla al conseguir sus cánticos siempre con éxito.

En la siguiente tabla podemos ver los resultados obtenidos en el estudio realizado para calcular la probabilidad (%) de sacar ambos parámetros variando desde 1 hasta 7 dados:

DADOS	Disfunción	FI No Skaven	FI Skaven
1	0	0	0
2	2,77	2,77	0
3	7,40	7,40	9,77
4	13,19	12,73	9,87
5	19,62	17,82	2,70
6	26,32	22,10	0,20
7	33,02	25,27	0,003

En la gráfica aquí representada se reflejan los resultados obtenidos:

Las principales consecuencias que se extraen de esta gráfica son las siguientes:

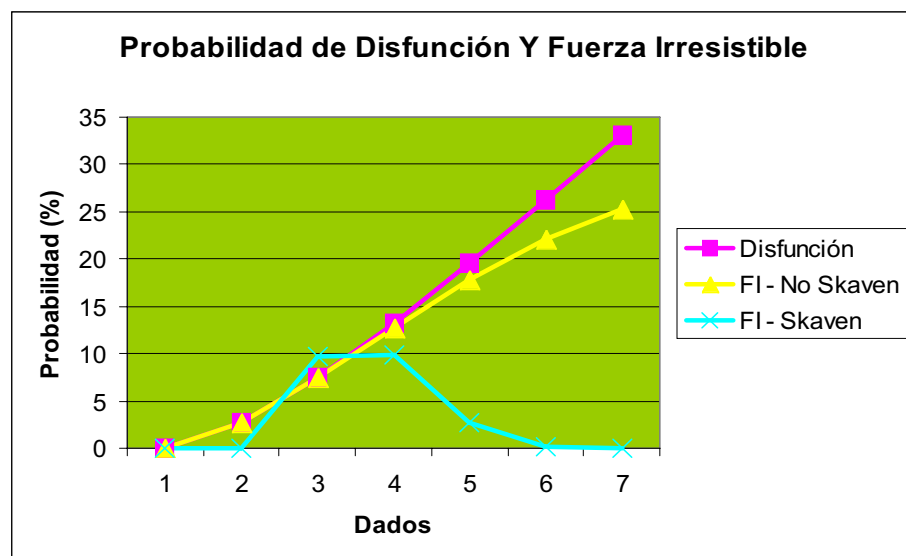
1. La disfunción aumenta de forma más rápida que la fuerza irresistible
2. Los Skavens sólo tienen posibilidad de éxito usando 3 ó 4 dados
3. Es necesario conocer la probabilidad de éxito dependiendo del nivel del hechizo, ya que el crecimiento es prácticamente similar y lineal.

Estudio de la Probabilidad de Lanzar Hechizos

Otro aspecto fundamental es el estudio de la probabilidad de lanzar hechizos dependiendo de su dificultad y el número de dados. Aquí sí que la influencia de la disfunción y fuerza irresistible es notoria, especialmente al aumentar el número de dados.

En la siguiente tabla podemos ver los resultados obtenidos de probabilidad (%) en función de los dados empleados y la dificultad de éxito, obviamente esto no afecta a los Reyes Funerarios.

De esta tabla se desprende muchas e interesantes conclusiones a la hora de decidir con cuantos dados vamos a afrontar el lanzamiento de nuestros hechizos y que en muchas ocasiones nos han llevado al fracaso por querer asegurar su lanzamiento, incrementando con ello, y sin darnos cuenta la posibilidad precisamente de su



DADOS	Dif 5	Dif 6	Dif 7	Dif 8	Dif 9	Dif 10	Dif 11	Dif 12	Dif 13
1	33,33	16,66	0	0	0	0	0	0	0
2	83,33	72,22	58,33	41,66	27,77	16,66	8,33	2,77	2,77/0*
3	92,59	91,2	87,96	82,4	74,07	62,5	50	37,5	25,92
4	86,8	86,8	86,8	86,49	85,49	83,33	79,47	73,3	65,04
5	80,37	80,37	80,37	80,37	80,37	80,31	80,04	79,33	77,85
6	73,67	73,67	73,67	73,67	73,67	73,67	73,67	73,66	73,59
7	66,98	66,98	66,98	66,98	66,98	66,98	66,98	66,98	66,98

extraer las conclusiones definitivas de la influencia de la estadística en la magia:

- Se ratifica que para hechizos de dificultad 5, 6 o 7, no se obtienen ventajas al sobrepasar los 3 dados, ya que encima la influencia de la disfunción y la fuerza irresistible es la misma.
- La misma conclusión se extrae en hechizos de dificultad 8, 9 y 10, no es significativa la influencia de la disfunción ni la fuerza irresistibles, por lo que no se obtiene ventaja al pasar de 4 dados, siendo los resultados muy similares a los obtenidos con 3 dados.
- La misma conclusión se obtiene para hechizos de dificultad 11 o superior,

fracaso, dado que la influencia de la disfunción, como se ha visto anteriormente, aumenta notablemente con el número de dados y siempre por encima de la influencia de la fuerza irresistible.

Hay que resaltar que los Skavens debido a la necesidad de conseguir sumar 13 para obtener la fuerza irresistible, no pueden conseguir éxito de lanzamiento de dificultad 13 con 2 dados (ver asterisco en la tabla), lo que les hace ser algo menos eficientes a la hora de conseguir hechizos.

En esta gráfica se aprecian todos estos resultados de manera conjunta, analizando las probabilidades que podemos obtener al intentar lanzar nuestros hechizos en función de su dificultad y los dados que empleemos para ello.

A la vista de los resultados obtenidos, debemos sacar las siguientes conclusiones:

- El uso excesivo de dados no sólo no beneficia de forma alguna el lanzamiento del hechizo si no que lejos de ello lo perjudica.

- Para hechizos de dificultad 5, 6 y 7 no tiene sentido alguno usar más de 3 dados, ya que no se consigue ventaja alguna y aumentan las probabilidades de fallar.
- Para hechizos de dificultad 8, 9 y 10 no tiene sentido usar más de 4 dados por el mismo motivo
- Para hechizos de dificultad 11, 12 y 13, el número máximo de dados recomendable es de 5.
- Las probabilidades de éxito entre usar 4 o 5 dados apenas varían y las mismas entre usar 3 o 4, tiene una variación muy pequeña en hechizos de dificultad 9 o inferior.
- Como rebote, el uso de piedras de energía (que proporcionan dos dados adicionales a un hechizo que use al menos uno) sólo tiene influencia significativa si usamos 1 o 2 dados, teniendo poca si usamos 3 o 4 y ninguna (es más perjudicando) si usamos 5 o más dados.

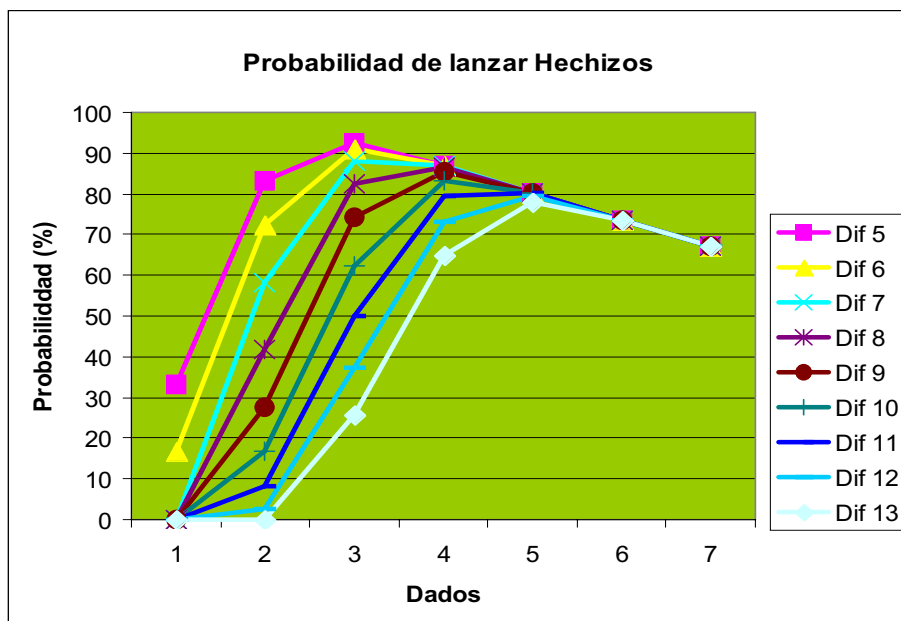
A la vista de estas últimas gráficas y tras haber estudiado por separado ambos parámetros, se pueden



sólo que ahora, encima, la influencia de la disfunción si es notoria, lo que viene a empeorar más todavía el uso excesivo de dados, no recomendándose sobrepasar los 5 dados y siendo a su vez los resultados semejantes e incluso mejores analizando la disfunción con 4.

Estudio de la Probabilidad de Dispersar Hechizos

A la hora de estudiar la probabilidad de dispersar hechizos, es necesario considerar ciertos parámetros como fijos o de lo contrario el abanico de posibilidades es exponencial lo que impide su estudio. Por lo tanto, se considerará siempre que todos los hechizos se han lanzado con éxito, que no nos importa el número de dados empleados, que no ha habido una



DADOS	N3	N4	N5	N6	N7	N8	N9	N10	N11	N12
1	66,66	50	33,33	16,66	0	0	0	0	0	0
2	97,22	91,67	83,33	72,22	58,33	41,66	27,77	16,66	8,33	2,77
3	92,59	92,59	92,59	91,2	87,96	82,4	74,07	62,5	50	37,5
4	86,8	86,8	86,8	86,8	86,8	86,49	85,49	83,33	79,47	73,3
5	80,37	80,37	80,37	80,37	80,37	80,37	80,37	80,31	80,04	79,33
6	73,68	73,68	73,67	73,67	73,67	73,67	73,67	73,67	73,67	73,66
7	66,98	66,98	66,98	66,98	66,98	66,98	66,98	66,98	66,98	66,98

disfunción mágica y que vamos a estudiar las probabilidades de dispersarlo en función del número de dados que empleemos para ello, teniendo en cuenta la influencia del doble 1 y el doble 6 en nuestra tirada de dados.

El primer caso que tratamos de forma separada al ser mucho más sencillo es la probabilidad de dispersar un cántico de Khemri, que siempre tiene éxito en su lanzamiento, pero que como mucho alcanza un nivel 12 (2 dados).

En la siguiente tabla podemos ver los resultados obtenidos (%), que son similares a los obtenidos en el cálculo de la probabilidad de lanzar hechizos desde la dificultad 5 a la 12, ya que lógicamente el doble 1 y el doble 6 influyen de la misma forma que en el lanzamiento proporcionando fracaso o éxito automático.

los dados que nos guardemos es mucho más importante que en el caso general, que primero debemos esperar a que supere el lanzamiento y si lo supera influye entonces nuestra probabilidad de dispersión.

En la gráfica anterior podemos ver los resultados obtenidos, comparando el nivel alcanzado frente al número de dados usados para dispersar.

A la vista de los resultados obtenidos en el estudio de la probabilidad de dispersar cánticos de Khemri podemos sacar las siguientes conclusiones:

- El uso de un número excesivo de dados es del todo contraproducente, tal y como ocurría en el lanzamiento de hechizos. En ningún caso está justificado el uso de más de 4 dados.

dispersar hechizos en general. Obviamente los resultados serán similares a los obtenidos en los cánticos, a excepción de que la dificultad mínima es de 5 mientras que la máxima es muy variable, dependiendo de hasta con cuantos dados queramos intentar la dispersión. En este estudio se ha considerado un máximo de 7 dados simultáneos (los resultados con más son muy parecidos) y para no estudiar todo el abanico de posibilidades existentes, debido a que lo interesante es el comportamiento de las gráficas, se han calculado sólo niveles adicionales por encima de 13 de 20, 25, 30, 35 y 42, que son suficientemente significativos.

En la siguiente tabla podeis ver todos los resultados obtenidos y su respectiva gráfica que resume estos resultados.

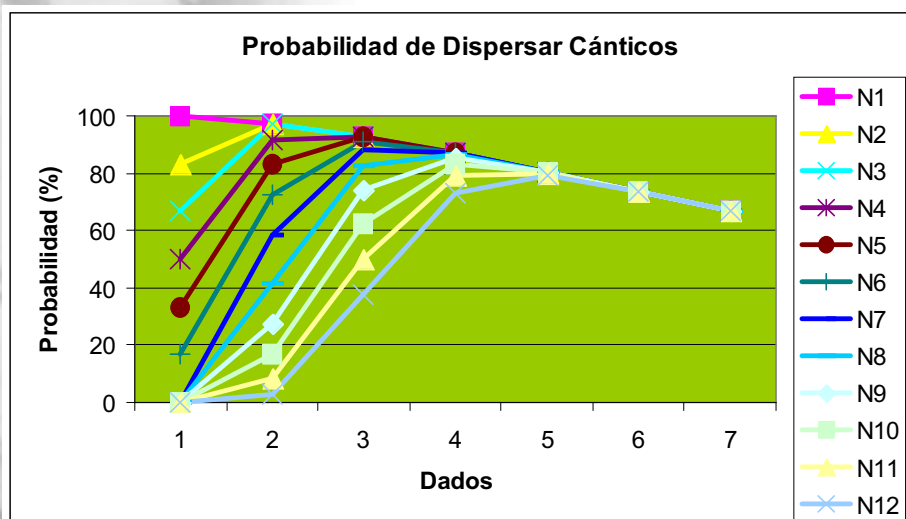
A la vista de los resultados obtenidos podemos extraer las correspondientes conclusiones:

- Si bien el comportamiento de las últimas gráficas parece distinto, hay que tener en cuenta el salto cualitativo de nivel al aumentar el mismo de forma no lineal, por lo que se intuye que la progresión es la misma, simplemente el máximo está más alejado y se necesitan más dados para alcanzarlo.
- En este caso el estudio es menos revelador ya que la variabilidad de las tiradas de energía hace que la única conclusión que se pueda extraer es la de no pasarse con el número de dados a emplear en la dispersión, que es algo que crece a medida que crece el número alcanzado en la fase energética. Destacar que para tiradas inferiores a 15, usar 4 dados es lo máximo recomendable (apenas se diferencia de 5) y a medida que disminuyen las tiradas el uso de 3 es más que suficiente.

Liderazgo

Otro aspecto fundamental del juego en el cual influye de manera notable este estudio, son los diferentes chequeos de liderazgo que se deben realizar en las diferentes situaciones del juego: psicología, desmoralización, reagrupamientos...

Conocer los datos sobre que posibilidades de éxito podemos tener en función de a que liderazgo tenemos que chequear (obviamente dependiendo de todos los factores del juego: tozudez,

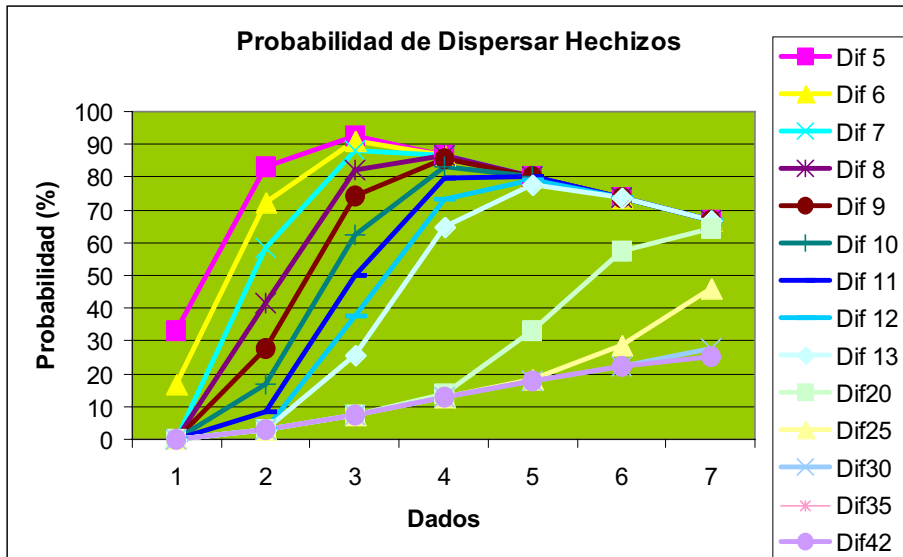


Es evidente que debido a que los cánticos pueden alcanzar un valor máximo de 12, los resultados son similares a los ya conocidos en el lanzamiento de hechizos, sin embargo, debido a que siempre salen exitosos, su tratamiento a la hora de dispersar es distinto ya que ello nos obliga a guardarnos dados, por lo que conocer nuestras probabilidades en función de

- El uso de 4 dados frente a 3 en niveles inferiores a 9 no proporciona un excesivo beneficio.
- El uso de 3 dados frente a 2 en niveles inferiores a 5 no proporciona tampoco un gran beneficio.

Una vez estudiada la probabilidad de dispersar cánticos, pasamos a estudiar la probabilidad de

DADOS	N 5	N 6	N 7	N 8	N 9	N 10	N 11	N 12	N 13	N 20	N 25	N 30	N 35	N 42
1	33,33	16,66	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	83,33	72,22	58,33	41,66	27,77	16,66	8,33	2,77	2,77	2,77	2,77	2,77	2,77	2,77
3	92,59	91,2	87,96	82,4	74,07	62,5	50	37,5	25,92	7,4	7,4	7,4	7,4	7,4
4	86,8	86,8	86,8	86,49	85,49	83,33	79,47	73,3	65,04	14,04	12,73	12,73	12,73	12,73
5	80,37	80,37	80,37	80,37	80,37	80,31	80,04	79,33	77,85	33,21	18,15	17,82	17,82	17,82
6	73,67	73,67	73,67	73,67	73,67	73,67	73,67	73,66	73,59	57,53	28,63	22,17	22,1	22,1
7	66,98	66,98	66,98	66,98	66,98	66,98	66,98	66,98	66,98	64,49	46,12	27,76	25,29	25,28



posibilidad entre el 20 – 25 % en la mayoría de los casos.

- Usar 3d6 equivale, en todos los casos a la influencia del portaestandarte de batalla con 2d6, sólo que aplicable a todas las situaciones de chequeo, lo que proporciona por tanto entre 20 – 25 % de mayor posibilidad a todos los chequeos. Esto se refleja en aproximadamente un incremento de 2 en los liderazgos frente a 2d6.
- El uso del portaestandarte de batalla y 3d6 proporciona, como era de esperar, la mayor posibilidad de chequear, siendo 3 puntos superior a 2d6, lo que en muchos casos representa hasta un 50% de beneficio.
- Como conclusión final, es evidente que no se puede decir que se use siempre 3d6 (algo que pocos pueden usar), pero sí se debe valorar, si vas a entrar en muchos combates, la posibilidad de añadir un portaestandarte de batalla, que te garantiza que te mantendrás firme un 25% de veces más que si no lo usas, valorando el coste del mismo y los beneficios que puede dar.

uso de músicos, puntos de derrota en un combate, posibilidad o no del uso de la repetición por el portaestandarte de batalla...), nos puede ayudar, a tomar decisiones tácticas, tanto de selección de tropas, como de la situación de las mismas para poder hacer valer el valor añadido de usar el liderazgo del general y/o usar la posibilidad de repetir por proximidad del portaestandarte de batalla en una desmoralización.

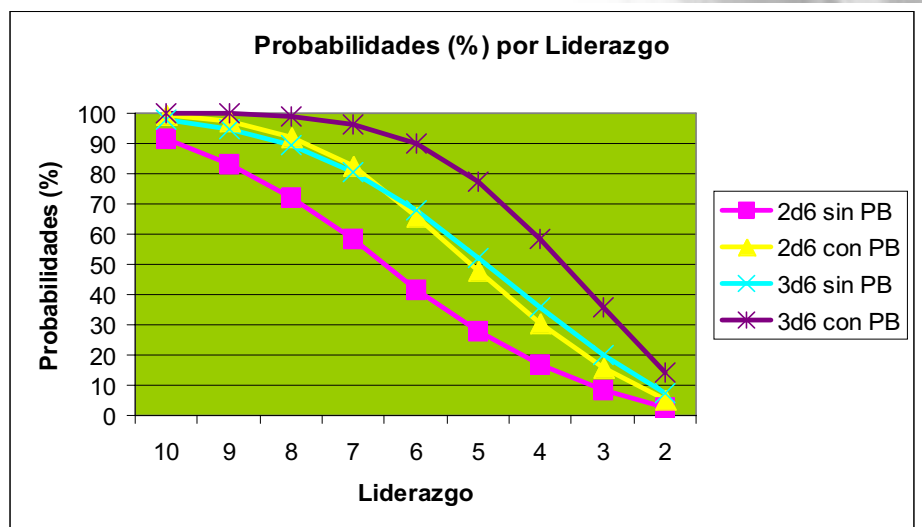
En la siguiente tabla tenemos los resultados obtenidos en las posibilidades que se pueden dar en el juego: el uso o no de la repetición

motivada por el portaestandarte de batalla (PB) y si chequeamos con 2d6 o 3d6 (al ser Hombre Lagarto o por culpa de algún objeto mágico):

A la vista de los resultados obtenidos, se pueden extraer una serie de muy interesantes conclusiones:

- Es muy notable la influencia que tiene el Portaestandarte de Batalla en los chequeos en los que puede intervenir (desmoralización frente a un combate). Esta influencia, en ambos casos ronda un aumento de la

Liderazgo	2d6	2d6 repetir	3d6	3d6 repetir
10	91,667	99,306	98,148	99,966
9	83,333	97,222	94,907	99,741
8	72,222	92,284	89,352	98,866
7	58,333	82,639	80,556	96,219
6	41,667	65,972	68,056	89,796
5	27,778	47,84	52,315	77,261
4	16,667	30,556	35,648	58,588
3	8,333	15,972	19,997	35,852
2	2,778	5,478	7,407	14,266



CRIATURAS GARGANTÚA

Por: Forgeworld

Traducido por: José Ramón Delgado (Devorador)

A las criaturas de enorme tamaño (de tamaño similar al de las máquinas de guerra) se las llama criaturas gargantúa para distinguirlas de las criaturas monstruosas. Para representar su tremendo tamaño, todas las criaturas gargantúa tienen puntos de masa, similares a los puntos de estructura de las máquinas de guerra.

Cuando una criatura gargantúa es atacada, cabe la posibilidad de que el arma empleada no sea capaz de infligir daño suficiente como para herir a una criatura tan grande. Los puntos de masa han de ser reducidos a cero antes de que las heridas normales empiecen a perderse. Cada herida grave resta un punto de masa del total de que disponga la criatura gargantúa.

Un arma mata-titanes hace 1D3 puntos de daño de masa.

La resistencia de la criatura sólo causará una herida grave con un 4+. En cualquier otra circunstancia, se causa una herida grave con 6+. Todo esto queda resumido en la tabla de gravedad de heridas.

Una vez que a una criatura gargantúa no le queden puntos de masa, comienza a recibir heridas de la forma habitual

Ejemplo

Un Hierofante es impactado por un disparo de cañón de batalla. Consigue herir al hierodulo, y este falla su tirada de salvación. El cañón de batalla es F8, y el hierodulo es R8; como la fuerza del ataque es igual a la resistencia del objetivo, y el cañón de batalla es artillería, causa automáticamente una herida grave y el hierofante pierde uno de sus tres puntos de masa.

Coraje

Casi nada puede detener a una criatura gargantúa a la carga; tienen "coraje" (ver pág. 74 del reglamento de W40K).

Reglas e imágenes obtenidas de:
www.forgeworld.co.uk
Diseñado por: Simon Egan
Modelo pintado por: Fil Dunn

La gravedad de cualquier herida se considera sólo después de realizar la tirada para impactar y para herir, y sólo tras haber realizado las pertinentes tiradas de salvación. Las armas de artillería, las armas masivas o las mega-armas con fuerza igual o superior a la resistencia de la criatura causarán siempre una herida grave. Otras armas con fuerza igual o mayor que la

	Artillería Mega-armas Armas masivas	Otras armas
F mayor o igual a R	Siempre herida grave	Herida grave con 4+
F menor a R	Herida grave con 6+	Herida grave con 6+

MALÁNTROPO (v 2.0)

Por: Forgeworld
 Traducido por: José Ramón Delgado (Devorador)

Designación Imperial: Malántropo
Nombre común: Come-cuerpos, Ingestor, Saqueador
Nombre de especie: Tyranicus cadaverii terribilis

Tras el ataque inicial tiránido, entran en escena los enjambres devoradores y los terribles malántropos. Aunque se piensa que el papel del malántropo es el de recolectar y procesar selectivamente el ADN de los enemigos caídos antes de ser reabsorbido, junto con los enjambres

que rezuman un veneno altamente cardiotóxico, neurotóxico y dermonecrosante. Inyectado a través de la piel de casi cualquier criatura viva conocida causa inmediatamente un inenarrable dolor y deja a la víctima indefensa, la cual será literalmente "arrancada" de su lugar y arrojada a los hinchados sacos del torso del malántropo, donde se extraerá el ADN lentamente - una muerte horrible para cualquiera los suficientemente

desafortunado como para ser capturado por un malántropo.

Progenie: 1 malántropo

Biomorfos: El malántropo siempre tiene estolones alimentarios

Poderes de la mente enjambre: Siempre tiene campo disforme, criatura sináptica, el horror.

Cuartel general: Un malántropo es una opción de CG para un ejército tiránido. Para poder incluirlo, debes contar con al menos un enjambre devorador como tropa de línea.

Reglas especiales

Objetivo grande: El malántropo es un objetivo grande. Puede ser elegido como objetivo en lugar de la infantería normal sin chequeo de elección de objetivo.

Ataques variables: El malántropo tiene un número aleatorio de ataques cada turno. Al principio de cada fase de asalto tira 1D6 y súmale 1, siendo el resultado igual al número de ataques. El malántropo nunca se beneficia del +1A al cargar.

Shock anafiláctico: Debido a su toxicidad extrema, cualquier herida causada por el malántropo causa la muerte inmediata, sin importar el número de heridas que se reflejen en el perfil de atributos de la miniatura atacada. Esta regla no se aplica a los demonios (provieniendo de la disformidad, son inmunes a las toxinas del malántropo).

Flota de estolones: El malántropo se desliza por el campo de batalla a una velocidad endiablada sobre sus estolones, que se retuercen y enroscan sobre si mismos

MALÁNTROPO 140 puntos

HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
3	3	6	6	4	5	1+1D6	10	2+/6+

Reglas e imágenes obtenidas de:
www.forgeworld.co.uk
 Diseñado por: Simon Egan
 Modelo pintado por: Mark Bedford



devoradores, en la biomasa tiránida (la cual se usará para crear xenomorfos más complejos), la función completa de los malántropos aún no se ha comprendido al completo. Esto se debe en gran medida a que los avistamientos de estas extrañas criaturas son raros, debido a que muy pocos sobreviven al ataque inicial lo suficiente para ser testigos de las hordas subsiguientes.

El malántropo atrapa a los enemigos muertos, heridos o desprevenidos con sus largos estolones palpadores. Éstos poseen aguijones

CONSTRUYENDO COMPLEJOS (V1.0)

Por Forgeworld
Traducido por: José Ramón Delgado (Devorador)

Reglas de 40K para combates en el complejo Phaeton u otros similares



Usando el complejo

La lucha en los estrechos confines del complejo es un combate a corto alcance brutal. Es el reino de la potencia de fuego a corto alcance y del asalto; será suave y sangriento!!!

El complejo añade toda una nueva dimensión a las partidas de W40K, ya que los ejércitos acechan en las habitaciones y galerías, cargan a lo largo de los pasillos y defienden desesperadamente los puntos de acceso. Los tejados del complejo se pueden quitar, lo cual no sólo permite colocar miniaturas en su interior, sino que también permite esconder las fuerzas dentro sin que tu oponente lo sepa hasta que entre en la habitación o en el corredor, momento en el que el techo se quitará y el horror que acecha dentro será revelado.

Consejo de juego

El modelo del complejo ha sido diseñado para que las puertas y los tejados impidan la visión de lo que hay dentro entre oponentes. Los jugadores pueden acordar que no mirarán en las habitaciones antes de que sus escuadras entren en ella, y que si algún jugador quiere desplegar una unidad en el complejo, pueden hacerlo sin que mire ningún oponente. Esto aumentará la tensión generada por las unidades infiltradas acechando, las cuáles sólo revelarán su posición cuando se abran las puertas y se quite el tejado.

Alternativamente, los jugadores pueden optar por quitar el tejado y permitir que todo sea visible para todos los jugadores.

Desplegando en el complejo

Tamaño de las miniaturas

Sólo la infantería puede penetrar en el complejo, es decir, cualquier miniatura en peana estándar de 25mm. Algunas miniaturas con peana de 40mm. pueden también, entre ellas los exterminadores, guerreros tiránidos, líctores, ogretes y enjambres devoradores. Aquí tendrá que imperar el sentido común de los jugadores. Por ejemplo, la miniatura del líctor no cabe dentro del complejo debido a sus garras enormes. Esto no debería impedir que colocara la miniatura en el complejo, ya que en realidad puede plegar las garras, agacharse e incluso reptar si se tiene la necesidad de hacerlo.

Algunos ejemplos de miniaturas en peanas de 40mm. que no pueden desplegar dentro de los complejos son: armaduras CRISIS tau, armaduras APOCALIPSIS tau, destructores necrones de ambos tipos y cualquier miniatura que cuente o sea caballería. Miniaturas de 60mm. no pueden entrar en el complejo, así como ningún vehículo. Éstos sólo podrán acceder al complejo para entrar en un garaje y sólo por la puerta principal.

Movimiento

Moverse dentro de edificios es considerablemente más difícil que moverse en exteriores, ya que hay muchos objetos por el camino, puertas para abrir, cada rincón oscuro debe ser inspeccionado y las distancias son tan cortas que es imposible moverse a máxima velocidad. Para representar esto, ninguna miniatura podrá moverse más de 15cm. en su fase de movimiento y ninguna podrá asaltar a más de 15cm. Es decir, las reglas de "salto" y "bestias salvajes" entre otras no se aplicarán dentro del complejo.

Disparando

Para impactar

Dentro del complejo a distancias son cortas y las líneas de visión difíciles de trazar, pero es difícil fallar cuando se dispara a lo largo de un pasillo. TODAS las armas de fuego, dentro del complejo, impactan a 2+ sin importar la HP de la miniatura que dispara. Esto sólo se aplica a miniaturas que disparan dentro del complejo a otras que están dentro del complejo; es decir, miniaturas que disparen a objetivos fuera del complejo no se benefician de esta regla, al igual que miniaturas que disparen desde fuera del complejo a objetivos dentro del complejo.

Salvación por cobertura

Las miniaturas situadas en pasillos se suponen al descubierto y no obtienen salvación por cobertura. Las miniaturas dentro de una habitación obtienen una salvación por cobertura de 6+ debido a los muebles y otros elementos. Las miniaturas al acecho en esquinas o intersecciones reciben una salvación por cobertura de 4+.

Armas de plantilla de área de efecto

Un espacio cerrado contiene e intensifica las explosiones, haciéndolas más poderosas que en campo abierto. No se permiten tiradas de salvación por cobertura contra armas de plantilla. las armas de barrera de artillería no se pueden disparar dentro del complejo por falta de altura interior.

Asalto

Aguantar y disparar

En tales condiciones de estrechez, los asaltos estarán a la orden del día, aunque eso no quita para que correr por un pasillo o irrumpir en una habitación defendidos sea un suicidio. Si una unidad es asaltada, puede declarar que va a "aguantar y disparar", acribillando a quemarropa a la unidad que asalta, en lugar de luchar cuerpo a cuerpo. Una unidad sólo puede "aguantar y disparar" en el turno en el que es asaltada, no en turnos siguientes, y no podrá "aguantar y disparar" si ya está trabada en combate.

Una unidad que declare su intención de "aguantar y disparar" cambiará sus ataques cuerpo a cuerpo normales por disparar con cada miniatura asaltada. P. ej. si una miniatura pudiese luchar en cuerpo a cuerpo, podrá "aguantar y disparar". El disparo se resuelve con el doble de la iniciativa base de la miniatura, hasta un máximo de 10. Se aplica la HP base a la miniatura y no la regla antes descrita de impactar a 2+. Se efectúan las tiradas para herir y de salvación de forma ordinaria. Las miniaturas que mueran de esta forma cuentan como bajas en combate cuerpo a cuerpo a la hora de determinar el bando vencedor de la batalla.

Las miniaturas que decidan "aguantar y disparar" cuentan como si hubieran movido (a efectos de juego, se sitúan en la posición correcta para proporcionar fuego de cobertura a sus compañeros, o afirman los pies rápidamente para dirigir la ráfaga hacia los asaltantes). Esto significa que no podrán disparar con armas pesadas o con cualquier arma considerada de plantilla (incluidas las armas de asalto con plantilla de área de efecto). Un lanzallamas no se podrá usar, debido a que es un arma de plantilla.

EJEMPLO 1: Una escuadra de 5 marines espaciales armados con 3 bólteres, una pistola de plasma y un lanzamisiles es asaltada por una unidad de 6 genestealers y deciden "aguantar y disparar" en lugar de combatir cuerpo a cuerpo. Los disparos se resuelven con 18 (el doble de la 14 normal) antes de que los genestealers ataquen con su 16. Disparan 6 disparos de bólter (son fuego rápido) y 2 de pistola de plasma. El lanzamisiles no puede disparar al ser un arma pesada. Impactan con 3+ y consiguen 3 impactos de bólter y 1 de pistola de plasma. Como no se permiten tiradas de salvación por armadura

debido al FP de las armas empleadas, 4 genestealers son retirados como baja antes de poder devolver los ataques cuerpo a cuerpo. La escuadra de marines espaciales no podrá ahora luchar en cuerpo a cuerpo, debido a que cambiaron sus ataques en cuerpo a cuerpo por el "aguantar y disparar".

EJEMPLO 2: Una escuadra de exterminadores armados con 3 bólteres tormenta, un lanzallamas pesado y un cañón de asalto son asaltados por 6 genestealers y deciden "aguantar y disparar". Los disparos se resuelven con 18 y realizan 6 disparos de bólter y 4 del cañón de asalto, debido a que los exterminadores pueden mover y disparar con armas pesadas (el lanzallamas no dispara al ser arma de plantilla).

Armas centinelas

Dichos elementos son armas de vigilancia desplegadas en habitaciones y pasillos, y pueden "aguantar y disparar" exactamente igual que una escuadra, pero con I10. Las armas centinela pueden disparar armas pesadas. Disponen de dos modos de vigilancia:

1. En modo estacionario, sólo pueden "aguantar y disparar" si son asaltadas dentro de un ángulo de 90° en la dirección en la que apuntan.
2. En modo móvil, pueden "aguantar y disparar" cuando sean asaltadas desde cualquier dirección.

Combate cuerpo a cuerpo

El Cuerpo a cuerpo se resuelve normalmente. Como hay poco espacio, lo normal es que puedan luchar menos miniaturas en cuerpo a cuerpo que cuando se lucha a campo abierto. Pero hay que recordar que las miniaturas en habitaciones, esquinas o intersecciones están a cubierto (por

cobertura) y por tanto lucharán con I10 a menos que se usen granadas durante el asalto. Esto representa a los defensores escondidos entre los muebles, detrás de las esquinas, umbrales de puertas, etc.

Atacando el complejo

Puertas

En el complejo, las puertas podrán estar bloqueadas o desbloqueadas. Ningún jugador sabrá en qué posición estarán hasta que coloque una miniatura a menos de 3cm. de la puerta. En ese momento, habrá que tirar un dado: con un resultado de 6, la puerta estará desbloqueada y se retirará del juego. Con cualquier otro resultado, está bloqueada, y no se abrirá hasta que sea destruida. Para ello, hay que inflingirle un impacto superficial o interno contra su factor de blindaje 12. Cuando se consiga, la puerta se retirará del juego. Las puertas pueden ser asaltadas o disparadas con normalidad.

Consejo de juego

Para que la jugabilidad sea mayor, no pegues ningún elemento de escenografía dentro de las habitaciones del complejo, ya que si la habitación se llena de miniaturas, podrás quitar los muebles y dejar sitio a las miniaturas, para evitar daño a las partes más delicadas mientras que se resuelve el combate. Una vez termine este, recoloca el mobiliario en la habitación cuando se retiren las miniaturas.

Reglas e Imágenes obtenidas de: www.forgeworld.co.uk
Modelos pintados por: Mark Bedford



Cazadores de demonios: Caballeros Grises

Fuente: BFG Magazine 16
Traducido por: Enrique Ballesteros

Del mismo modo que los ejércitos de tierra de la Guardia Imperial y del Adeptus Astartes, elementos de la Armada Imperial pueden, de vez en cuando, ser inducidos por el Ordo Malleus y puestos bajo el mando de un Lord Inquisidor. Dichas fuerzas mantienen sus propios Almirantes y Oficiales, ya que el mando de una flota completa es una habilidad que se aprende a lo largo de la vida y ni siquiera el mejor de los Inquisidores es capaz de asumir este control. En lugar de ello, el Inquisidor actuará de forma coordinada con el propio comandante de la flota, determinando asuntos estratégicos y dictando las prioridades, pero permitiendo al almirante gobernar el despliegue de las naves.

La Cámara Militante: Caballeros Grises

Los Inquisidores se sirven, de acuerdo a sus necesidades, de todo tipo de secuaces, ayudantes, guardaespaldas y otros acompañantes. Y lo que es más importante pueden solicitar la ayuda de las Cámaras Militantes - fuerzas de combate especialmente adiestradas y equipadas, adjuntas a cada uno de los Ordos de la Inquisición. Los Inquisidores Cazadores de Demonios del Ordo Malleus, por ejemplo, pueden solicitar la ayuda de la Cámara Militante conocida como los Caballeros Grises cuando lo precisen.

Los Caballeros Grises son un Capítulo, fundado entre un gran secretismo y que únicamente responde al propio Ordo Malleus. En el campo de batalla un Inquisidor puede estar acompañado por escuadras de estos legendarios guerreros y asimismo, si está llamado a cumplir sus funciones en el espacio, puede estar acompañado por Caballeros Grises como guardaespaldas. Si la misión es especialmente crucial, el Inquisidor puede destinar Grupos de Abordaje de Caballeros Grises en otras naves de la flota, o incluso solicitar el apoyo de Cruceros de Asalto o Barcazas de Batalla de los Caballeros Grises.

Inquisidores y Caballeros Grises - Marines Espaciales en BattleFleet Gothic

Existen diferentes formas de incorporar las Cámaras Militantes en las flotas, pero solamente pueden incluir representantes de una sola de ellas.

A continuación se indica cómo utilizar los Caballeros Grises, Cámara Militante del Ordo Malleus.

0 - 1 Lord Inquisidor

Si quieres, una Flota Imperial o de Marines Espaciales pueden incluir un Lord Inquisidor (además del propio comandante de la flota que sea preciso de acuerdo a la lista de flota). No puedes elegir el incluir un Inquisidor en lugar de un comandante de flota, si la lista requiere incluirlo.

Lord Inquisidor 75 puntos

Un Lord Inquisidor debe situarse a bordo de nave insignia. Los Inquisidores no tienen un valor determinando de liderazgo, y son tratados como parte integrante de la propia nave en la que se encuentran.

Jurisdicción Especial.

El Lord Inquisidor es poseedor de una gran autoridad y no tiene más que comunicar sus deseos, explicando en raras ocasiones sus razones. Aunque un Inquisidor permanecerá junto al Almirante de la Flota, compartiendo aparentemente el mando de la flota, hay muchas posibilidades que delegados y subordinados suyos estén distribuidos por el resto de naves que componen la flota, cumpliendo sus órdenes y poniendo en acción planes que se mantienen ocultos a los demás miembros de la flota. Si una nave o escuadrón de la flota, falla el chequeo de liderazgo para cumplir una orden especial durante el turno, el Inquisidor pone en acción algún plan propio, permitiendo que una única nave intente cumplir una orden especial. Independientemente de si el chequeo de esta orden extra se pase o no, no se pueden dar más órdenes especiales durante este turno.

Exterminadores de los Caballeros Grises

Una nave Imperial con un Inquisidor a bordo puede equiparse con un Grupo de Abordaje de

Exterminadores de los Caballeros Grises por +50 puntos.

Los Exterminadores de los Caballeros Grises usan las mismas reglas en los ataques relámpago que los Grupos de Abordaje de Exterminadores de la lista de flota de los Marines Espaciales:

(Los Exterminadores, que proceden de la Primera Compañía de élite y llevan la armadura más pesada conocida por el hombre, son los mejores luchadores para asaltar naves de la galaxia. Una vez por batalla, puedes utilizar a los Exterminadores en un ataque de teleportación. Se aplican todas las reglas de ataques de teleportación (consulta el reglamento de Battlefleet Gothic), excepto por el hecho de que este ataque de teleportación puede efectuarse además del ataque de teleportación normal de ese turno. Al efectuar la teleportación de los Exterminadores, tira 2D6 para la resolución del ataque relámpago; se aplican ambos resultados (incluyendo el +1 habitual por tratarse de Marines Espaciales). Una vez que los Exterminadores han realizado su ataque, no pueden volver a utilizarse en toda la batalla).



y además tienen la regla especial de Cazadores de Demonios descrita más adelante.

Grupos de Abordaje de los Caballeros Grises.

Aunque el inmenso poder de los Exterminadores solamente estará al servicio del propio Lord Inquisidor, grupos de abordaje de Caballeros Grises pueden, en ocasiones, estar destinados en otras naves de una flota inducida por el Ordo Malleus.

Cualquier nave principal en una flota que incluya un Inquisidor, puede llevar Grupos de Abordaje de Caballeros Grises por un coste de +20 puntos por nave.

El Grupo de Abordaje de Caballeros Grises a bordo de una nave Imperial, suma +1 a la tirada de dado para cualquier ataque relámpago hecho desde la nave a la cual están asignados. Los Caballeros Grises no dan bonificación en acciones de abordaje, ya que su número es pequeño para que esta acción pueda quedar alterada de forma apreciable. Los Caballeros Grises también tienen la regla especial de Cazadores de Demonios descrita más adelante.



Naves de los Caballeros Grises en Flotas Imperiales

Aunque de forma más esporádica que los Grupos de Abordaje, un Inquisidor puede pensar que la misión es de importancia tan vital que las propias naves de los Caballeros

Grises son reclamadas para entrar en acción. Una Flota Imperial puede incluir las siguientes naves de Caballeros Grises, dependiendo del tamaño total de la flota.

Cualquier nave incluida en la lista de flota, tendrá un coste en puntos tal y como se indica en la lista de flota de Marines Espaciales, más un extra de +20 puntos ya que son Caballeros Grises. Las naves no pueden tener un comandante de flota, y no pueden equiparse con extras opcionales (Exterminadores, etc) - son simplemente la versión básica de la nave. Las Barcazas de Batalla y los Cruceros de Asalto de los Caballeros Grises siguen las reglas normales para las naves de los Marines Espaciales y están también sujetas a las reglas especiales para Cazadores de Demonios descritas más adelante.

Flotas de los Caballeros Grises

Puedes, en caso de que quieras, preparar una flota usando la lista habitual de los Marines Espaciales y posteriormente incluir un Inquisidor, preparando así una flota enteramente compuesta por Caballeros Grises. Si eliges hacer esto, es obligatorio incluir la opción de Exterminadores en la nave del Señor de la Flota (los cuales, obviamente, serán Exterminadores de los Caballeros Grises). Las naves de los Caballeros Grises usan las reglas de los Marines Espaciales y además la regla especial de Cazadores de Demonios descrita más adelante.

Tamaño de la flota (puntos)	Número permitido de Naves de los Caballeros Grises
0 - 500	Ninguna
501 - 1.000	Hasta un Crucero de Asalto
1.001 - 1500	Hasta una Barcaza de Batalla o Hasta dos Cruceros de Asalto
+ 1.501	Hasta una Barcaza de Batalla y Hasta dos Cruceros de Asalto

Reglas especiales: Cazadores de Demonios

Los Marines Espaciales Caballeros Grises y los Exterminadores Caballeros Grises son Cazadores de Demonios, entrenados por el Ordo Malleus con el propósito específico de dar caza y acabar con los Demonios allá donde se encuentren. Contra cualquier nave portadora de alguna de las Marcas del Caos, en los ataques relámpago efectuados por los Caballeros Grises se utilizan 2D6 y se aplican los efectos de la tabla de daños críticos, en lugar de la tirada normal de 1D6 para estos ataques. En el caso de precisarlo, haz tiradas separadas para impactar primero, y luego tira 2D6 para la tabla de daños críticos (aunque en la mayor parte de los casos, los Marines Espaciales impactarán automáticamente como consecuencia del modificador +1 que se aplica en los ataques relámpago, de forma que la tirada para impactar no sería necesaria).

Las naves de los Caballeros Grises (no naves con Grupos de Abordaje compuestos por Caballeros Grises o Exterminadores de los Caballeros Grises) ignoran las penalizaciones asociadas con las Marcas de Slaanesh y Nurgle (de forma que no se aplica el modificador de liderazgo -2 por estar a 15 cm de una nave con la marca de Slaanesh y pueden abordar a naves con la marca de Nurgle).

NAVE NEGRA DE LA INQUISICION

Fuente: BFG Magazine 9 / Reglas Experimentales por: Bob Henderson
Traducido por: Enrique Ballesteros

La Inquisición es la fuerza más poderosa en el Imperio; su jurisdicción abarca a todos los planetas de la Galaxia arrancando de ellos todo rastro de herejía y la traición. Para facilitar su labor tienen bajo su mando las infames Naves Negras, poderosas naves temidas por todos.



Construidas únicamente por el Adeptus Mechanicus de Marte, las Naves Negras están entre las naves de guerra más secretas que actualmente están al servicio del Imperio. En algún momento del lejano pasado, los Grandes Maestros de la Inquisición consideraron que, la dependencia de la Armada Imperial o de los Marines Espaciales, para transporte, apoyo y protección era inaceptable y que se precisaba una nueva nave capaz de permitirles entrar en acción de forma independiente.

Combinando muchas características del Crucero de Asalto de los Marines Espaciales con el casco de un Crucero, las Naves Negras (así denominadas como consecuencia de su siniestra reputación) pueden desplegar formaciones del tamaño de una Compañía con apoyo orbital. Operando usualmente solas o junto con la Armada Imperial o escoltas de Marines Espaciales, estas naves pueden servir como el núcleo de un formidable grupo de combate para enfrentarse con revueltas o incursiones heréticas.

Estas raramente observadas naves, usualmente operan solamente en asuntos inquisitoriales, pero ocasionalmente, cuando los intereses tanto de la Inquisición como de la Armada Imperial coinciden, una Nave Negra puede unirse a un grupo de combate Imperial. Aunque es raro el Almirante que da la bienvenida a un Inquisidor, estas naves son un estimado refuerzo para cualquier flota.

Tan secreta es la naturaleza de su trabajo que pocas acciones de las Naves Negras son las que se conocen. Sin embargo, la lucha y posterior destrucción de la Ecclesiarca Nevsky durante la incursión Tiránida de Horatia III es destacable. La Ecclesiarca Nevsky y sus escoltas, consiguieron acabar con tres naves enjambre de la flota invasora antes de caer ellos. La destrucción de las naves enjambre evitaron la llegada de refuerzos adicionales al planeta y la Guardia Imperial apoyados por los Marines Espaciales que desembarcaron desde la Ecclesiarca Nevsky antes de su

destrucción, exterminaron la horda Tiránida.

Se especula desde hace tiempo que varios Capítulos de Marines han solicitado naves similares a los astilleros de Marte y que estas solicitudes han sido rechazadas.

Reglas Especiales

Las Naves Negras pasan automáticamente todos los chequeos de liderazgo cuando se da la orden "A toda máquina" como consecuencia de la excepcional capacidad de sus motores.

Una Nave Negra Inquisitorial no puede unirse a ningún escuadrón de la Armada Imperial o Marines Espaciales, y no puede utilizarse como nave insignia por el Almirante o el Señor de la Flota.



En la tirada para determinar el liderazgo de la Nave Negra se utilizará la tabla de los Marines Espaciales.

Utilización de la Nave Negra

Solamente se puede utilizar una Nave Negra por cada 2.500 puntos de naves Imperiales y/o de Marines Espaciales.

Las Naves Negras pueden operar como una fuerza independiente con Escoltas Imperiales. Cada Nave Negra puede utilizar hasta un máximo de seis Escoltas de cualquier tipo.

NAVE NEGRA DE LA INQUISICION						270 puntos
Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas	
Crucero/8	25 cm	45°	2	6	2	
Cañón de magma dorsal	30 cm		6	Izquierdo/frontal/derecho		
Batería de estribor	45 cm		8	Derecho		
Batería de babor	45 cm		8	Izquierdo		
Hangares de Proa	Thunderhawks: 20 cm Botes de Asalto: 30 cm		2 escuadrones			
Torpedos de proa	30 cm		6	Frontal		

Original en el foro de Privateer Press.

Traducción de Wolfbane en los Tercios de Hierro (www.forowarmachine.tk)

Compañeros cygnaritas espero que esto os ayude. No me he puesto con la guía por que con las cartas en preparacion no creo que ayude mucho un guion como el de nodens para nuestra faccion, pero que tacticas mas o menos especificas y los lanzadores, infantería y siervos que funcionan para esa tactica en concreto seria mas util que un estudio de las unidades sueltas.

Táctica 1: Demora y Golpea

La táctica de nuestro ejército por excelencia. La mitad de nuestras tropas (casters, infantería y jacks) están diseñadas para demorar, lentecer o imposibilitar al enemigo. La otra mitad esta ahí para machacar a las ahora debilitadas fuerzas enemigas. Así que para los cygnaritas que haya ahí fuera, un estudio básico de la táctica más efectiva de cygnar.

Demora

Esta es la razón numero uno de que la peña odie a cygnar. Negamos sus habilidades. Los hacemos más lentos, evitamos que puedan incrementar tiradas (a base de disrupción) o sencillamente evitamos que nos puedan apuntar (y con ello, disparar).

Haley es la Reina de la Demora. Barrera Temporal significa que no hay cargas, camina hacia mi mientras te disparo, por favor. No tiene Disparo a

Distancia, con lo que la parte de golpear se hace un pelín más difícil. Pero Buena Puntería hace a los Magos Pistoleros mucho más peligrosos con sus efectos de Rayo Atronador. Y tiene Disrupción y Confusión, no tienes foco y además tus jacks no funcionan.

Stryker es el Rey de la Demora. Por una sencilla razón: Terremoto. Un ADE de 5" que hace al enemigo más lento y tus ataques a distancia más precisos. Y sí que tiene Disparo a Distancia, haciendo tus ataques a distancia más efectivos en golpear. Y sus armas causan disrupción, tanto a distancia como en combate.

Caine no es muy bueno en demorar, a menos que hagas que lo persigan jugando al gato y al ratón. Impacto Atronador puede demorar un poco, pero es quizás demasiado caro. No es nuestro lanzador de elección para esta parte de la táctica.

Nemo tiene Arco Voltaico, uno de los hechizos más caros del juego pero que hace maravillas para estacionar siervos en el sitio. Su dote es de las mejores para demorar a los siervos. Sin embargo, es mucho mejor en la parte de golpear de la táctica por la Sobrecarga (5 de concentración a un siervo).

Si Haley y Stryker son el Rey y la Reina, los Zapadores son sus Campeones de la Demora. El enemigo no puede disparar a tu ejército, y caso de que dejes de lado el humo para disparar, estando Atrincherados son muy difíciles de matar con ADEs.

Los Magos Pistoleros existen únicamente para demorar al enemigo. Dos de sus efectos de disparo con la pistola de llave arcana demoran maravillosamente bien. Descarga quema la corteza, demorando al siervo como no puede hacer otra cosa. El Rayo Atronador no es tan efectivo (pero también lo es), aunque con Buena Puntería pueden derribar modelos con mayor efectividad.

El Acorazado puede derribar unidades enteras, preparándolas para el



Capitana Victoria Haley. La mejor para la táctica de Demora y Golpea.



Acorazado Tormenta (Stormclad). El jack pesado ideal (combinado con Espadas Tormenta) para golpear en Demora y Golpea.

golpe definitivo. Y también puede golpear bastante bien.

Si algún siervo puede demorar, es el Centurión. Incargable, casi inamovible y con Escudo Arcano casi inmatable. Encuentra el siervo más peligroso del oponente y trábalo.

El Cazador demora disparando contra unidades o siervos adelantados y tiene velocidad para jugar al ratón y al gato con lo que le ataque.

El Capitán Maestro Mago Pistolero es el solo que mejor demora. Su habilidad para matar líderes de unidad es insuperable. Sin líder no hay carga, ni carrera. Y puede hacerlo básicamente donde quiera con Disparo a Distancia. Prácticamente obligatorio.

El Oficial en Pruebas demora extremadamente bien. Su habilidad para aguantar y para moverse, eliminar líderes de unidad y disparar a los siervos mas lentos lo meten en la lista.

Los Herreros Tormenta son baratos, efectivos e ignoran la gran mayoría de las protecciones. Demoran evitando que los siervos corran o carguen durante un turno. Además pueden atacar a líderes de unidad sin LDV y pueden atacar a un combate.

Golpear

Ahora viene la parte divertida. ¿Así que tienes la mitad de tu ejército haciendo al enemigo tambalearse? Es la hora de mandarlos a casa en una caja de pino. Es la hora de golpear.

Caine y Nemo son nuestros lanzadores más golpeadores. Caine por la cantidad de plomo que puede escupir y Nemo porque con Sobrecarga puede convertir a un siervo en una rabiosa maquina de matar.

Los Fusileros son la primera unidad que necesitas para golpear, y con fuerza. Un ADC al máximo puede destrozarse al más recio de los siervos de Khador, y, si despliegas bien, pueden hacerlo dos veces. Su alcance combinado con Disparo a Distancia hace que las cosas se mueran antes de llegar a distancia de presentar batalla.

Los Espadas Tormenta son algo frágiles, pero destrozaran lo que sea en una carga. Acuérdate si llevan el Portaestandarte y el Capitán de hacer un Lightning Strike a cosas que tengan su DEF reducida por derribos, Barrera Temporal u otros efectos.

Los Caballeros de la Espada son buitres o atacantes de horda.

Aguántalos hasta el último momento y luego suéltalo para que no quede nada en pie.

El Acorazado Tormenta con los Espadas Tormenta es el mejor de los combos para golpear. Su sinergia convierte 8 tipos en Rayos en Cadena con cada ataque. Además que aparte no se corta cuando llega la hora de pegar con su Rayo o su Hoja Generador (nuestro ataque mas burro a pelo).

Los Zapadores pueden hacer un ADC de daño 21. Y la Carga a la Bayoneta ignora el Sigilo. Nunca olvidéis este dato. No tienen el alcance de los Fusileros, pero tienen Despliegue Avanzado que lo compensa con creces. Una vez han terminado de demorar, golpea con ellos. Y golpea duro.

El Acorazado y el Defensor también pegan bastante duro. Con Nemo no hay nada que no puedan destrozarse en combate. Y un Centurión con 5 de Concentración es algo MUY peligroso... aunque casi todos los pesados lo sean.

Así que aquí tenéis Demora y Golpea. Nuestra táctica más efectiva.



Táctica 2: K.F.C.

Kentucky Fried Caster. KFC. Tiene otros nombres, que suelen empezar por Kill y terminar con Caster, pero este es el que mas mola. Es una estrategia muy simple, abre un hueco hasta su lanzador de guerra y mátao. No es tan fácil como parece. Esta estrategia no es muy buena en torneos. Se pierden muchos PVs haciendo esto, ya que lo olvidas todo excepto lo que se interpone entre tu victoria y el muerto que anda. Este estilo cuesta bastantes PV, pero es muy divertido.

Lanzadores

Stryker es la elección numero uno. Su Terremoto puede limpiar LDVs mejor que nada en este juego. Puedes apoyarlo o con disparos a larga distancia o con unidades rápidas y puedes plantarte en el campamento enemigo antes de lo que la gente puede pestañear. Puedes ganar (literalmente) en el turno 2, si tu oponente se despista.

Caine es nuestro segundo hombre. Las dos razones principales son Impacto Atronador, que limpia la LDV y puede incluso derribar o hacer daño al lanzador enemigo, y sus pistolas. Más de una batalla ha terminado cuando el jugador de Cygnar ha dicho "bueno, Caine tiene línea de visión". No hace tanto daño como otras cosas, pero su CAD lo compensa con creces. Y no olvidéis que puede tirar Explosión Arcana, incrementar para acertar o para daño y aun así usar Destello para alejarse tranquilamente. Y es que los modelos muertos bloquean la LDV igual que los derribados, nada.

Nemo es el siguiente en la lista. Por una razón: siervo acelerado y sobrecargado. Si un Acorazado o un Centurión tienen un camino libre hasta un lanzador, adiós muchachos. Puede trabar a un siervo (o más) con Arco voltaico, manteniéndolo fuera de tu camino, pero es mejor usarlo para el golpe de gracia.

Haley es probablemente el lanzador menos compatible con esta táctica. Su dote es buena para el ataque al lanzador y tiene Confusión para quitar siervos de tu camino, pero los otros tres hacen el trabajo mucho mejor que ella.

Abriendo Hueco

El Acorazado es el as de los huecos. Su puño libre es ideal para lanzar cosas fuera de orbita, puede temblor para derribar unidades enteras

en el suelo y tiene velocidad para llegar al lanzador con rapidez.

El Centinela es bueno para abrir un hueco en hordas de infantería. Incluso aunque no tengas a su lanzador a tiro, cuando los enemigos estén derribados utilízalo para eliminar líderes de unidad o attachments. Usa Jack Marshall o dáselo a un Oficial en Pruebas para ahorrar preciosos puntos de Concentración.

El Centurión es demasiado lento para pillar al lanzador rápidamente. Puede trabar modelos gracias al alcance de la lanza y evitar que se pongan entre tú y tu objetivo pero quizás harías mejor en gastar los puntos en otra cosa.

El Lancero es casi obligatorio para abrir el hueco. Le da a tu ejercito tanta movilidad que el enemigo tiene que centrarse o en el siervo o en el lanzador, y sólo hace falta uno de ellos para abrir el hueco. Lleva dos si puedes. Corre por los flancos. Por el que sea que el enemigo ignore, canaliza el hechizo que les va a abrir hueco a los grandotes que lleva detrás.

Los Magos Pistoleros pueden empujar modelos. Y con Buena Puntería tienes una gran oportunidad para derribarlos. Como con suerte solo necesitas un único disparo, deberías considerarlos siempre que tengas los puntos.

Los Caballeros de la Espada son buenos para limpiar infantería ligera, pero se pueden meter en medio. Úsalos solo si sabes que te vas a enfrentar a una horda de infantería.

El Golpe de Gracia

En esto el Defensor es una bendición de Morrow. Un disparo de daño 14 incrementado no matara a todos los lanzadores, pero contra alguno débil o tocado puede ser mortal. Ponlo detrás del Acorazado cuando limpia la LDV y tienes un ataque casi automático.

El Cargador hace el trabajo con un poco menos de efectividad que el Defensor, pero poder disparar dos veces es el 75% de lo que cuesta. Si sabes que te vas a enfrentar contra un lanzador débil el Cargador es perfecto, pero para objetivos mas duros, quédate con el Defensor.

El Cazador es un buen siervo para utilizar contra lanzadores medianos o grandes, como el Carnicero, el Liche de Hierro o Karchev. Pero otros modelos eliminan a los lanzadores pequeños con

ma y o r efectividad. Como antes, llévalo si conoces a tu enemigo.

Los Fusileros son nuestra unidad mas asesina. Fuego escalonado (huecos entre hombre y hombre para que los diez puedan disparar en dos filas de 5) hacen que le lleguen 2 tiros de daño 20 en un expreso al infierno.

Los Espadas Tormenta son difíciles de colocar, pero si puedes estar a 8" del objetivo al abrir el hueco, morirá. Especialmente si llevas al portaestandarte y al capitán. Te da igual cual sea tu objetivo, morirá. Si pillas al lanzador enemigo derribado o puedes lanzar Buena Puntería a los Espadas Tormenta, morirá.

Los Zapadores tienen algo mejor que los Fusileros, y es un Despliegue Avanzado de 12". Un disparo de daño 21 con toda su fuerza matara a muchos lanzadores. Especialmente útil si puedes abrir hueco en los primeros turnos de la batalla. Lánzales Disparo a Distancia, muévelos 6" y tienes un alcance efectivo de 22". Si por algún casual el lanzador enemigo esta a 9" cuando hayas abierto hueco, carga a la bayoneta, chócale la mano, date la vuelta y regodéate en tu victoria.

El Oficial en Pruebas se lleva su mención porque es perfecto para que el Defensor o el Centinela hagan su papel. Normalmente sólo necesitan disparar una vez, así que el Oficial es perfecto para su entrada triunfal en escena.

El Capitán Mago Pistolero y los Herreros Tormenta limpian. Si no has matado al lanzador enemigo por mala suerte o por lo que sea, su trabajo es limpiar, quitarle al lanzador esas últimas heridas que le aferran a la vida. No debería ser difícil para ellos después de que los pesados lo hayan masticado.

El secreto de esta táctica es la velocidad. No moverse a todas las 12", pero ir rápido, quitar la pantalla que tapa al lanzador y llevárselo por delante. Las listas pensadas para emplear esta táctica son muy vulnerables al flanqueo, por lo que te tienes que dar prisa y cargártelo. Intenta evitar las distracciones o las unidades que vayan a tardar 3 turnos en llegar hasta ti. La redundancia en esta lista es una cosa buena, si destruye ese lancero tienes otro, si esos fusileros se desbandan, tienes mas. Stryker, 2 lanceros y 20 fusileros te dejan poco menos de 100 puntos para jugar con ellos. Y cuando los pones en la mesa no estas engañando a nadie en la forma que esperas matarlos.



Táctica 3: Dispara y Corre

Una de las más difíciles, pero una de mis preferidas. Requiere disparos y velocidad. Si te cazan, harán pedazos tu ejército. Hazlo bien y el otro estará toda la batalla intentando pillarte. Básicamente esta estrategia consiste en usar tu velocidad para colocarte en una buena posición y tirotear a sus unidades de una en una.

Lanzadores

Caine es el puto amo. Es el lanzador más rápido del juego, puede moverse, atacar y lanzar Destello para desaparecer. Es Dispara y Corre en estado puro. El que pueda lanzar Disparo a Distancia y Buena Puntería no tiene precio.

Stryker también puede Disparar y Correr, pero no tan bien. Principalmente por que Caine tiene 4 disparos y Stryker solo 1. Pero Stryker tiene más hechizos de ataque que cualquiera de nuestros otros lanzadores... Desde luego es mejor ponerlo en un ejército más basado en el combate.

Nemo con su habilidad de Acelerar siervos los hace viables para Disparar y Correr. El pobre viejo no puede seguirlos, pero se mantiene en retaguardia lanzando Cadena de Rayos. De todos modos su falta de rapidez lo dejan fuera de la lista.

Haley es demasiado defensiva para las listas de Disparar y Correr. No dispara mucho y la mayoría de sus habilidades (Lanza Vórtice, posición defensiva, Barrera Temporal) están destinadas a contrarrestar al enemigo en vez de atacarlo. Puede lanzar Cadena de Rayos, pero no es, ni mucho menos, la primera de la lista.

Siervos

Los siervos es difícil elegirlos para una lista que Dispara y Corre. Se comen mucha concentración y como Caine es el lanzador más adecuado, no pegan mucho con su estilo. Como todos sabemos, a Caine le gusta quedarse sus puntitos de concentración para él. Pero mucha gente no juega sin ellos, o no puede elegir por falta de minis, así que aquí os pongo como utilizarlos:

El Centurión se queda fuera. VEL 4 no tiene mucho que hacer en una lista que se basa en la rapidez.

El Defensor puede él solito con su cañón, y tiene BLI suficiente como para contener alguna unidad que trate de flanquearte mientras el resto de tus tropas se desplazan. Es mejor llevarlo marshaleado o con el Oficial en Pruebas.

El Acorazado tiene velocidad, pero no dispara, lo que quita el disparo de Dispara y Corre. Pero puede trabar cosas mejor que el Defensor por menos puntos.

El Acorazado Tormenta es

bueno por una cosa: la bandera. Llevándolo marshaleado mantiene a las tropas en la lucha, y hace disparar bien a los Espadas Tormenta. No es una mala opción.

El Lancero es el siervo por defecto de muchas listas de nuestra facción. Añade alcance a nuestros hechizos proporcionando dos frentes de los que ocuparse junto con el lanzador. Y además tiene velocidad para convertirse rápidamente en una amenaza.

El Centinela puede disparar y es rápido, pero chupa concentración como un condenado. Si sabes que te vas a encontrar un montón de objetivos blanditos, llévalo marshaleado. Si no...

El Cargador tiene la misma velocidad que todos los ligeros, y además dos disparos. Llevado con Nemo o el Oficial puede eliminar amenazas a distancia mejor que otros siervos.

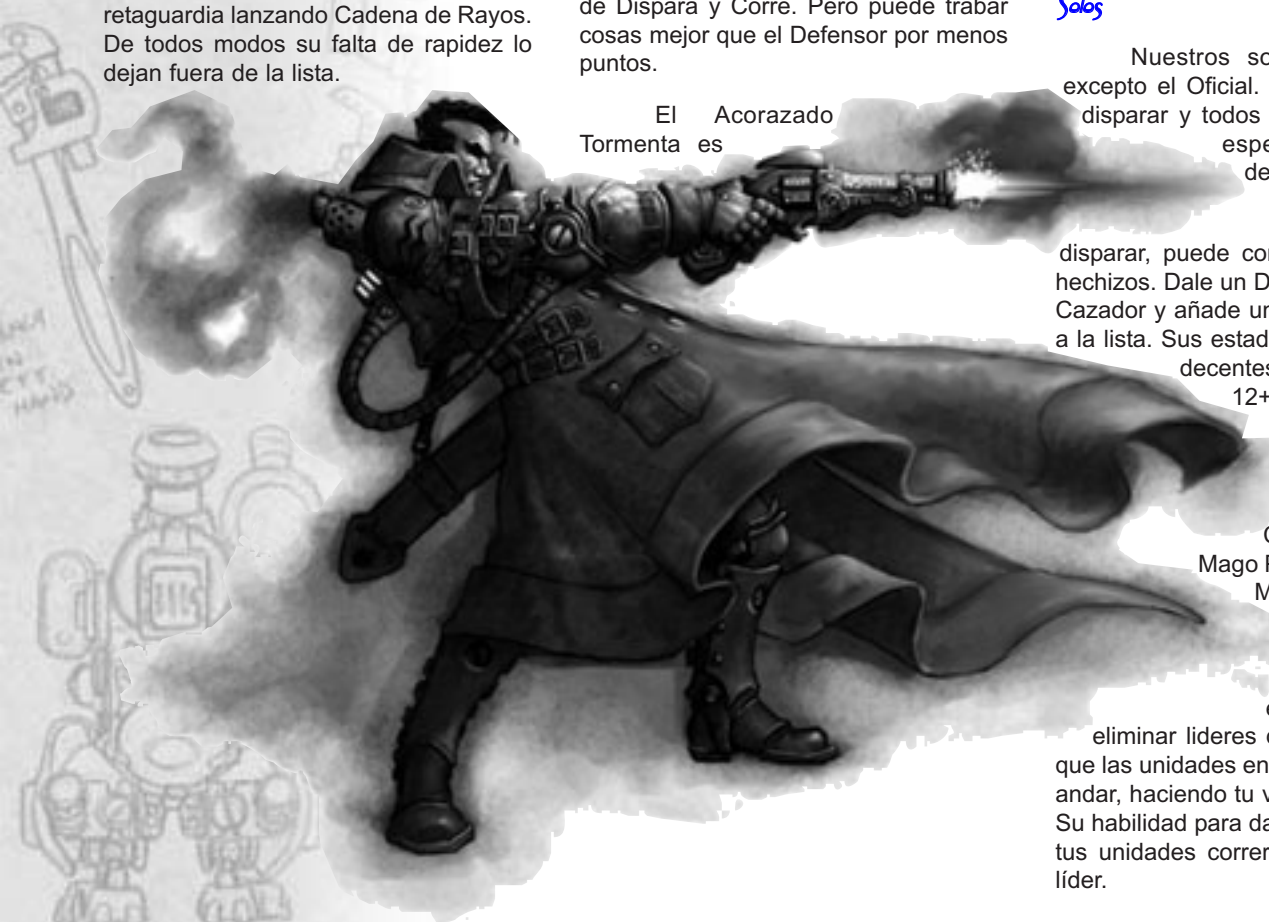
El Cazador es nuestro mejor siervo para esta táctica. Es rápido y preciso. No entorpece mucho a nuestros lanzadores. Castiga a los siervos enemigos y puede correr por terreno donde los enemigos no pueden seguirlo. El único problema que tiene es que es un poquito frágil.

Solos

Nuestros solos son asesinos, excepto el Oficial. Todos ellos pueden disparar y todos pueden correr. Nos espera una difícil decisión.

El Oficial puede disparar, puede correr y puede lanzar hechizos. Dale un Defensor, Cargador o Cazador y añade un poco más de color a la lista. Sus estadísticas son bastante decentes, y su disparo de 12+3d6 es de los más poderosos del juego.

El Capitán Adepto Mago Pistolero es el Súper Mago Pistolero. Juega como uno de ellos, pero mejor. Es más efectivo usarlo para eliminar líderes de escuadra, con lo que las unidades enemigas sólo pueden andar, haciendo tu velocidad aún mejor. Su habilidad para dar órdenes permite a tus unidades correr aunque no tengan líder.





Los Herreros Tormenta son bastante blandos, pero pueden llegar a tener un alcance de 20" y no fallan muy a menudo. Su alcance reemplaza a su velocidad. Además, son súper baratos... ¡y tiran rayos!

Unidades

Nuestras unidades son la esencia de disparar y correr. Nuestras tropas son rápidas y meten caña. Todas son capaces de disparar y correr, cada una a su manera. Listas de todo infantería pueden ganar y de hecho ganan con esta táctica, mientras que con otras sería casi imposible.

Como siempre, Zapadores. VEL 6 y Despliegue Avanzado les da una movilidad con la que otras unidades solo sueñan. Buenos en combate, con un disparo a distancia más que respetable y la habilidad de ocultar tus movimientos los hacen ideales.

Los Fusileros sufren de un problema de rapidez y además les gusta quedarse quietecitos, pero su alcance de 14" no se puede negar. La mejor manera de usarlos es haciendo fuego de cobertura mientras el resto de tu ejército se coloca en posición de abrir fuego. Cuando el resto apriete el gatillo, que los Fusileros echen a correr para pillar otro sitio para descargar otra andanada.

Los Magos Pistoleros son disparar y correr. Sus disparos de descarga quitan de la ecuación la velocidad de los siervos, dándote más ventaja. Los disparos de Rayo Atronador mantienen a la infantería desperdigada y los disparos Detonadores combinados con Buena Puntería quiere decir que cuando tienen algo al alcance, muere.

Los Espadas Tormenta necesitan al portaestandarte y al capitán para materializar todo su potencial. Con Disparo a Distancia al máximo tienen más alcance que los Magos Pistoleros. Su AAD es igual que el de los Fusileros y con el capitán pueden hacer el ADC más burro del juego. Aun más importante, los Espadas Tormenta atraen tanta atención hacia ellos que el resto del ejército puede moverse sin problemas.

Los Caballeros son rápidos, pero no disparan. Aun así su formación defensiva los hace una increíble y barata pantalla para otras unidades.

Táctica 4: Negación

Bueno, tras Demora y Golpea, KFC y Dispara y Corre, bienvenidos a Negación. Básicamente es quitar la parte de "golpea" a Demora y Golpea. Es negarle al enemigo todo, concentración, movimiento, línea de

visión, todo. El truco de esta táctica es encontrar que es lo que hace fuerte a tu enemigo y arrancárselo. Haz que use el plan B mientras lo destrozamos. Y, luego, ¡niégale también el plan B! Cada uno de nuestros lanzadores tienen una manera de negar.

Haley es, claramente, la primera opción. Todos los lanzadores tienen habilidades negativas, pero ella es la que más tiene de todos. La lanza Vórtice la mantiene a salvo de los hechizos (aunque después de eso no vale casi para nada). Confusión te quita de encima un siervo durante un turno. Barrera Temporal les obliga a caminar tranquilamente. Disrupción es a veces una habilidad mejor que Confusión, cuando se acerca un siervo al que no puedes dejar llegar o un nodo. Los siervos Confusos pueden canalizar, los disrumpidos no.

Stryker puede negar de dos maneras. Sus armas causan Disrupción, y Terremoto. Si no están de pie, no pueden luchar. Su pistola Mercurio quita velocidad, y su espada hace los combates unilaterales por que una vez impacta el pobre siervo necesita un doble 6 para acertarle.

El Impacto Atronador de Caine tira las cosas para atrás. Fastidia las formaciones enemigas, nadie quiere estar cerca de ese siervo pesado cuando Caine anda cerca. Su dote te permite enfocar a la infantería enemiga a donde está el resto de tu ejército, ya que no es de esperar que quieran estar a 12" o menos de Caine.

Nemo anula los siervos enemigos. Su dote elimina por completo una lista de asesinato en un cortocircuito masivo. Voltaic Snare anula el muro de siervos. No la táctica, literalmente el muro. Como si Khador no fuera suficientemente lento. Y también reparte disrupción como si fueran rosquillitas.

Siervos

El Acorazado es bueno cuando se mete entre la infantería y los derriba de un martillazo en el suelo. Negar el movimiento controla el desarrollo de la batalla, así que úsalo a menudo.

El Centurión es otro gran negador. Como antes, el movimiento. No se le puede cargar desde el frente, y la autopresión de su escudo hace que los siervos no puedan ignorarlo una vez trabados. Hacer una presa de cabeza a un Devastador es muy divertido





El Defensor

no es una gran elección para una lista de negación. No hace nada excepto volar trozos de siervos enemigos y pegarlos con un martillo. Su efecto crítico lo hacen mejor el Lancero y los Magos Pistoleros. Los hay mejores.

El Acorazado Tormenta no es que sea muy útil tampoco. Es muy caro, pero podría valer si tu enemigo usa mucho el terror. Tampoco una de las primeras opciones.

El Lancero niega la concentración a los siervos gracias a su escudo. Su alcance puede detener a un enemigo que pase cerca o tapar huecos. Y por supuesto el nodo te da mas alcance con las habilidades de los lanzadores mencionadas arriba. Difícil no llevar un Lancero.

El Cargador tiene los mismo problemas que el Defensor. Comparado con otros siervos de su categoría, no pega en el estilo de la lista.

Creedme, el Centinela es una buena opción para ejercer presión en el enemigo. Averigua donde va a ir su infantería y pon allí un Centinela. Mira cómo se apartan. ¡Ni siquiera tiene que matar a ninguno! Tienen que creer que vas a matar a alguno, eso es lo que lo hace efectivo.

El Cazador es un poco frágil, pero su despliegue avanzado le sirve para tomar posiciones estratégicas y hacer que el enemigo se desvíe. Que no te asuste usar su movimiento especial para mover 18" y pillar algún lugar alto y con árboles. Puede acabar con muchos ligeros y hacer algo más que rascarles la pintura a los pesados. Esto hace que no quieran estar cerca del Cazador. Asegúrate de que donde van, hay comité de bienvenida.

Solos

Los Herreros Tormenta son negación. Prácticamente obligatorios. Niegan concentración. Matan los líderes de las unidades. Son unos de los mejores francotiradores del juego. Eliminar los líderes es eliminar el movimiento, así que apunta a los galones.

El Oficial tiene un papel de apoyo en esta táctica. Dale un Centinela o un Cazador y deja que el siervo haga su trabajo.

El Capitán Adepto elimina cortezas y líderes de unidad. Además se la suda el Sigilo, con lo que las unidades



Zapadores (Trenchers). Son perfectos para casi cualquier táctica que uses.

sigilosas se apartan de el. Su reputación sola lo mete en la lista.

Unidades

Los Zapadores. Como siempre. Sin LDV el enemigo no tiene nada. Carga a la bayoneta evita que las unidades con sigilo se les ocurra siquiera acercarse. Despliegue avanzado te da una posición ventajosa y Atrincherarse te la asegura. Que intenten enfrentarse a 10 tipos con armadura de siervo ligero o que vayan por otro lado. Con Escudo Arcano se plantan en armadura de pesado. Y detrás de ellos vienen mas cosas para negar los trucos sucios del enemigo.

Los Fusileros no es que nieguen nada, sino que fuerzan el movimiento. Sus tropas cogerán otra ruta antes de enfrentarse a un daño de 14-20, encima dos veces. Solo tienes que asegurarte que a donde los mandas hay algo esperándolos.

Los Espadas Tormenta no tienen mucho que hacer en este ejercito, tus pesados harán el trabajo mucho mejor que ellos (por mucho que me duela).

Los Magos Pistoleros son también casi obligatorios. Destruyen cortezas mejor que nada en el juego. Y punto. Pueden empujar a los modelos fuera de formación, o derribarlos o directamente matarlos. Y con su DEF pueden estar tranquilos y meterse en medio para retardar al enemigo. Con Borroso llegan a ser casi imposibles de tocar.

Los Caballeros tampoco son demasiado buenos. Su única contribución puede ser plantarse delante del enemigo con los escudos en alto. Tienen el mismo hándicap que los Espadas Tormenta.

Táctica 5: Bronca

Nuestra facción, excepto en el disparo, es peor que cualquier otra en cualquier otra cosa. Aunque no somos tan buenos en combate como Khador, somos más rápidos. Aunque somos mas lentos que Cryx, somos mas duros. El ejército de la bronca es un ejército de combate con el que intentamos atizarle al enemigo tan rápido como sea posible, llevando nuestras tropas de combate al punto que más daño le hace. En vez de usar una horda de infantería o de correr para delante, nosotros usamos nuestra velocidad y nuestras tropas para eliminar unidades y siervos de uno en uno.

Lanzadores

Stryker es nuestro mejor lanzador para empezar una bronca. Lucha en combate bastante bien y sus hechizos pueden proteger tus tropas y abrir huecos. Hombre, no le va a pegar al Carnicero, pero se puede asegurar que todo el mundo que vaya a pegarle lo haga contra DEF 5...

Haley es nuestra segunda opción. Acercarse y soltar Barrera Temporal baja la DEF del enemigo, haciendo más fácil que tus tropas peguen, y neutraliza las contracargas. Ponla cerca de tropas vitales y su lanza vórtice las librara de los hechizos. El peligro es que la lanza es muy fácil de contrarrestar. Sus hechizos, además, pueden limpiar infantería con rayos y eliminar siervos haciendo que se muevan.

Nemo solo entra por su habilidad de convertir un siervo en una cosa terrorífica, como siempre. Aunque puede eliminar tropas y siervos, le es difícil apoyar o potenciar a la infantería.



Nunca recomendaría a Caine para una bronca. Puede crujir la mitad de la infantería del enemigo, pero ni tiene habilidad para el combate ni potencia a nuestras tropas de combate. Como Nemo pero ni siquiera puede poner 5 de concentración a un siervo. Mejor se queda en casa.

Siervos

El Acorazado es obligado. ¿Tengo que decir algo más?

El Centurión es un poco lento, pero hay pocas cosas en el juego que sean mejor ariete. Bueno, que podamos coger, me refiero. Una opción segura.

El Defensor tiene un problema, es un siervo pesado que vale más que los que no disparan. Esto junto con la lista que va rápido al combate, pues que no tenemos tiempo de disparar. Se queda fuera.

El Acorazado Tormenta es una buena elección, excepto por el crítico fratricida. Si tu opción es atacar con Zapadores y Espadas Tormenta, el Acorazado Tormenta tiene que ser el centro de la acción.

El Lancero es bueno para eliminar siervos y por supuesto por el nodo. Puede luchar con algo ligero, pero es mejor tenerlo atrás hasta que el ejército esta en combate para mantener el nodo en marcha.

El Centinela solo sirve si sabes que te vas a enfrentar a hordas de infantería. Si no, se queda en la vitrina.

El Cazador es muy especializado, puede acabar con amenazas pesadas antes de que lleguen. Demasiado caro y poco poderoso para lo que hace. Este se puede quedar en casa.

El Cargador tiene los mismo problemas que el Defensor.

Solos

El Oficial se viene. Va, gástate 25 puntos. Tiene buena armadura, puede incrementar su ataque y su daño y, más importante, puede tirar Escudo Arcano. Ignora el trasfondo, se ha ganado un lugar en esta lista.

El Capitán Adepto ya no esta tan claro. Si aparece, es para eliminar amenazas. Como el Cazador, pero en vez de apuntar a siervos apunta a líderes de unidad.

Los Herreros Tormenta mas o menos igual que el Capitán Adepto, pero pueden inutilizar temporalmente a siervos y pueden atacar a modelos que estén en combate, cosa que el Capitán no puede. Más posibilidades de estar en la lista, pero tampoco muchas.

Unidades

Espadas Tormenta. De esto es de lo que va la bronca. Una unidad con el estandarte y el oficial es obligado llevar. Echa a correr y no pares hasta que estés dándole al lanzador enemigo en la cabezota con los espadones tormenta. Protégelos con Escudo Arcano y Zapadores.

Caballeros de la Espada. Otra excelente elección. Su formación defensiva te evita el daño por deflagración. Su doble ataque aniquila las hordas de infantería. Despliega tantos como te sea posible si quieres tener más modelos en vez de ataques más duros con los Espadas Tormenta.

Zapadores. Como siempre, ¿lo dudabais? Esta vez solo tienen una misión, hacer que los demás lleguen vivos. Ya sea con Humo o con Carga a la Bayoneta, tienen que aguantar. Un Escudo Arcano a los Zapadores Atrincherados y el enemigo se enfrenta a 10 tipos de BLI 20. Esto debería bastar hasta que venga la caballería.

Los Magos Pistoleros pueden quemar cortezas y abrir pequeños huecos. Si te sobran puntos pueden ser buenos, pero el lanzador tendría que asegurarse de que lo que aturden es eliminado.

Los Fusileros son difíciles en esta lista. Hombre, cuando el enemigo esta muerto no evita las cargas, pero esta es una lista de combate. Si vas a poder pillar un buen sitio para disparar, cógelos. Si no, pilla mas combate.

Táctica 6: Blitzkrieg

Los siervos de Cygnar adoran ir rápido y derribar a la peña. Así que aquí tenemos el truco para hacerlo. La Blitzkrieg (guerra relámpago, nunca mejor dicho) es mitad bronca, mitad KFC. El objetivo es usar siervos pesados para abrir un hueco y matar al lanzador enemigo en tiempo record. Se diferencia de la bronca en que se basa más en abrir un hueco que en poner a todos a pegar a la vez. Se diferencia de KFC en que es más de combate, mientras que en la otra se nos da un ardite como se muera el lanzador, haciéndola más de larga distancia.

Lanzadores

Nemo es la primera de dos opciones. Es el lanzador de Blitzkrieg más rápido. No aguanta nada así que se especializa en Acelerar al siervo a través de las líneas enemigas y llevarse al lanzador por delante lo más rápido posible. Por que si cierran filas y atrapan a Nemo, puedes despedirte de el.

Darius es el segundo, no tan rápido como Nemo, pero aguanta mejor. Puede abrir paso el mismo, pero no llegar al lanzador. Pero puede proteger a sus siervos, es mejor para batallas de desgaste.



Centurión (o Cenutrio para los amigos). Un warjack realmente pesado. Lento, pero seguro.



Caballeros de la Espada (Sword Knights), de Escalation. Menos de diez puntos por miniatura, MAN 9 (líder), flanqueo, doble ataque, formación defensiva... Muy recomendables.

Haley es buena si quieres que tus siervos tengan toneladas de concentración. Sus habilidades para eliminar tanto infantería como siervos la hacen muy buena. Lo único peligroso es que hay que tenerla muy cerca para que Barrera Temporal convierta Arrollar en algo muy poderoso y mantenga al lanzador a distancia de combate.

Stryker esta en el medio. No potencia tanto los siervos como otros pero tiene Terremoto, lo que hace que tus siervos lleguen casi nuevos al lanzador. Esto solo ya hace que valga la pena para esta táctica.

Caine no es demasiado bueno en listas con mucho siervo pesado. Es mejor usarlo solo o apoyando a la infantería.

Brisbane es un lanzador de larga distancia. Puede limpiar la infantería para que los siervos alcancen al lanzador, pero es mejor para otras tácticas.

La Haley Épica tiene la concentración y el apoyo suficiente para hacer la batalla bastante corta. Mantén las cosas en movimiento y sus hechizos volando y no debería ser difícil acabar con el lanzador enemigo.

El Stryker Épico es una sierra donde Haley es una cuchilla de afeitar. Puede llegar al lanzador, sólo depende de lo machacado que este cuando llegue.

Siervos

Pon dos Acorazados en la lista. Atraviesan la infantería y tienen una buena VEL y ACC para un pesado. Estos tres factores lo hacen casi obligado.

El Defensor es mejor disparando desde atrás, y eso no es lo que quieres hacer.

Nemo o Darius pueden evitar en cierta medida lo lento que es el Centurión. Para cualquier otro lanzador es mejor el Acorazado.

El Acorazado Tormenta es demasiado caro. Es difícil justificar el llevarlo en la lista habiendo opciones mas baratas.

Si tienes puntos suficientes, pilla un Thunderhead. Este siervo es muerte enlatada tirarayos. Aunque le pongan delante una horda de lo que sea, no durara mucho entre el lanzador y él.



El warjack Acorazado (Ironclad). Ideal para la táctica de Blitzkrieg

El Cazador puede desequilibrar al oponente al principio y es muy bueno contra ejércitos rápidos, pero es demasiado caro.

El Lancero permite a los menos combativos de nuestros lanzadores trabajar desde la seguridad de la distancia. Hacia el final de la batalla puede trabar unidades de refuerzos con su lanza.

El Cargador puede eliminar a líderes de unidad y puede mantener huecos para sus hermanos grandotes. No es una mala opción si tienes los puntos.

Centinela. Este no. ¿Tengo que decir algo más?

Salos

El Capitán Adepto puede eliminar amenazas antes de que aparezcan. ¿Qué más se puede pedir?

El Oficial es bueno, sobre todo por su Escudo Arcano, pero es muy arriesgado darle un siervo de combate en este escenario.

Los Herreros Tormenta pueden evitar que lleguen algunas tropas de refuerzo y pueden eliminar líderes de unidad, pero son muy blanditos para esta táctica.

Unidades

Los Zapadores no son tan importantes como en otras estrategias basadas en la rapidez del ejército. Sin embargo, pueden evitar algún disparo antes de que les pase el grueso del ejército.

Los Fusileros son buenos ablandando objetivos para que los pesados los rematen y dando fuego de cobertura, pero la lista va a terminar en combate, limitando su utilidad.

Magos Pistoleros. Si tienes los puntos, no lo dudes. Dentro. Mantienen a los siervos enemigos lentos y con Buena Puntería pueden hasta derribar enemigos para mantenerlos fuera de combate.

Los Espadas Tormenta son un poco caros para una lista pensada alrededor de un ataque con siervos pesados, pero es difícil discutir con las toñas que pueden pegar.

Los Caballeros son baratos y rápidos, buenos para la lista avanzando junto con un siervo para protegerlo o atizar Flanqueando con el.



Darius (warcaster enfundado en una armadura considerable) y sus "halfjacks". No necesitas mecánicos, tiene potencia suficiente en cuerpo a cuerpo... Llévalo si te gustan las listas de warjacks.

Lanzadores de Apoteosis

Darius

Dispara y Corre. Darius no puede correr, así que el corre de Dispara y Corre no sirve. Nuestro lanzador mas lento es el menos adecuado para esta táctica tan nuestra. Puede hacer correr a los siervos con Full Throttle, y puede disparar como el que más con su cañón de Vapor, pero no puede seguir al resto del ejército. No es una buena elección.

Negación. Es bueno en negación contra una lista de siervos pesados. Los halfjacks pueden fastidiar sistemas de los siervos durante un turno. Las minas causan estragos en la infantería enemiga. Los Rayos Aturdidores se aseguran de que los siervos enemigos sólo muevan 1".

Demora y Golpea. Puede demorar los siervos y desviar a la infantería sin problemas (como hemos visto en Negación), pero lo tiene difícil contra listas rápidas.

Bronca. Darius es una bestia en combate. Potencia a los siervos como ningún otro lanzador, excepto quizás Nemo. Mantiene a los siervos dando guerra mejor que nadie. Si quieres jugar con Zapadores y siervos, es tu hombre.

KFC. Su única contribución a esta táctica es que evita que los enemigos se pongan en medio. Pero no tiene suficiente velocidad y no puede meter el martillo en combate a menos que cargue a un modelo aliado cada turno. No es la mejor de nuestras opciones.

Markus Windu, digooo... Asedio Brisbane

Dispara y Corre. El en si mismo es lento, pero su cañón tiene un gran alcance. Su habilidad para "terraformar" el campo de batalla pone trabas al movimiento del enemigo. Recuerda que es muy malo en correr, así que asegúrate de que el enemigo tampoco puede correr. Usa su ataque especial e incrementa el ataque y el daño de los líderes de unidad.

Negación. Aquí Brisbane sí que es brillante. Puede eliminar la cobertura, puede elevar a tus tropas para ignorar las pantallas, meter a los enemigos en un agujero para que no entorpezcan la LDV o evitar el movimiento con Shockwave y Rift. Si el terreno no te acomoda, cámbialo.

Demora y Golpea. Probablemente su mejor táctica. Su lanzacohetes y sus habilidades le proporcionan el disparo cuando le hace falta. Su habilidad para generar terreno difícil entorpece el movimiento.

Bronca. Aunque sea un lanzador de larga distancia, lleva un martillo y no es carpintero. Y su dote hace que las cosas se mueran mucho ante una carga de los Espadas Tormenta. Y mantiene la orden de Carga a la Bayoneta para tus Zapadores... aun ante los francotiradores.

KFC. Aunque le falta velocidad, puede limpiar la LDV al lanzador con higher ground y foxhole. Y si el lanzador es Deneghra o el Aquelarre, imagínate su sorpresa cuando le quitas el sigilo con Iluminación y dejas que los Fusileros hagan su magia.

Mayor Haley (la bailarina de la barra de striptease)

Dispara y Corre. Haley sigue siendo mala en esto. Puede correr, pero su pistolita es un poco así. Y sus hechizos ofensivos tampoco son del otro mundo.

Negación. ¡Y aquí tenemos a nuestro lanzador ideal, Haley Épica! Lo niega todo: nodos, siervos, movimientos, activaciones. Todo. Puedes negar la carga simplemente usando telekinesia y haciendo que miren en dirección contraria. Su dote puede ser la clave de la victoria. Espera a que el plan de tu enemigo se desarrolle y el turno que uses su dote no mantendrá ni una pizca de coherencia.

Demora y Golpea. Haley ha perdido Barrera Temporal, que era a la vez para demorar y para golpear. Deceleración no es lo mismo, pero es acumulativo... Su mejor manera de demorar es utilizar a los siervos del enemigo contra ellos mismos. Telekinesia pone a los enemigos entre ellos y tus tropas. Y Bomba Temporal evita que un modelo corra o cargue, pero a un coste un poco alto para ella.

Bronca. Haley nunca fue buena en las broncas, y así sigue. Es más un lanzador de apoyo, no un tanque para la primera línea.

KFC. Telekinesia no mueve lo suficiente a los modelos para ser efectivo, pero puede abrir algún hueco. Su dote puede crear una pequeña oportunidad y Aceleración Temporal a los Fusileros puede ser un movimiento devastador.



Lord Comandante Stryker aka Darth Stryker

Dispara y Corre. Le han dado una pistola nueva. Es ruidosa, disrumpe y dispara dos veces. No es mala para Correr y Disparar. Pero ha perdido los potenciadores de disparo, lo que lo restringe un poco para esta táctica.

Negación. Como todo buen lanzador de nuestra facción, no iba a ser menos y niega como el que más. Disrupción, bloqueo del movimiento, y puede hasta evitar que los lanzadores den ordenes. Chúpate esa, Harbinger.



Demora y Golpea. Esta es en la que Lord Stryker es peor. No es demasiado bueno en la parte de "demora". No potencia el los ataques a distancia y solo tiene un hechizo que remotamente hace mas lenta la lista del oponente. No se recomienda su uso.

Bronca. Muy bien, chicos de Privateer, quiero un lanzador que potencie la fuerza, la armadura, la velocidad, tenga muchos ataques y potencie a la unidad que más me gusta para pegarle a la gente con un espadón tormenta. Ah, sí, y que su dote también sirva para pegar mas. Han oído mis plegarias. Darth Stryker es el hombre. Nadie monta unas broncas más gordas que este tío. Nadie.

KFC. Aunque nos lo hayan potenciado para la bronca todo el poderío que tenía antes para KFC nos lo han quitado. No puede apartar a nadie de en medio y no puede potenciar a distancia. Dos factores importantes si se quiere dedicar uno a asesinar lanzadores. Nada, nada recomendado.



El Cabezatrueno

También llamado el DJ, Kia donde está mi kimono, surfero metálico y, menos, Thunderhead.

Dispara y Corre. Un siervo pesado que se sale en esta táctica. Quien lo iba a decir. Puede limpiar una zona de lo que sea (invisible, sigiloso, lo que sea) y puede freír a alguien lo suficiente para matarlo tres veces, y dos de ellas ni siquiera tira para impactar.

Negación. Este siervo es el supersiervo por una razón. Si encadena ataques puede evitar que el siervo al que ataca se active nunca más. O expondrá su espalda (siempre que se salve del ataque gratuito) o se estampara contra el Thunderhead y se ira al suelo. Sea como sea, kaput. Solo por esto, el resto de los siervos lo evitaran como a la peste.

Demora y Golpea. No demora mucho, pero no veas si golpea con CAD 3.

Bronca. Una vez más, este púgil también entra. Y por la puerta grande. Una vez cerca de las tropas del enemigo, hace su trabajo. Y eso si le hace falta llegar a no los acribilla a distancia.

K F C .

Alcance 10,
Daño 14, 3
Impactos dos
de ellos
automáticos es
difícil decir que
no.

Pero normalmente los Fusileros harán el mismo trabajo y por menos puntos.

Epilogo

Bueno, pues ya esta terminado. Aquí tenéis un buen puñado de tácticas para machacar a los enemigos de nuestra facción. Usadlas con cabeza, no os mareéis y manteneos calmados, y podréis hasta con Sorscha.

D-DAY

Tercera ampliación al juego de miniaturas coleccionables de la Segunda Guerra Mundial
Por Namarie

Primero fue "Set II", introduciendo los francotiradores y los paracaidistas. Luego vino "Contested Skies", la ampliación más esperada, con motos, radios, y sobre todo ¡aviones!.

Esta tercera ampliación (y la última que nosotros tengamos noticia) introduce dos nuevos conceptos, los Héroes y los Obstáculos, además de ampliar el rango de miniaturas.

La ampliación D-Day (Día D) introduce dos conceptos nuevos en Axis & Allies: héroes y obstáculos.

Los héroes son infantería mejorada (algunos pueden ser Comandantes, como el Inspiring Hero británico, otros no) cuya principal ventaja es que ignoran los Disrupted (o son destruidos o sobreviven, pero no tienen los efectos secundarios del Disrupted). Otra cosa interesante de los héroes es que no se despliegan (pero no son paracaidistas) sino que puedes ponerlo al lado de un soldado en la fase de movimiento (¡sorpresa!)

En cuanto a los obstáculos, son elementos "neutrales". Esto quiere decir que cualquiera de los dos bandos puede incorporarlo a su lista (y cuenta para el límite de puntos) y deben mostrarse los obstáculos antes de desplegar. Cada obstáculo tiene sus propias reglas:

- Fortificaciones: se despliegan antes que las unidades. Proporcionan evidentemente bonos defensivos a las unidades.
- Trampas: se despliegan en la fase de asalto, en CUALQUIER casilla (exceptuando adyacentes al

objetivo). Esta "tontería" es de lo que más juego puede dar, puesto que puede usarse para bloquear carreteras o para hacer romper en llantos al enemigo. Por ejemplo, las Minas (2 puntos) hacen que quien las atraviese tenga un 50% de recibir un Disrupted... Nuevas estrategias, con pocos puntos...

Con la ampliación de D-Day, el rango de miniaturas se eleva a más de 180.



Sherman DD (Canada), Concealed Forward Observer (UK), SU-76M (Unión Soviética)



Tres unidades de los Estados Unidos: Amtrack, Higgins Boat y el M-16 Half Track



Obstáculo para tanques y Pillbox; Lockheed P-38G Lightning (USA) y a la derecha Sandbagged MG (Ale) y el mortero M1 de 81mm (USA)

SABIAS QUE...

... el 14 de Enero de 1941, el locutor belga Victor de Laveleye, refugiado que trabajaba en la BBC de Londres tuvo la idea de invitar a todos los europeos en países ocupados por el Eje, que escribieran la letra V en las calles, en las paredes, en todas partes. La adhesión a esa idea fue extraordinaria y súbitamente apareció en todas partes la V, el símbolo de la victoria. No tomó mucho tiempo para que la V se hiciera famosa y fue usada por los políticos, en especial en Gran Bretaña, quienes alzando la mano extendían los dedos índice y medio formando la ya conocida V de la victoria.

... los 10 acorazados de la Armada Imperial Japonesa, que estaban en servicio en diciembre de 1941, habían sido modernizados y constituían la más poderosa fuerza naval acorazada del mundo. Por si fuera poco, esa flota de buques de línea fue reforzada con los acorazados clase Yamato, los más grandes buques de guerra jamás construidos. Conocedores de su fuerza prepararon planes de expansión por el Pacífico y Pearl Harbour quedó sentenciado.

... durante la Segunda Guerra Mundial, se comenzó la fabricación en gran escala de la Cafeína Sintética. La Cafeína es un alcaloide que se encuentra en el café y el té y que produce efectos estimulantes. La Cafeína combinada con el Ácido Acetil Salicílico (Aspirina) es un excelente analgésico para casos de dolores de cabeza producidos por el stress.

... en 1931 Japón invadió Manchuria. La Sociedad de Naciones condenó esa acción exigiéndole la retirada de las tropas, pero Japón no sólo ignoró a la Sociedad sino que renunció a ella en 1933 y cuatro años después se lanzó a la conquista de China. Este conflicto pasó a formar parte de lo que posteriormente se conoció como la Segunda Guerra Mundial, aunque en el Mundo Occidental se considera que la conflagración internacional oficialmente comenzó el 3 de septiembre de 1939 con la invasión de Polonia.

¿Quién ganó la 2ª Guerra Mundial?

Por: Enrique Ballesteros

Aunque la respuesta evidente es el bando aliado y no hay duda que militarmente así fue, hemos de pensar que hay muchas formas de ganar (o perder) una guerra.

Si analizamos un poco más en profundidad la situación de las tres principales naciones que formaron el bando aliado, observaremos que:

Gran Bretaña, perdió su Imperio y su liderazgo a nivel mundial.

Estados Unidos, cambió un enemigo europeo por otro más peligroso que la Alemania de Hitler, la Unión Soviética.

Y la Unión Soviética pagó el precio de mantener el status de superpotencia militar, con su colapso en 1.991.

Por otra parte, las naciones que conformaron el Eje, no han vuelto a intentar el convertirse en potencias militares, pero Alemania, Japón e Italia, tuvieron tras la guerra una importante recuperación económica, que ha llevado a que Alemania y Japón sean consideradas como superpotencias mercantiles, teniendo sus ciudadanos un nivel de vida superior al de los Británicos, a los que el esfuerzo de la guerra les llevó de tener una de las economías más saneadas en 1939 hasta casi la bancarota.

Perros antitanque

Por : Javier Martínez-Casares

Los perros antitanque, o perros-mina, eran perros hambrientos a los que se colocaba un arnés con explosivos en el lomo. A estos perros se les enseñaba a buscar comida bajo los tanques y vehículos blindados, de forma que al hacerlo, una espoleta de contacto hacía detonar los explosivos.

Estos perros fueron empleados por la Unión Soviética durante la Segunda Guerra Mundial contra los tanques alemanes. Por desgracia, en combate, los perros tendían a irse bajo un tanque propio antes que bajo los contrarios. Lógico, los perros habían sido entrenados para buscar comida

bajo los tanques rusos, que les resultaban familiares en comparación con las máquinas alemanas, cuyo color y sonido les eran extraños. Además, los perros eran reticentes a ir tras tanques "activos" que se movían y disparaban, convirtiéndose en una amenaza para cualquiera que estuviese en el campo de batalla.

Aunque consiguieron algún éxito, también ocurrieron numerosas desgracias en terminos soviéticos. Una división blindada soviética en 1942 tuvo que retirarse debido a la conducta de los perros propios, marcando el final del uso de los perros-mina.



BA-10 - Broneavtomobil-10

Diseñado por Evan / Pintado por Jeremy

Fuente: www.flamesofwar.com - The Encyclopedia of Weapons of World War II, Chris Bishop

El BA-10 fue utilizado contra los alemanes en el Frente del Este, pero su utilización fue disminuyendo y a partir del invierno de 1941-42 fue escasamente visto en el frente, ya que las funciones de exploración fueron asumidas por los tanques ligeros T-60 y T-70.



En 1934 se fabricó el vehículo blindado BA-3 utilizando el chasis del camión de 6 ruedas GAZ-AAA, montando la torreta del tanque ligero T-26 obr 1933. Después de una corta serie de producción se apreció que el vehículo estaba muy sobrecargado. Este fue el primer vehículo blindado soviético armado con un cañón de 45 mm.

Se hicieron modificaciones en el diseño mejorando la suspensión trasera, la transmisión y disminuyendo el peso del cuerpo blindado. Este modelo se denominó BA-6.

Una nueva torreta cónica, también armada con el cañón de 45 mm, se introdujo en 1936, siendo denominado el primer lote de producción de este modelo BA-6M.

En 1938, el diseño del BA-6M se modernizó, siendo denominado BA-10. El diseño del cuerpo fue nuevamente mejorado y aligerado de peso aún más, para incrementar su radio de acción. El BA-10 mantuvo la torreta cónica armada con el cañón de 45 mm.



En 1939, se añadieron una radio y un blindaje mejorado para el radiador, siendo denominado este modelo BA-10M

El uso de cadenas en el par de ruedas traseras estaba previsto para mejorar la tracción al circular sobre barro y nieve

El BA-10 se fabricó en la planta de automóviles de Gorki.



Aproximadamente 1200 vehículos de esta serie estaban disponibles en Junio de 1941.

Los alemanes utilizaron, en la zona de los Balcanes contra los partisanos, los BA-10 que capturaron en las primeras etapas de la Operación Barbarroja

En Flames of War

El BA-10 es el caballo de batalla de las Compañías de Vehículos Blindados de Apoyo del Cuerpo de Ejército.

Son Fearless Trained y forman parte de los pelotones de Reconocimiento.

Datos técnicos:

Chasis	6 x 4 GAZ-AAA
Dotación	4
Motor	50hp/2800 rpm - 4 cilindros en línea SV, 3285 cc
Velocidad máxima	53 Km/h
Armamento	Cañón 45 mm y 2 ametralladoras 7,62 mm
Blindaje	Máximo 15 mm
Peso	5.100 Kg
Longitud	4,7 m
Ancho	2,09 m
Alto	2,42 m

Sexton

Obús autopropulsado de 25pdr

Diseñado por Evan / Cañón por Karl / Pintado por Wayne

Fuente: www.flamesofwar.com - Jane's World War II Tanks and Fighting Vehicles The Complete Guide, Leland Ness

Con el establecimiento de las fuerzas blindadas Británicas a principios de 1942, se recibieron un cierto número de solicitudes de las Divisiones Blindadas del Norte de África, pidiendo artillería autopropulsada de apoyo. Querían un apoyo artillero que pudiera moverse con las columnas de tanques. Esto permitiría a las divisiones blindadas operar de forma autosuficiente aún estando en movimiento.

El Sexton fue diseñado en 1942 para cumplimentar esas demandas. El Cuartel General Británico decidió duplicar muchas de las características del americano M7 Priest que ya había sido probado en condiciones de batalla. En lugar del americano 105 mm decidieron montar en el vehículo el cañón de campaña de 25 pdr. La dotación asignada era de 6 artilleros por cada unidad autopropulsada.

Se decidió utilizar la capacidad de producción canadiense y basar el nuevo diseño en el chasis del tanque canadiense RAM, del mismo modo que el M7 Priest utilizaba el chasis de tipo medio estadounidense M3

El RAM había sido descartado como un diseño viable, de forma que su



virtualmente reemplazado a los Priest en el ejército británico.

De la misma forma que los cañones de 25 pdr., el Sexton puede desplegarse en baterías de 8 cañones con las mismas ventajas.

En Flames of War

La artillería autopropulsada tiene la ventaja de poder buscar una nueva ubicación si se convierte en blanco del enemigo durante el juego o

si en la posición actual no quedan blancos disponibles.

La protección frontal (valor blindaje 1) del Sexton da suficiente protección a la dotación contra fuego de infantería.



Datos técnicos:

Peso	24.400 Kg
Blindaje frontal	38 mm
Dotación	6 personas
Munición	112 proyectiles
Peso del proyectil	11,3 Kg
Velocidad de salida	520 m/s
Alcance	12.253 m
Velocidad máxima	40 km/h



chasis estaba disponible para otros proyectos diferentes.

La producción empezó a principios de 1943 en las instalaciones de Montreal Locomotive Works. El vehículo resultó satisfactorio y la producción continuó hasta el año 1945, siendo la cantidad total de Sexton contruidos de 2.150 unidades.

Durante 1944, el Sexton reemplazó los M7 Priest encuadrados en uno de los regimientos de campaña de cada División Blindada Británica. Cuando se produjeron los desembarcos en Normandía, el Sexton había

LA TERCERA BATALLA POR KHARKOV

Fuente: www.flamesofwar.com / Traducción: Javier Martínez-Casares - Enrique Ballesteros

Iniciamos con la Tercera Batalla por Kharkov, una serie de escenarios históricos en los que tras una breve introducción se propondrán diversos escenarios para recrear los más importantes acontecimientos que se produjeron.



El 16 de febrero de 1943 los soviéticos recuperaron la ciudad de Kharkov situada al sur de Kursk. Las fuerzas Soviéticas habían comenzado su ofensiva el 13 de enero, con la intención de liberar Ucrania y destruir las 75 divisiones alemanas que la defendían. Los Soviéticos estaban seguros de conseguirlo igual que ya lo habían hecho con el 6º Ejército alemán atrapado en la bolsa de Stalingrado.

La ciudad de Kharkov era una de las más importantes ciudades industriales de la Unión Soviética, y su

importancia quedaba reflejada en sus grandes edificios y moderna arquitectura. El complejo Gosprom situado en la inmensa plaza Czerzhinsky en el centro de Kharkov era el orgullo de la ciudad, siendo la plaza Dzerzhinsky la mayor de su clase no solo en la Unión Soviética, sino en toda Europa.

Cuatro cuerpos de ejército soviéticos fueron enviados contra el Grupo de Ejércitos B y el Grupo de Ejércitos del Don en Ucrania. El 40º Ejército soviético fue el primero en cruzar el río Don, al mando del General K. S. Moskalenko rompió la débil línea del 2ª Ejército húngaro; ruptura que fue rápidamente aprovechada por el 3º Ejército soviético de tanques (Teniente General P.S. Rybalko) rodeando al VII Cuerpo húngaro, al Cuerpo Italiano de Alpini y a las tropas alemanas de apoyo en reserva. El frente completo se desintegró y nuevas fuerzas soviéticas se sumaron al ataque.

A finales de enero, la ruptura tenía 200 millas de ancho entre Voronezh y Voroshilovgrad. El 25 de enero los soviéticos cambiaron la dirección del ataque hacia el norte, el 40º y el 13º Ejércitos (Teniente General N.P. Pukhov) formaban la vanguardia. El 28 de enero habían rodeado 2 de los 3 Cuerpos que formaban el 2º Ejército

alemán después de romper su débilmente defendido flanco sur.

Mientras tanto, el recientemente formado Cuerpo de ejército SS-Panzer había llegado desde Francia y estableció su Cuartel General en Kharkov. Allí se destinaron las divisiones



El complejo Gosprom en la plaza Dzerzhinsky

SS Panzergrenadier 'Leibstandarte-SS Adolf Hitler' y 'Das Reich'

Las defensas al sur del Donet del Grupo de Ejércitos B se colapsaron el 1 de febrero y los soviéticos organizaron rápidamente un Grupo Móvil al mando del Teniente General M.M. Popov para aprovechar la nueva ruptura de 40 millas. Los restos de las unidades del Grupo de Ejércitos B posicionadas en la zona sur fueron puestas al mando del General Hubert Lanz con la misión del mantener Kharkov y proteger el flanco norte del Grupo de ejército del Don.

Los SS se habían atrincherado en las zonas este y norte de Kharkov. Por el sur los soviéticos tomaron Izyum el 5 de febrero, que se encontraba en la retaguardia del Grupo de ejércitos del Don.

La segunda fase de la ofensiva soviética empezó el 2 de febrero en el frente de Voronezh, enviando 2 ejércitos hacia Kursk y Obayan, y 3 ejércitos hacia Kharkov, el 40º, el 69º y el 3º de



Movimiento de los ejércitos Soviéticos en su ataque a Kharkov

FLAMES OF WAR.

tanques. El 40º debía atacar el noroeste de Kharkov, flanqueándolo a través de Belgorod.

Por el sur el 69º atacaría hacia Volchanks y el 3º de tanques lo haría por el sudoeste. Las fuerzas soviéticas comenzaron a sentir los efectos de meses de lucha y el avance fue lento. El 3º de tanques no llegó al río Donetz 20 millas al sur de Kharkov hasta el 4 de febrero.

Defendiendo la orilla norte del río había elementos de la Leibstandarte. Los asaltos frontales sobre las posiciones alemanas fueron infructuosos causando importantes pérdidas en las fuerzas soviéticas.



Un Tigre de la 'Das Reich' en los alrededores de Kharkov



Tropas SS de Hausser.

En el norte, el 40º ejército soviético tomó Belgorod el 9 de febrero obligando a retroceder a la 168ª división alemana y consiguiendo establecer una cabeza de puente en el Donetz. El 69º ralentizó su avance por las acciones de la división Grossdeutschland, pero consiguió llegar a su objetivo el 4 de febrero.

Con la captura de Belgorod, Lanz ordenó a las unidades alemanas situadas al este de Kharkov, retroceder a la ciudad para evitar que quedaran aisladas por los movimientos de flanqueo soviéticos. La Das Reich y la Leibstandarte retrocedieron hacia Kharkov y la Grossdeutschland tomó posiciones de bloqueo en la carretera de Belgorod a Kharkov, mientras que la 168ª continuó retardando el avance soviético.

Las fuerzas soviéticas continuaron el avance sobre Kharkov y el 9 de febrero, el 3º ejército de tanques cruzó finalmente el Donetz durante la noche, seguido más hacia el sur por el 12º Cuerpo de tanques. Los soviéticos atacaron la siguiente línea de defensas situada a 10 millas de Kharkov, defendida por la Leibstandarte. El 3º de tanques y el 69º frenaron su avance por la decidida defensa alemana, y únicamente consiguieron avanzar de 4 a 8 millas entre el 11 al 14 de febrero. El 14 de febrero, la Leibstandarte se abandonó las defensas exteriores y tomó posiciones en las interiores, realizando acciones defensivas en el distrito industrial de Kharkov contra el 15º Cuerpo de tanques, y la división 160ª y la 46ª de Guardias.

La Leibstandarte había ralentizado con éxito el ataque soviético

desde el este, pero la verdadera amenaza estaba en el norte. La Grossdeutschland y la división 168ª se habían estado retirando lentamente desde Belgorod. Desafortunadamente la Grossdeutschland se retiró hacia el sur mientras que la 168ª lo hizo hacia el sudoeste, dispersando de esta forma las fuerzas que defendían el norte de Kharkov. El 4º Cuerpo de tanques rompió la línea y llegó a las defensas exteriores del norte de Kharkov el 13 de febrero.

Mientras tanto, Lanz había ordenado efectuar un contraataque y había retrasado a los soviéticos tanto como pudo para asegurar la defensa de Kharkov; el 11 de febrero la Leibstandarte con uno de los regimientos de granaderos panzer de la Das Reich, atacó hacia el sudeste recorriendo 30 millas en 3 días pero



Tropas soviéticas entrando en Kharkov

entrando raramente en contacto con el enemigo; el 6º Cuerpo de caballería que, utilizando su movilidad superior en terreno abierto se mantuvo alejado cuanto pudo de los Panzers de las SS, aunque para el 15 de febrero las tropas de las SS habían derrotado al 6º Cuerpo de caballería y regresaron a Kharkov.

El 14 de febrero, mientras la Leibstandarte perseguía a la caballería por la nieve, la Grossdeutschland estaba enfrentándose al empuje del 40º Ejército soviético que avanzaba a lo largo de la línea ferroviaria Belgorod-Kharkov. La división 183ª llegó hasta los extrarradios de la zona norte el 14 de febrero, y fue rápidamente seguida por 2 divisiones adicionales. El resto del 40º Ejército se movió hacia el sudoeste por detrás de Kharkov, con el 3º de tanques



Un Panzer IV observa los movimientos soviéticos



General Paul Hausser comandante del SS Panzerkorps

moviéndose hacia el sudoeste, únicamente un corredor de 6 millas de ancho quedó libre para entrar y salir de Kharkov.

Los alemanes aún mantenían la ciudad, pero los soviéticos ya tenían vías de entrada. La Grossdeutschland se posicionó en el oeste, la Das Reich al norte, un regimiento reforzado de la Leibstandarte el este y la división 320ª en el sudeste.

Hitler había ordenado mantener Kharkov. Hausser, comandante del SS-Panzerkorps temía que las tropas en Kharkov fueran rodeadas y contactó con el cuartel general de Lanz y pidió permiso para evacuar la ciudad la tarde del 14 de febrero. Al no recibir respuesta ordenó la evacuación bajo su responsabilidad a las 16:45 horas. Lanz se puso en contacto con Hausser a las 17:25 y reiteró las órdenes del Führer de mantener la ciudad, repitiendo las órdenes telefónicamente a las 18:00. Hausser cambió de opinión y prometió defender la ciudad hasta el último hombre.

En la mañana del 15 de febrero los soviéticos lanzaron el asalto final sobre Kharkov. Las unidades se avalanzaron sobre la ciudad y al mediodía el corredor sudoeste se había estrechado hasta tener únicamente una milla de ancho. A pesar de la directiva de Hitler y las órdenes de Lanz, elementos del SS-Panzerkorps empezaron a evacuar la ciudad. La primera en retirarse fue la Das Reich desde los suburbios del norte. El 69º Ejército soviético avanzó rápidamente ocupando el hueco dejado por la Das Reich. Las tropas alemanas se encontraron inmersas en un duro combate callejero en el este de la ciudad contra el 15º Cuerpo de tanques y la división 160ª. Hausser no deseaba perder sus tropas y ordenó la retirada de las divisiones de Kharkov a las 13:00 antes de que el

corredor quedara cerrado. Los soviéticos continuaron su ataque el 16 de febrero y al mediodía la ciudad estaba bajo completo control de las tropas soviéticas.

Los alemanes habían perdido Kharkov por primera vez, pero no sería la última. A pesar del hecho que Hausser había desobedecido órdenes y los deseos de Hitler, mantuvo su posición como comandante del SS-Panzerkorps. El cabeza de turco fue Lanz que perdió su mando a favor del General Werner Kempf.

JUGANDO LA TERCERA BATALLA POR KHARKOV



" Y tu ... qué estás haciendo?, poster italiano de reclutamiento

Como se ha podido apreciar, la batalla por Kharkov fue un ataque masivo soviético. Cientos de miles de hombres fueron empleados en el conjunto de la ofensiva. En lugar de tratar de recrear el conjunto de la batalla con Flames of War, es mejor fijarnos en algunos aspectos claves de la batalla y ver qué escenarios pueden prepararse.

La ruptura inicial de la línea del Grupo de ejércitos B

Puede ser jugado como "Free for All" o "Hold the Line" después de la ruptura de líneas con elementos húngaros, italianos y alemanes reagrupándose para contener la avalancha soviética.

Fuerzas

Infantería soviética apoyada por blindados versus infantería Alpini italiana con apoyos alemanes.

Para los Alpini italianos se puede usar la Compañía de Bersaglieri ya que son Élite y tienen una organización similar aunque con menos apoyos.

Para hacer el juego más interesante con las fuerzas indicadas, es recomendable jugar "Hold the Line", con los soviéticos atacando.

Compagnia Alpini		Puntos
Compagnia Bersaglieri (Elite)		
Company HQ		45pts
Pelotones de Combate		
Alpini Platoon (use Bersaglieri)		220pts
Alpini Platoon (use Bersaglieri)		220pts
Alpini Platoon (use Bersaglieri)		220pts
Pelotones de Armas Pesadas		
Light Gun Platoon ~ Command Rifle/MG team, 3 Rifle/MG teams, 3 65/17 guns		170pts
Anti-tank Platoon ~ Command Rifle/MG team, 3 Rifle/MG teams, 3 47/32 guns		170pts
Pelotones de Apoyo		
Panzer Platoon ~ 4 Panzer III J (late)		460pts
Total		1505pts

Los Soviéticos		Puntos
Strelkovaya Bataljon (Fearless Conscript)		
Battalion HQ		25pts
Anti-tank Rifle Platoon, Rifle team, 3 Anti-tank Rifle teams		65pts
Compañías de Combate		
Strelkovaya Company with 2 Rifle Platoons, Komissar, HMG team		220pts
Strelkovaya Company with 2 Rifle Platoons, Komissar, HMG team		220pts
Strelkovaya Company with 1 Rifle Platoons, Komissar, HMG team		105pts
Pelotones de Apoyo		
Tankovaya Company ~ 7 T-34/76		585pts
Tankovaya Company ~ 9 T-70		315pts
Total		1535pts

Nieve

Otro factor que debe ser tenido en cuenta es la nieve y su efecto sobre el movimiento. La tercera batalla por Kharkov tuvo lugar a mediados del invierno, y la tierra estaba cubierta de nieve. La nieve afecta al movimiento, especialmente a la infantería. No afecta demasiado a los vehículos, pero puede convertir en traicioneras las superficies endurecidas. La solución más sencilla en términos de juego es convertir "Easy Going" en "Difficult Going", esto hace imposible a la infantería realizar movimiento doble. Los tanques y otros vehículos también quedan afectados representando la dificultad de conducir en superficies heladas y los obstáculos escondidos por la nieve.

El terreno es la habitual planicie ucraniana, rota a intervalos por el pequeño pueblo, río y bosque, ningún elemento demasiado denso.



Alpini italiano avanzando con vestimenta de invierno

Defensa del río Donetz

Este es un escenario interesante, la SS Leibstandarte ha tomado posiciones defensivas a lo largo de la orilla norte del Donetz y los soviéticos tienen que romper la línea para continuar hacia Kharkov. Hay que jugarlo como "Hold the line" ya que es dudoso que la Leibstandarte tuviera tiempo para preparar algo más elaborado como se requeriría para jugarlo como "The Big Push". Un elemento importante en este escenario será el terreno, los soviéticos realizaron varias tentativas en el asalto a las posiciones de la Leibstandarte pero no tuvieron éxito, sufriendo importantes pérdidas.

El Donetz

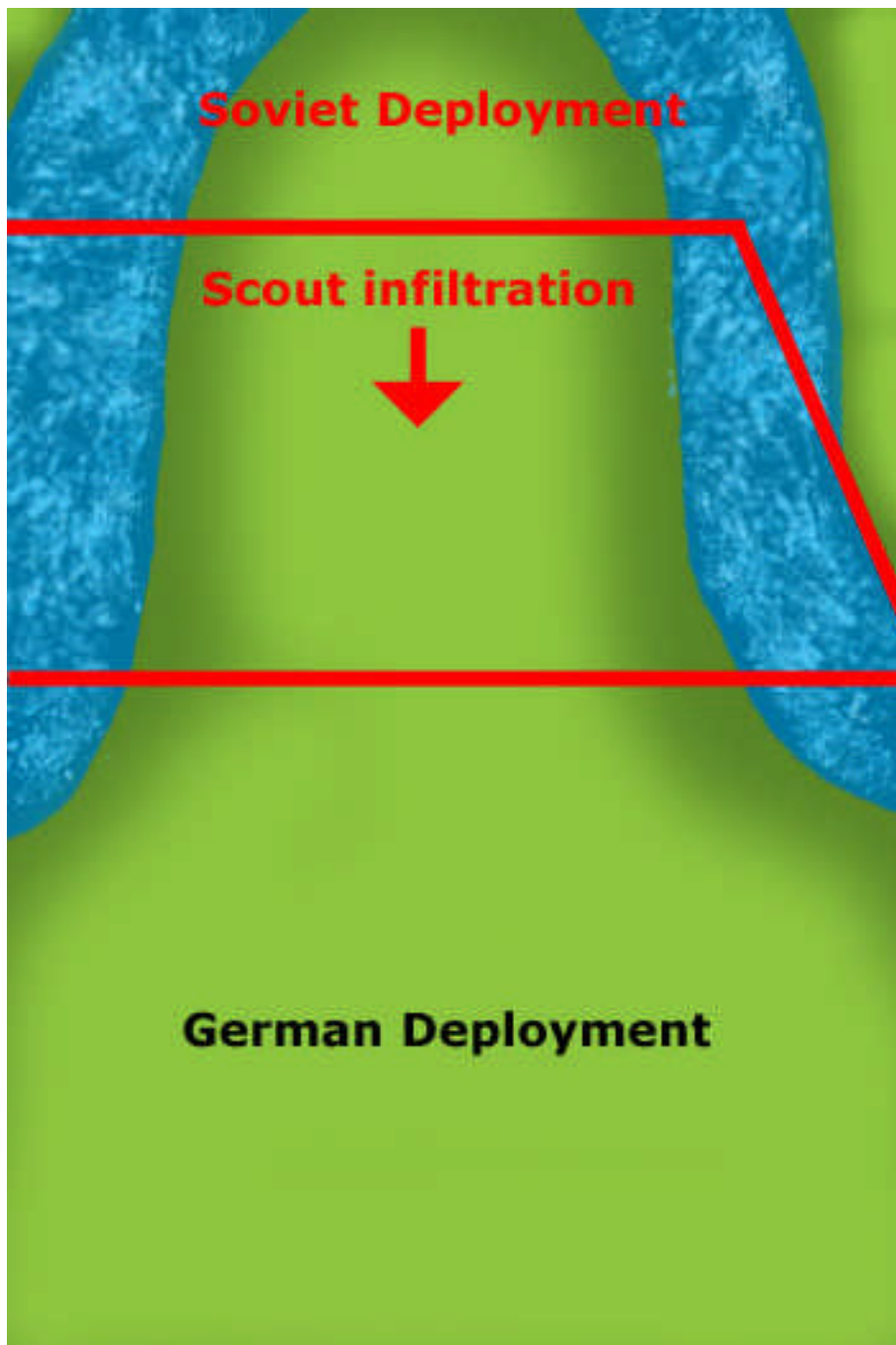
El Donetz era un ancho y arenoso río frecuentemente bordeado de zonas pantanosas, y casi siempre no vadeable a pie. La práctica estándar soviética para cruzar los ríos consistía en encontrar una curva del río que no fuera fácilmente defendible por los alemanes, una pequeña lengua de tierra con el río por tres de sus lados y únicamente un estrecho paso al resto del banco del río. Los soviéticos podían acabar con cualquier tropa estacionada en la lengua de tierra con ametralladoras y fuego de artillería. Posteriormente hacían cruzar a tantas tropas como podían al saliente y lanzaban un asalto desde el mismo a las posiciones defensivas principales. En algunos casos los hombres tenían que esperar días en las zonas pantanosas esperando el momento del ataque.

La mejor forma de representar esto sería preparar la mesa con el río colocado a lo ancho y atravesando la mesa de lado a lado, la lengua de tierra en la zona de despliegue soviética. El saliente lo suficientemente grande para que entren un número razonable de tropas soviéticas. Como opción se puede permitir que los soviéticos desplieguen en la tierra de nadie, pero en su orilla del río.

La fuerza soviética se beneficiará probablemente si usa pelotones de exploradores. Los exploradores y una compañía Strelkovaya (para este escenario se sugiere una compañía de SMG) podrían adentrarse tierra adentro desde el saliente usando la regla especial de infiltración.

Terreno

Se considera que el terreno está nevado y las márgenes del río son pantanosas ("very difficult going") de forma que los soviéticos no están muy seguros de sí mismos. Ver el mapa con la sugerencia de colocación del río.



FLAMES OF WAR.

Fuerzas

La fuerza defensora será la Leibstandarte

Se usarán las reglas de tropas de élite, al ser Fearless Veterans, podrán usar 1250 puntos en lugar de 1500.

La fuerza atacante estará compuesta por elementos del 3er ejército soviético de tanques.

Los alemanes debieran preparar trincheras y aguantar, dejando que su mayor potencia de fuego haga el trabajo. Los Panzer III pueden limpiar los restos.

Los soviéticos debieran usar sus cañones y ametralladoras para debilitar a los alemanes antes de atacar con la infantería sus posiciones.



Hubo muchas escaramuzas alrededor de los pueblos y pequeñas poblaciones en los caminos hacia Kharkov, estas tropas alemanas están retrasando el avance de los soviéticos.



Soviéticos con traje de camuflaje avanzan sobre las posiciones del eje.

SS Panzergrenadierkompanie	Puntos
Panzergrenadierkompanie ~ (Fearless Veteran)	
Company HQ ~ Company Command SMG team, Command SMG team, Motorcycle and Sidecar, Kfz 15, Kfz 70, 2.8cm Anti-tank rifle	80pts
Pelotones de Combate	
Motorised Panzergrenadier Platoon ~ 3 Squad, Command Panzerknacker SMG team, 6 MG teams	225pts
Motorised Panzergrenadier Platoon ~ 3 Squad, Command Panzerknacker SMG team, 6 MG teams	225pts
Pelotones de Armas Pesadas	
Motorised Machine-gun Platoon ~ 2 sections	155pts
Mortar Platoon ~ 2 Sections	200pts
Pelotones de Apoyo	
Panzer Platoon ~ 3 Panzer III L	375pts
Total	1260pts

Los Soviéticos	Puntos
Strelkovaya Bataljon (Fearless Conscript)	
Battalion HQ	25pts
Anti-tank Rifle Platoon, Rifle team, 3 Anti-tank Rifle teams	65pts
Compañías de Combate	
Strelkovaya Company with 2 Rifle Platoons, Komissar, HMG team	220pts
Strelkovaya Company with 2 Rifle Platoons, Komissar, HMG team	220pts
Pelotones de Armas Pesadas	
SMG Company ~ With 2 SMG Platoons, Komissar team, HMG team	225pts
Scout Platoon ~ With 2 Scout Squads	225pts
Machine-gun Company ~ With 2 Machine-gun platoons, Komissar	160pts
Pelotones de Apoyo	
Anti-tank Company ~ Command Rifle team, 1 Rifle teams, 2 Zis-3 guns, 2 trucks	130pts
Artillery Battery ~ Command Rifle team, Staff team, Observer team, Supply Wagon, 2 122mm obr 1931/37 guns, 2 Stalinets tractors	295pts
Total	1525pts

La lucha en Kharkov

Lo lógico es un escenario de lucha callejera. Esto da la posibilidad de utilizar la infantería sin tener que preocuparse demasiado de los molestos tanques. La Grossdeutschland luchando en el noroeste contra el 40º Ejército soviético. No se necesitan muchos edificios industriales, aunque sería estupendo disponer de ellos. Se pueden usar edificios normales, pero se necesitan un buen número de ellos sobre la mesa.



Panzer III en las calles de Kharkov

Fuerzas

Queda de libre elección, pero una importante cantidad de infantería sería la mejor opción para ambos bandos. Jugar con un número limitado de tanques puede hacer el juego interesante. Los chequeos para no quedarse atascado al atravesar terreno muy difícil son de habilidad, de forma que incluso con el ancho especial de las cadenas de los tanques puede no ser de mucha ayuda para los T-34 (Conscript).

Terreno

Por culpa de la nieve y el hielo, las carreteras y otros espacios entre edificios son "difficult going", mientras que los edificios y los escombros cuentan como "very difficult going", de acuerdo con las reglas en las páginas 38 y 39 del reglamento.

cualquier escenario que incluya algún contra-ataque, con los soviéticos defendiendo.

No se aplica otras reglas especiales más que la de nieve, el "difficult going" y los edificios debieran bastar para hacer las cosas lo suficientemente interesantes.

Misión

"Hold the line" sería el mejor escenario para representar la lucha entre la Grossdeutschland y el 40º Ejército. La Grossdeutschland estaría defendiendo, pero se puede intentar

Disposición de la mesa

Cubrir la mesa con edificios y unas pocas calles y callejones con espacios abiertos para representar parques y jardines.



Tropas alemanas observando si hay movimientos de tropas soviéticas.

TERCERA BATALLA POR KHARKOV - EL CONTRAATAQUE ALEMÁN

En un próximo número de ¡CARGAD! revisaremos cómo se desarrolló el contraataque alemán que les permitió recuperar el control de la ciudad, incluyendo 5 escenarios para recrear la batalla.



Avance de tropas de la Das Reich a través de un pueblo en llamas persiguiendo a los soviéticos en retirada.

Aunque a veces se refieren a ella como una batalla independiente, realmente fue la continuación de la misma batalla contra el movimiento ofensivo soviético que se dirigía hacia el río Dnieper. Los alemanes todavía tenían un agujero masivo de 110 millas en sus líneas y necesitaban cerrarlo. El mismo Hitler voló al Cuartel General de Manstein (en Zaporozhye, apenas a 36 millas de las fuerzas soviéticas) el 17 de febrero donde fue informado de la situación.

Manstein convenció a Hitler que la prioridad inmediata no era recobrar de Kharkov, sino frenar la ruptura del frente al sur de la ciudad.

PISTOLEROS A SUELDO

Por: GORFANG RHANZ (aka Raúl Vives)

En Necromunda hay toda clase de pistoleros que pueden luchar por tu banda por unos cuantos de tus créditos. Aunque siempre suelen ir a la suya, siempre acuden a la batalla cuando los llamas... y les pagas.

Este artículo intenta repasar los pistoleros a sueldo que hay en Necromunda, destacar sus puntos fuertes y reconocer sus puntos débiles. Eso sí, todos estos conocimientos parten de mi opinión personal, así pues, hacer caso omiso de ellos, es mas, la iniciativa propia y las opiniones contrarias, reflexionadas y testadas a fondo, suelen dar buenos conocimientos a la ignorancia de los escritores.

En Necromunda hay 5 tipos de pistoleros a sueldo, aunque creo que Games y algún freak de este juego han puesto reglas de nuevos tipos de pistoleros (un francotirador y un asesino me parece... aunque es probable que me equivoque), yo solo voy a comentaros la jugada de los 5 pistoleros a sueldo que conozco.

Cazador de recompensas

El tiparraco este es el pistolero más duro que podéis contratar, por eso vale 35 créditos por partida. Tiene el siguiente perfil:

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	10	4	4	3	3	2	4	1	8

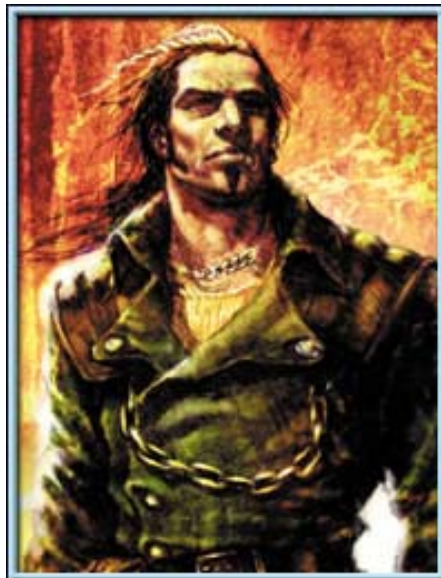
Sí, para Warhammer tiene un perfilucho que apesta, pero para Necromunda su perfil es devastador.

Además puede mejorarlo, ya que tiene 3 tiradas en una tabla especial para mejorar atributos y adquirir habilidades.

A parte de esto tiene las reglas especiales de Captura y Cobro de recompensa; la primera hace que el señor cazarrecompensas capture a todos los enemigos que haya dejado fuera de combate en CaC, la segunda regla especifica que por cada enemigo capturado se puede realizar una tirada, con un resultado de 6 el prisionero resultará ser un forajido (bueno, si ya es un forajido o un desterrado esta regla es absurda)El forajido se podrá vender a los comerciantes por el coste de la miniatura y el equipo. Esta regla, para que no sea demasiado fuerte, contiene una tabla para determinar el grado de culpabilidad del cautivo, este puede ser vendido como esclavo, se le puede

liberar por dinero pero sin equipo, se le puede liberar con equipo por más dinero y cosillas así. No mata, pero jode un montón.

En el apartado de equipo, el cazador de recompensas tiene las siguientes opciones; tantos cuchillos como le entre en gana, pistola bolter con mira láser, bolter o rifle láser con generador especial (o sea con fuerza 4, pero con chequeo de munición), espada sierra, escopeta con munición sólida, postas y matahombres, máscara respiratoria o filtros nasales y por ultimo, visor fotosensible o lentillas fotosensibles.



Llamadme costumbrista, pero la pipa bolter con visor, la espada sierra, la máscara respiratoria y el visor fotosensible es la mejor de las opciones. Te importa poco que suba lo que suba, por que siempre desempeñará un buen papel con este equipo y sus atributos básicos.

Aparte del equipo básico puede llevar un elemento de los siguientes:

- Bioestimulador.
- Talismán de serpiente ciega.
- Cargador adicional (arma a elegir).
- Armadura de Malla.
- Cualquier prótesis biónica.

Este equipo depende de las subidas que hayáis hecho con esas tres tiradas. Pero los que suelen ser buenas opciones son los bioestimuladores y los cargadores adicionales. El primero

porque permite que el cazador de recompensas esté más en la partida (mucho más si tiene agallas), los cargadores adicionales para seguir disparando con tu pipa bolter, eso sí, te pueden dejar fuera de combate con un 5 o un 6 (bastante arriesgado).El talismán de serpiente ciega puede ser útil, pero dependéis que el adversario se ponga en fuego de supresión, las prótesis biónicas sólo usarlas si os ha subido el HA o la F, sobretodo ponerle un brazo biónico en estos casos. La armadura nunca la pongáis, pues en este juego el rifle láser más humilde te quita un punto de salvación. Yo pillaría la primera elección, el Bioestimulador.

Forajidos

Los forajidos son guerreros que cuestan 15 puntos, su perfil es como el de un pandillero:

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	10	3	3	3	3	1	3	1	7

No tiene reglas especiales y tampoco tiene grandes opciones de equipo sólo puede estar armado con una de las siguiente opciones:

- Cuchillo y 2 pipas bolter.
- Cuchillo, pipa de plasma y pipa láser.
- Cuchillo, pipa de plasma y pistola automática.
- Cuchillo, pipa bolter y pipa lanzallamas.

Y pese a esto son mis favoritos, porque, bueno me descuide de decir que tiran 6 veces en una tabla especial para subir atributos y habilidades, guay no? Eso lo convierte en un pandillero con 121 puntos de experiencia y sólo por 15 créditos la partida. Si el fulano os sale pistolero y con buena HP no dudéis en ponerle 2 pipas bolter y a tronar, sino la opción de pistola de plasma con la pistolita adicional que más os guste. En serio os puede salir un burro por solo 15 créditos de nada.

Explorador piel rata

Este tampoco es un derroche de perfil de atributos, otro pandillero básico. El explorador piel rata solo sube 3 veces en su tabla especial y sigue costando 15 créditos. Eso si en reglas especiales se

desmarca del forajido. Primero puedes realizar dos tiradas en la tabla de heridas graves y elegir la que más te guste. El explorador piel rata también es guía, o sea explicado en pocas palabras, podéis aplicar un modificador de +1 o -1 en la tabla de confrontaciones, eso sí, si tu adversario no cuenta con otro explorador piel rata. Y para acabar lo puedes enviar a explorar el submundo necromundano, en esta tarea podéis perder a vuestro explorador, simplemente que se dé un paseo por el acogedor paisaje necromundano o, en el mejor de los casos, que os encuentre un nuevo territorio, eso si hay que ir con ojo, ya que el muy ruin no os avisara de los yacimientos arcano tecnológicos o los grupos de petimetres que encuentre... También hay que destacar que si usáis la tabla de condiciones adversas el explorador piel rata será inmune a varios de sus efectos.

En la parte correspondiente al equipo, el explorador piel rata lleva todos los cuchillos que le apetezca, un garrote y un talismán de serpiente ciega siempre. También puede disponer de una escopeta, un rifle automático o un rifle láser, lo que más os guste. Eso sí, si os sale un explorador con HP alta ponerle una escopeta para aprovechar las postas de esta (o sea para negar los modificadores por cobertura).

Gladiador del pozo

Otro chico 3, es decir, con perfil de pandillero. Eso sí, este sólo nos cuesta 10 créditos por partida y tiene 4 tiradas en su tabla especial de mejoras. Y ya está, es así de fácil este hombre, pero en el equipo tiene su intrínquilis. Podéis equiparlo con una pipa láser, una automática o una pistola primitiva con proyectiles dum dum. A parte de esto debe tener una arma especial de gladiador. Estas sólo las puede usar el gladiador del pozo y suelen tener un intrínquilis diferente cada una de ellas. Estos intrínquilis (más conocidos como reglas especiales) son:

Taladro de roca: tiene una modesta F4 y una modificación a la salvación de -3, como cosa especial es que podemos gastar impactos adicionales obtenidos en CaC para proporcionar mas +1 a la fuerza y +1 herida a otro impacto, eso significa que si impactamos 4 veces en CaC, por ejemplo, podemos realizar 4 tiradas con F4, o dos con F5 y que causan 2 heridas al herir, o un impacto de F 6 que causa 3 heridas y una de F4 o uno de F7 que causa 4 heridas, y así en todos los casos... puede ser útil.

Garra metálica: da una humilde F4 en CaC y un modificador de -1 a la salvación, permite desplazar al enemigo del combate y tirarlo X cm, recomiendo que lo probéis, sobretodo en los pisos elevados.....



Cizallas: Dan F4 en CaC y un modificador de -1 a la salvación, lo que la hace interesante es que si obtenemos un 6 para herir, podemos realizar otra tirada de D6, si sacamos otro 6 significa que le hemos cortado el cuello al pobre desgraciado que luchaba contra nuestro gladiador.....

Sierra mecánica: es otra forma de llamar a la espada sierra..... F4, -1 a la salvación y bloquea.

Sierra circular: Esta preciosidad nos da F5 y una salvación de -2 en CaC..... y no tiene nada malo

Martillo neumático: Nos proporciona F4 y un modificador de -1 a las salvaciones en CaC, como factor adicional, tenemos que si el oponente no saca menos que su iniciativa al estar trabado con un gladiador con este arma, ese oponente deberá reducir a la mitad su HA ese combate, interesante, no?

Al elegir el arma del amigo gladiador, un consejo, elegid el arma que os vaya a hacer felices.

Brujo

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	10	2	2	3	4	1	4	1	7

El brujo es un tato raro, tiene el siguiente perfil de atributos:

Además puede ir con dos de las siguientes armas: pistola primitiva con proyectiles dum dum, pipa automática,

pistola láser, espada, hacha, cadena o flagelo, garrote.

Y encima nos cuestan 25 créditos; eso sí, cada uno tiene un poder psíquico primario y otro secundario que lo mejoran notablemente. Hay 4 tipos de brujos, señores de las bestias, piromaniacos, telepático y telekinépata. Y poderes secundarios un porrón. Todos se adquieren de forma aleatoria, menos los señores de las bestias que su poder es controla 1d3 monstris de Necromunda,

Sinceramente, para mí complican demasiado el juego por la cantidad de reglas especiales que tiene y por la de cosas que hay que saberse o consultar para usar los poderes psíquicos y esas cosas (porque hay posesiones demoniacas e historias varias). No lo recomiendo mucho porque vuelve más lento el juego.

Eso es muy bonito, pero ¿con cuál me quedo?

Bueno, difícil elección, si me preguntáis por mis favoritos, el forajido, el explorador y el gladiador, por ese orden, si os dais cuenta son los más baratos, ya que suelo utilizar Carroñeros y no nos da la pasta para más cosas, además todos estos proporcionan cosas interesantes a la banda de carroñeros. El forajido más cadencia de disparo, con buenas armas y un perfil interesante que puede mejorar. El piel rata me proporciona la un +1 o -1 en la tabla de confrontaciones, con lo cual puedo elegir la confrontación que me apetezca más, y siempre se le puede enviar a buscar un territorio nuevo. El gladiador del pozo me da un CaC más fiable, eso sí, se ha de usar con cabeza y en el momento oportuno....

Bueno, diréis, muy bonito, pero NO todos llevamos Carroñeros (a parte de decirme que no todos jugamos a Necromunda), pues bueno, para mí, la mejor opción de pistolero a sueldo para vuestra banda es la que a vosotros os vaya a hacer felices, simple pero efectivo, quién diantre soy para prohibiros llevar brujos, o cazarrecompensas o lo que os de la gana. Lo único que os debe preocupar es amortizar el coste de ese muchacho independiente, por lo demás, si los equipáis de forma adecuada a sus habilidades, siempre encajan bien en cualquier banda, menos en la de Depredadores, y el brujo en las bandas Redencionistas y Cawdor (Paletadas de humor.....).

...¿Un segundo aliado?...

Por: Crolador

...El hombre había llegado a las costas de Aarklash. Este hecho fortuito había provocado la división del dios Lahn en luz y oscuridad... y la oscuridad había encontrado su primer aliado en el clan humano Drüne... el primero, sí, pero no el último...

Auge de los Ofidios

Auge de las Esfinges Separación Drune

Era de los Conflictos

Era del Renacimiento

Desaparición de los Dioses El largo invierno La llegada del hombre

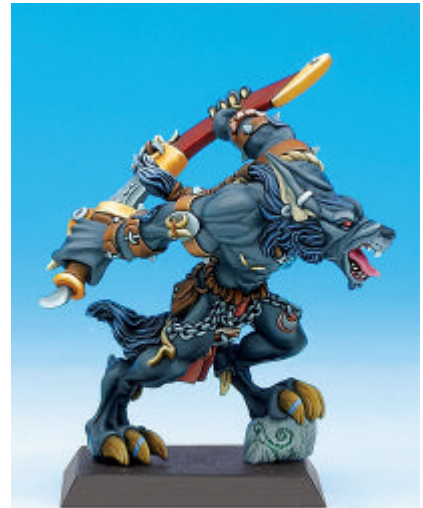
Curiosas relaciones entre las razas más variopintas se remontan a la era del renacimiento. Los goblins fueron esclavizados sin piedad por sus amos enanos, quienes, aprovechándose de la innata adaptabilidad de sus siervos a prácticamente cualquier ambiente y condición meteorológica hostil les obligaron a trabajar en minas, cultivos, talleres, forjas... sí, talleres y forjas. En

su afán por desarrollar su nueva ciencia al máximo, los enanos no escatimaron esfuerzos en enseñar a sus siervos, despertando la curiosidad y la inteligencia de estos últimos. Los inventos enanos empezaron a ser copiados torpemente en secreto... no tardarían en surgir artilugios íntegramente goblins, no tan fiables, cierto, pero igual de válidos para una

Goblins y enanos contactaron por primera vez durante El Largo Invierno. Los primeros habitaban en pequeñas aldeas entre las montañas Aegis; los segundos, acompañados de los gigantes, fueron dirigidos a este mismo lugar por mediación divina. Los pieles verdes no habían salido jamás de esta región, y pensaron que los enanos no eran sino los mismos dioses que venían a ayudarles a sobrevivir. La servidumbre y devoción voluntaria que inicialmente mostraron hacia los enanos fue derivando en sometimiento al tiempo que comprendieron su error de juicio.



Enanos y goblins... amos y esclavos...
Ilustraciones extraídas de <http://www.sden.org>



RACKHAM
01560-7002

Los aullidos siguen escuchándose en Aarklash...

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

raza tan resistente y prolífica como para asumir ciertas pérdidas.

Los wolfen, elegidos de Yllia, habían recibido de ella el don de la ferocidad, acompañado de estrictas normas de pureza que los obligaba a mantener las tradiciones generación tras generación. A lo largo de El Largo Invierno se habían dispersado y convertido en los mayores depredadores del mundo, pero la evolución no estaba permitida por Yllia. Razas más avanzadas como los enanos, ofidios y esfinges empezaron a defenderse adecuadamente, con lo cual buscaron nuevas presas.

Los bárbaros Sessairs habían aceptado el culto a Danu, con todo lo que ello significaba, que no era poco. Aprendieron a aceptar las inclemencias del tiempo y a agradecer las épocas de abundancia, mientras su carácter se

Irónicamente, los humanos abastecieron a sus depredadores de algo más que carne: si bien Yllia impedía cualquier evolución de sus elegidos, no ponía peros a lo que conseguían fruto del comercio o del hurto. Gracias a las armas y utensilios que robaban a sus víctimas, como espadas y ballestas, los wolfen consiguieron mantenerse como una amenaza temible durante un par de eras más, pero estaba claro que su edad de oro había quedado atrás.



Comparación entre cazadores y ballesteros wolfen y sessairs... quizá los lobos enseñaran a cazar a los humanos a cambio de armamento... quizá no...
Ilustraciones extraídas de <http://www.sden.org>

endurecía más que las rocas. El respeto por la naturaleza llevado al extremo significaba tomar de ella sólo lo necesario, dejando inalterado el resto del entorno. Agricultura y ganadería distaban mucho de este ideal, y no fueron desarrollados. Pero la necesidad de alimentarse existía, con lo cual la caza y la recolección estacional de frutos obligaron a los Sessairs por una parte a adoptar una forma de vida nómada, y por otra a no concentrar núcleos de población para no diezmar los recursos.

Para los wolfen, estas nuevas presas eran poco menos que una bendición divina: respetuosos con la naturaleza, primitivos, sin rencor alguno ante los ataques "naturales", no tardaron en establecerse contactos. Ambos compartían un respeto mutuo, motivado más que por el miedo por la común necesidad de sobrevivir.

Así se pobló el continente. Los drúnes aún eran débiles para constituir una amenaza real, así que se escondieron en las profundidades del bosque de Caer Maed, empezando a desarrollar toda una serie de píos rituales y a alimentar su odio hacia los dioses y hacia sus hermanos humanos. Ajenas a guerras, las razas proliferaron y prosperaron, unas más que otras, en los lugares más benévolos, quedando amplias extensiones vírgenes.

Con esta premisa, empieza la tercera edad de Aarklash, conocida irónicamente como "La Edad de Oro". Es bien cierto que grandes acontecimientos ocurrieron en esta era, pero los conflictos volvieron...

- Asentamiento Drúne
- Asentamiento Sessair
- Exilio Drúne
- Rutas colonización Sessair

A vangddu

Primer campamento Drúne

Expansión y colonización de los keltas a lo largo de la llanura de Avangddu.
Detalle de la localización de los primeros asentamientos Drúnes, en torno al bosque de Caer Maed

CONFRONTATION

Cómo unos seres de sangre fría como los ofidios sobrevivieron a El Largo Invierno es todo un misterio; el caso es que lo hicieron, para desgracia del mundo. Criaturas de naturaleza temperamental, acostumbraban a enloquecer presas de sus más bajos instintos como la lujuria, el odio, el orgullo... bajo este estado de frenesí adquirirían una fuerza impresionante, pero no tenían el juicio suficiente como para organizarse, emprender una meta o en definitiva constituir un peligro real. Eso iba a cambiar: los más grandes entre los reptiloides se reunieron y



De arriba abajo, guerrero, Sydion y Mago-psíquico ofidio.
Ilustraciones extraídas de <http://www.sden.org>



*Los vestigios ofidios más sólidos que encontramos en la actualidad no se encuentran propiamente en el continente de Aarklash, sino en una isla muy cercana. Es de suponer que desde aquí empezó la expansión de esta raza.
La localización exacta de los dominios de la esfinge son todavía un misterio. Sólo podemos conjeturar que en algún lugar antes del reino kelta de Avangddu chocaron ambas civilizaciones*

constituyeron El Consejo, destinado a encauzar los destinos de la raza.

Bajo la tutela de sus patriarcas se elaboraron una serie de normas de obligado cumplimiento, dentro de las cuales destacaba el autocontrol sobre las emociones. Aquellos demasiado débiles para acatar esta regla fueron eliminados, creándose el cuerpo de los Sydion, al tiempo investigadores, jueces y verdugos.

Tan estricta disciplina fue el paso previo que llevó al estudio, la edificación, y la guerra. Dotados de unas cualidades mágicas increíbles, pronto conquistaron la región colindante, y no tardaron en expandirse como un reguero de pólvora desde su isla origen hasta el continente. Fue entonces cuando la oscuridad hizo su jugada. Por primera vez en el mundo conocido, se tiene constancia de la utilización de una materia infame en forma sólida: las gemas de la oscuridad. Dicha sustancia potenciaba notablemente sus cualidades psíquicas, verificándose que, en la práctica, podían controlar mediante hipnosis la mente de algunos seres...

Afortunadamente, el clima templado del continente frenó el avance ofidio lo suficiente como para que las esfinges se cruzaran en el camino, justo antes de alcanzar la región regalada por Danu a los hombres. Mientras que las serpientes tenían a su favor el número, fortaleza, magia y cualidades psíquicas, los segundos jugaron la baza de la

tecnología. Escasísimos en número, los seguidores de la Esfinge complementaban sus filas con autómatas. Inertes por defecto, los constructos reaccionaban ante la presencia de la maldad, independientemente de su procedencia, dejando indemnes a aquellos que no constituían una amenaza. Inmunes al control, poco sensibles a la magia y con un sofisticado armamento, fueron la clave de la oposición de las Esfinges.

Fue una guerra breve, pero desgarrada. Los ofidios lanzaban a sus hipnotizadas marionetas contra las máquinas, que acababan con sus adversarios mientras los seguidores de la utopía reparaban los caídos. No había un dominador claro, siendo cada vez más evidente que aquello acabaría mal. Muy mal.

Se ha dicho que ambas razas se aniquilaron mutuamente. Ojalá la explicación fuera tan simple. Lo cierto es que el conflicto llegó a un punto muerto que no tenía visos de remitir. Repentinamente, los ofidios dejaron de atacar. Después, se replegaron. Finalmente, desaparecieron...

...una enfermedad de origen desconocido estaba acabando entre otros con los patriarcas ofidios, aquellos que sentaron las bases que mantenían el vicio aletargado dentro de los reptiloides. Y, una vez afectados por el "Mal dorado", la metamorfosis era irreversible. Primero, sus cuerpos se hinchaban, perdiendo movilidad.

Posteriormente, sus extremidades se atrofiaban y pudrían, descomponiéndose al poco tiempo. Cabeza, cola y escamas crecían y adoptaban una tonalidad dorada, para posteriormente abrirse, dejando crecer un par de alas. En este punto, la víctima perdía todo lazo con su raza convirtiéndose, de facto, en otro ser... en un dragón.

Es conocido el lazo entre dragones y ofidios, pero no está claro quién fue el origen y quién. Es posible que los dragones surgieran a partir de los ofidios enfermos de Mal Dorado, o bien que los ofidios fueran una degeneración anterior de los dragones. En este caso, el Mal Dorado no sería tanto una enfermedad, sino una cura a la mutación que dio nacimiento a los reptiloides.

Los dragones estaban destruyendo desde el interior la alianza, expandiendo la enfermedad y amenazando con acabar con todo. Sin la guía de sus patriarcas, la defensa no era efectiva. Finalmente, los dragones partieron, dejando tras de sí escasos supervivientes. Se recuperaron los



Autómatas creados por la utopía de la esfinge...
Fotos extraídas de http://www.rackham-store.com/index_us.htm

restos de los estudios, las premisas de los ahora casi inexistentes líderes ofidios, y se optó por la dispersión dentro del laberinto de cavernas del subsuelo y la hibernación como único

medio de impedir la propagación del Mal Dorado y de garantizar la continuidad.

...podría pensarse que las Esfinges aprovecharon este momento de debilidad para destruir a su adversario. Inexplicablemente, tras la caída de los ofidios la utopía tardó menos de diez días en desaparecer, junto con todas sus ciudades, dejando escasas muestras de su genio tras ellos...

...otra huidiza raza estaría destinada a recuperar los artefactos tras la caída. El miedo ancestral a los wolfen y las misteriosas masacres de asaltantes desconocidos cerca de Caer Maed había alejado a las razas más privilegiadas de los bosques. No obstante, tras las ramas todo era observado atentamente por otros seres...

...pero eso es otra historia...

Continuará

Keep warhammering!
Crolador



Los dragones aparecieron indiscriminadamente por toda la región dominada por los reptiloides. Se desconoce cómo surgió el Mal Dorado, así como los motivos para que llegado un momento los dragones se reunieron en torno a las montañas de la región de Lanever... tal vez en otra era se resuelva esta interrogante...

A uge de los Ofidios Separacion G uerra Desaparicion Ofidios
A uge de las Esfinges Drune Ofidios - Esfinges Desaparicion Esfinges



Desaparicion de los Dioses El largo invierno La llegada del hombre

LOS HABITANTES DE MORDHEIM

Por: Threkk Gotreksson

En Mordheim, no solo están las bandas. También en Mordheim viven sus antiguos habitantes. Cuando el cometa cayó sobre la ciudad mató a gran parte de la población. No obstante, otro porcentaje bastante grande, no murió en el acto. La mayoría de ellos murió en las posteriores semanas, pero una parte sobrevivió. Esa parte vaga ahora por las ruinas, intentando vanamente sobrevivir, pues en la ciudad de los Condenados solo hay muerte.

Desde que llegaron las bandas. Para ellos la vida ha sido cada vez más difícil. Sus mejores escondrijos y los mejores tesoros se los han quedado las bandas, mientras que ellos se han visto relegados a un segundo plano. Por eso, se han unidos en grupos, alrededor de aquel más fuerte o más listo de ellos, con la finalidad de sobrevivir en este inhóspito lugar.

Reglas especiales

Habitantes de Mordheim: Los habitantes precisamente se caracterizan por vivir en Mordheim, por lo que tienen un conocimiento aproximado de donde estaban las cosas antes del cometa. Para representar esto, los habitantes tienen +1/-1 en un dado de todas sus tiradas de exploración.

Vagabundos: Los habitantes llevan vagabundeando por la ciudad ya muchos años. Normalmente, el que más cosas ha visto y el que más conocimientos acumula en este aspecto es el Jefe. Mientras que el jefe permanezca con vida, en las fases de exploración pueden repetir uno de los dados de exploración.

Solidarios entre ellos: Los habitantes de Mordheim, aunque mutados, mutilados y enfermizos, son solidarios con los otros habitantes que han corrido la misma suerte que ellos, por lo que, si obtienes un doble 4 en una tirada de exploración, obtienes un nuevo secuaz para cualquiera de tus grupos de secuaces.

Elección de Guerreros

Jefe - Tu banda debe de incluir un jefe. ¡Ni más ni menos!
 Brujo - Tu banda puede incluir hasta un único brujo.
 Mutantes - Tu banda puede incluir hasta dos mutantes.
 Despojos -- Tu banda puede incluir hasta tres despojos.
 Condenado - Tu banda puede incluir cualquier número de condenados.
 Enloquecidos - Tu banda puede incluir hasta 5 enloquecidos.
 Perros callejeros - Tu banda puede incluir hasta 5 perros callejeros.

Experiencia inicial

El Jefe empieza con 20 puntos de experiencia.
 El Brujo empieza con 12 puntos de experiencia.
 Los Mutantes empiezan con 0 puntos de experiencia.
 Los Despojos empiezan con 0 puntos de experiencia.
 Los Condenados empiezan con 0 puntos de experiencia.
 Los Enloquecidos empiezan con 0 puntos de experiencia.
 Los Perros callejeros empiezan con 0 puntos de experiencia.

Lista de Equipo

Los habitantes de Mordheim deben de escoger su equipo de la siguiente lista.

Arma	Coste
Daga (1ª sin coste)	2 co
Hacha	5 co
Garrote	3 co
Maza	3 co
Martillo	3 co
Alabarda	10 co
Lanza	10 co
Espada	10 co
Mayal	15 co
Arma a Dos Manos	15 co

Armadura	Coste
Armadura ligera	20 co
Armadura pesada	50 co
Casco	10 co
Rodela	5 co
Escudo	5 co

Tabla de Habilidades Especiales

	COMBATE	DISPARO	ACADÉMICAS	FUERZA	VELOCIDAD
Jefe	X			X	X
Brujo		X	X		X
Mutante	X				X
Despojo	X			X	



HÉROES

1 Jefe

Coste de Reclutamiento: 75 Co.

Los jefes son habitualmente los guerreros más mutados y más fuertes de la banda; o, por el contrario, a los que a menos les ha afectado la piedra bruja. Siempre serán los mejores guerreros de la banda y poseerá grandes dotes como líderes y combatientes. Sin un jefe carismático que una la banda, sería imposible que

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	10	4	3	4	4	1	4	2	8

los habitantes de Mordheim se organizaran entre ellos.

Armas y armadura: El jefe puede elegir cualquier equipo de la lista de armas y armaduras.

Reglas especiales:

Jefe: cualquier miniatura de la banda situada a 15 centímetros o menos del Noble Enano puede utilizar su atributo de Liderazgo en vez del suyo propio.



0-1 Brujo

Coste de reclutamiento: 30 Co.

Los brujos son los antiguos curanderos y hechiceros que habitaban en Mordheim. Después de la caída del cometa, los supervivientes de estos hechiceros empezaron a notar cambios. No físicos, sino más bien mágicos. Su poder empezó a aumentar debido a la piedra bruja. Por eso, ahora se unen a las bandas de sus iguales, los antiguos habitantes; ofreciéndoles sus poderes a cambio de piedra bruja para satisfacer sus necesidades.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	10	2	2	3	3	1	4	1	8

Armas y armadura: Un brujo puede elegir cualquier equipo de la lista de armas y armaduras.

Reglas especiales:

Brujo: los brujos son magos y disponen de 1 hechizo generado al azar de la lista de Magia Menor. Consulta la sección de Magia para conocer los detalles.

0-2 Mutantes

Coste de reclutamiento: 25 Co. + mutaciones.

Los mutantes son seres mutados por el efecto de la piedra bruja. Sus cuerpos son ahora un amasijo de carne con horribles mutaciones. No obstante, las bandas de habitantes los acogen entre ellos por caridad, por los excelentes guerreros que son y por advertencia de lo que pueden acabar convirtiéndose.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los Mutantes pueden elegir cualquier equipo de la lista de armas y armaduras.

Reglas especiales:

Mutaciones: los Mutantes deben empezar la partida con una o más mutaciones cada uno. Consulta la lista de Mutaciones incluida en el reglamento para conocer los costes y efectos.



0-3 Despojos

Coste de reclutamiento: 20 Co.

Los Desechos son los supervivientes humanos más miserables de la destrucción de Mordheim. Son individuos deformes, rechazados incluso por las mujeres y hombres que viven entre las ruinas y en las catacumbas de la ciudad. No obstante, a veces algunos jefes acogen a estos desgraciados en sus bandas, consiguiendo así un secuaz leal hasta la muerte.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	10	2	2	3	3	1	3	1	7

Armas y armadura: Los despojos pueden escoger cualquier equipo de la lista de armas y armaduras.



SECUACES

Condenados

Coste de reclutamiento: 25 Co.

Los Condenados son los habitantes de Mordheim que se han unido a bandas con la intención de lograr sobrevivir. Los Condenados forman la mayor parte de

MORDHEIM

las bandas y siempre obedecerán a su Jefe con total lealtad, dado que para ellos es un modelo de supervivencia.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	10	2	2	3	3	1	3	1	7

Armas y armaduras: Los condenados pueden elegir cualquier arma o armadura de la lista de equipo.

0-5 Enloquecidos

Coste de reclutamiento: 40 Co.

Los enloquecidos son los habitantes de Mordheim que, además de perder sus bienes, su familia y su futuro, has perdido también la cordura. Estos locos son adheridos a las bandas de habitantes dedo que cuando cargan enloquecidamente hacia delante, nada

puede pararlos y son una excelente tropa de choque.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	10	3	3	4	4	1	3	1	10

Armas y armaduras: Los enloquecidos solo pueden equiparse con mayales o armas a dos manos. Nunca pueden llevar armaduras o equipos de proyectiles.

Reglas especiales:

Locura: los Enloquecidos han perdido todo rastro de cordura y han caído en la locura, por lo que no prestan atención en el campo de batalla a su integridad física. Los Enloquecidos superan automáticamente cualquier chequeo basado en el atributo de Liderazgo que deban efectuar. Un Enloquecido nunca puede convertirse en el jefe de la banda.



0-5 Perros callejeros

Coste de reclutamiento: 15 Co.

Los perros callejeros son los antiguos animales de compañía, los mastines de guerra, los lobos, etc. Desde la muerte de sus amos, han vagado por la ciudad en jaurías. Dado que el estado de destrucción de la ciudad es gigantesco, sobreviven principalmente cazando y se han vuelto salvajes. Las bandas de habitantes incluyen a estos feroces animales entre ellos para que cuando llegue el momento de la batalla, se lancen feroces hacia el enemigo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	15	4	0	4	3	1	4	1	5

Armas y armaduras: ¡mandíbulas y brutalidad! Los Mastines de Guerra nunca utilizan o necesitan armas o armaduras.

Reglas especiales:

Animales: los Perros Callejeros son animales, y por tanto no ganan experiencia.

PARTIDAS ENTRELAZADAS

(c) Games Workshop / Milton Bradley

Aunque HeroQuest es un juego estupendo para hacer "partidas sueltas", el juego adquiere una nueva dimensión cuando se realizan campañas (o partidas entrelazadas) tal que los acontecimientos van forjando la historia de nuestros personajes. Aquí hay algunas reglas para facilitar el jugar campañas o partidas entrelazadas.

Para jugar partidas entrelazadas simplemente hay que tener en cuenta que los jugadores pueden gastarse las monedas de oro que encuentren en nuevas armas, armadura y equipo para sus héroes.

Si un personaje sobrevive, se puede mantener y usar otra vez en Retos siguientes. En ese caso, se pueden conservar Objetos de un reto para otro (incluidos Objetos Mágicos). Las monedas de oro conseguidas en el reto (o las acumuladas de retos anteriores) pueden "gastarse" comprando armaduras, armas, etc. Estas compras deben declararse *antes* de empezar el reto. Un personaje puede comprar cuantos objetos quiera (mientras tenga Monedas de Oro suficientes para ello).

Aunque un personaje puede llevar varios objetos, cuando combate sólo puede hacerlo con uno de ellos. Así, por ejemplo, se puede llevar una Mataorcos y un Hacha de Mano, pero no usar ambas mientras se está luchando. Es decir, se puede cambiar de "arma que se está usando" siempre y cuando no se esté trabado en combate. Sin embargo, no se puede llevar más de un Casco, más de un Escudo ni más de una Armadura. Los "Objetos" no tienen ningún límite. Si un personaje muere, los demás personajes pueden (si están adyacentes al cuerpo del personaje muerto) coger todos sus objetos y su oro de forma automática.

Hay algunas armas que son Armas Arrojadizas: esto significa que pueden lanzarse contra un objetivo que esté a la vista y se usan los dados de

Combate indicado, aunque luego el arma se pierde automáticamente. La Ballesta también permite atacar a distancia pero no se pierde cuando se usa. No se pueden usar armas a distancia si se está luchando en cuerpo a cuerpo.

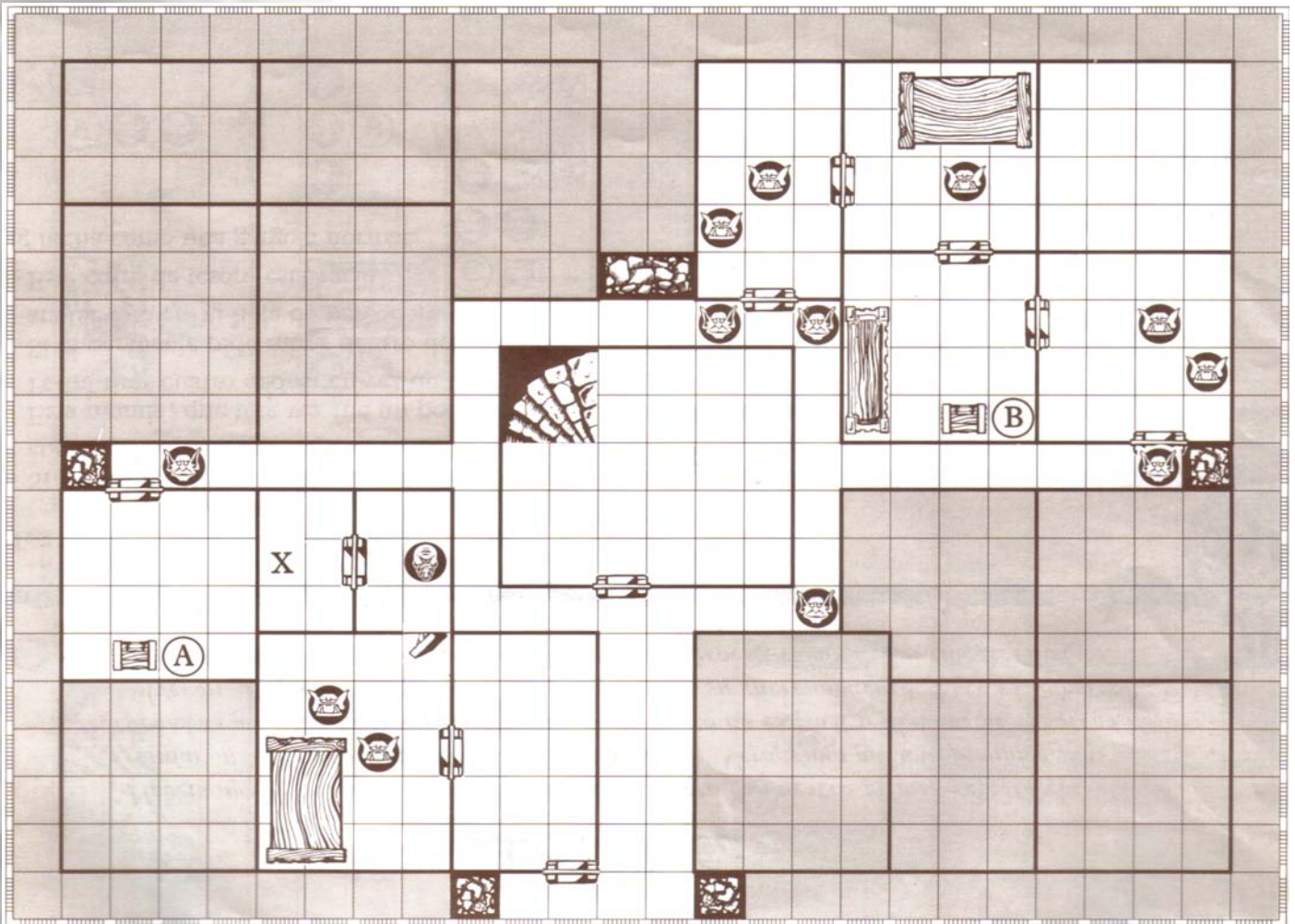
Los jugadores restauran sus valores de Cuerpo y Mente de sus personajes llegando a sus valores originales antes de comenzar un nuevo reto. Cuando un personaje sobrevive a tres Retos, es nombrado Campeón del Emperador. Sólo los Campeones del Emperador pueden usar armas mágicas, armaduras mágicas y objetos mágicos. Estos objetos mágicos NO se pueden comprar, sino que se obtienen tras cumplir con éxito algunos determinados Retos.

Tipo	Nombre	Coste	Efecto	Restricciones
Arma	Espada Corta	150	2 dados de combate. Permite atacar en diagonal.	No utilizable por el Mago
Arma	Espada de doble filo	250	3 dados de combate	No utilizable por el Mago
Arma	Hacha de mano	150	2 dados de combate. Arma arrojadiza.	No utilizable por el Mago
Arma	Hacha de combate	400	4 dados de combate. No se puede usar con el Escudo.	No utilizable por el Mago
Arma	Lanza	150	2 dados de combate. Permite atacar en diagonal. Arma arrojadiza.	No utilizable por el Mago
Arma	Bastón	100	2 dados de combate. Permite atacar en diagonal.	
Arma	Ballesta	350	Disparo: 3 dados de combate.	No utilizable por el Mago
Armadura	Cota de malla	450	3 dados de defensa.	No utilizable por el Mago
Armadura	Armadura de placas	850	4 dados de defensa. 1 dado menos de movimiento.	No utilizable por el Mago
Escudo	Escudo	100	+1 dado de defensa.	No utilizable por el Mago
Casco	Casco	120	+1 dado de defensa.	No utilizable por el Mago
Objeto	Capa protectora	350	+1 dado de defensa.	Sólo Mago
Objeto	Muñequeras	200	+1 dado de defensa.	Sólo Mago
Objeto	Herramientas	250	Usable cuando se intenta desactivar una trampa. Tira 1d6; con 1-3 la trampa queda desactivada, con 4-6 quita 1 punto de Cuerpo	
Arma Mágica	Mataorcos	-	2 dados de ataque. Permite atacar 2 veces contra Orcos.	
Arma Mágica	Filo del Espíritu	-	3 dados de ataque. 4 dados de ataque contra No Muertos (Esqueletos, zombis y momias)	
Armadura Mágica	Armadura de Borin	-	4 dados de defensa.	
Objeto Mágico	Varita Mágica	-	Permite lanzar 2 hechizos por turno.	
Objeto Mágico	Talismán	-	+2 puntos de Mente.	

EL RESCATE DE SIR RAGNAR

Sir Ragnar, uno de los Caballeros más poderosos del Emperador, ha sido secuestrado. Es el prisionero de un Kaudillo Orco al que se conoce por el nombre de Ulag. Ragnar ha sido encarcelado en unas mazmorras cercanas a una antigua fortaleza enana, por lo que es posible que acechen los verduzcos esbirros del Kaudillo.

Vuestra misión, mis valientes héroes, es ni más ni menos que rescatar a Sir Ragnar y llevarle de vuelta a Altdorf. Magnus en persona os pagará 200 monedas de oro si lo conseguís... Pero cuidado, amigos, pues no hay recompensa si matan a Sir Ragnar al intentar escapar, como tampoco hay recompensa para los que mueran en el camino...



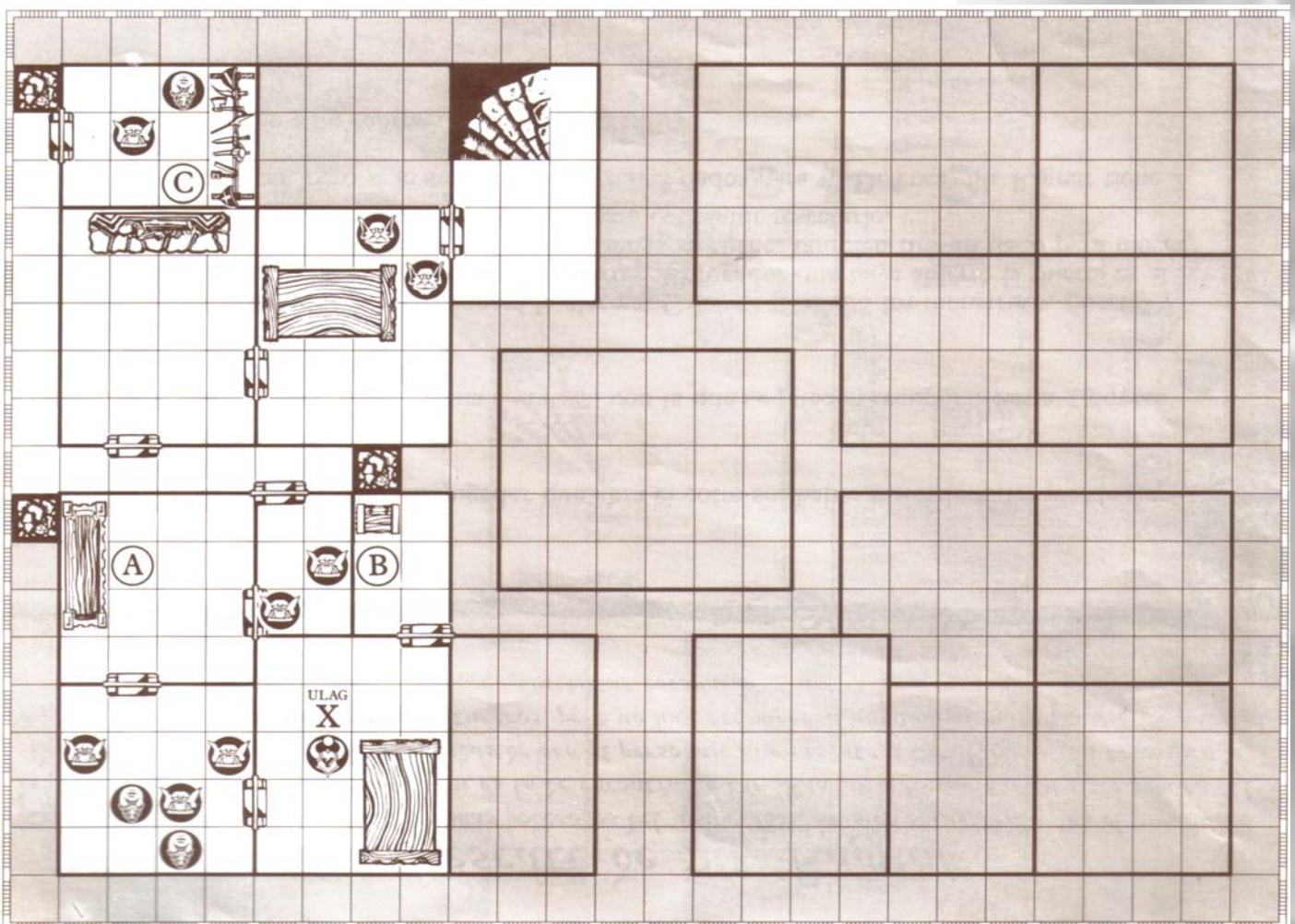
NOTAS

A - El cofre es una trampa. Cualquier jugador que abra el cofre sin haber buscado pierde 1 de Cuerpo. El cofre está vacío.
 B - El Arca del Tesoro contiene la Pócima Curativa (un sólo uso; restaura hasta 4 puntos de Cuerpo) y 50 monedas de oro.
 X - Aquí está Sir Ragnar. Cuando alguien abra la puerta de la habitación donde se encuentra a Sir Ragnar, sonará la alarma. Coloca TODOS los monstruos que queden, puertas y muebles en el tablero. Todas las puertas están ya abiertas. El jugador que haya abierto la puerta es el que deberá mover a Sir Ragnar (cuando este jugador tenga su turno puede mover también a Sir Ragnar, 1d6). Ha de llevarlo al recuadro de la salida para conseguir rescatarlo. Sir Ragnar no puede atacar pero tira 2 dados para defenderse y tiene 2 puntos corporales.

LA GUARIDA DE ULAG

Ragnar ha sido de vital importancia para el Imperio. Gracias a lo que recuerda, hemos podido averiguar cuál es la guarida del vil kaudillo Ulag, y sabemos que está preparando una nueva incursión para someter a los pueblos cercanos. El Emperador Magnus ha ordenado la búsqueda y captura del Kaudillo antes de que pueda organizarse y lanzar un ataque sorpresa a nuestro sagrado Imperio.

Las órdenes del Emperador son claras: quien encuentre y acabe con Ulag recibirá una recompensa de 100 monedas de oro. Y, por supuesto, os podéis quedar con los tesoros que encontréis...



NOTAS

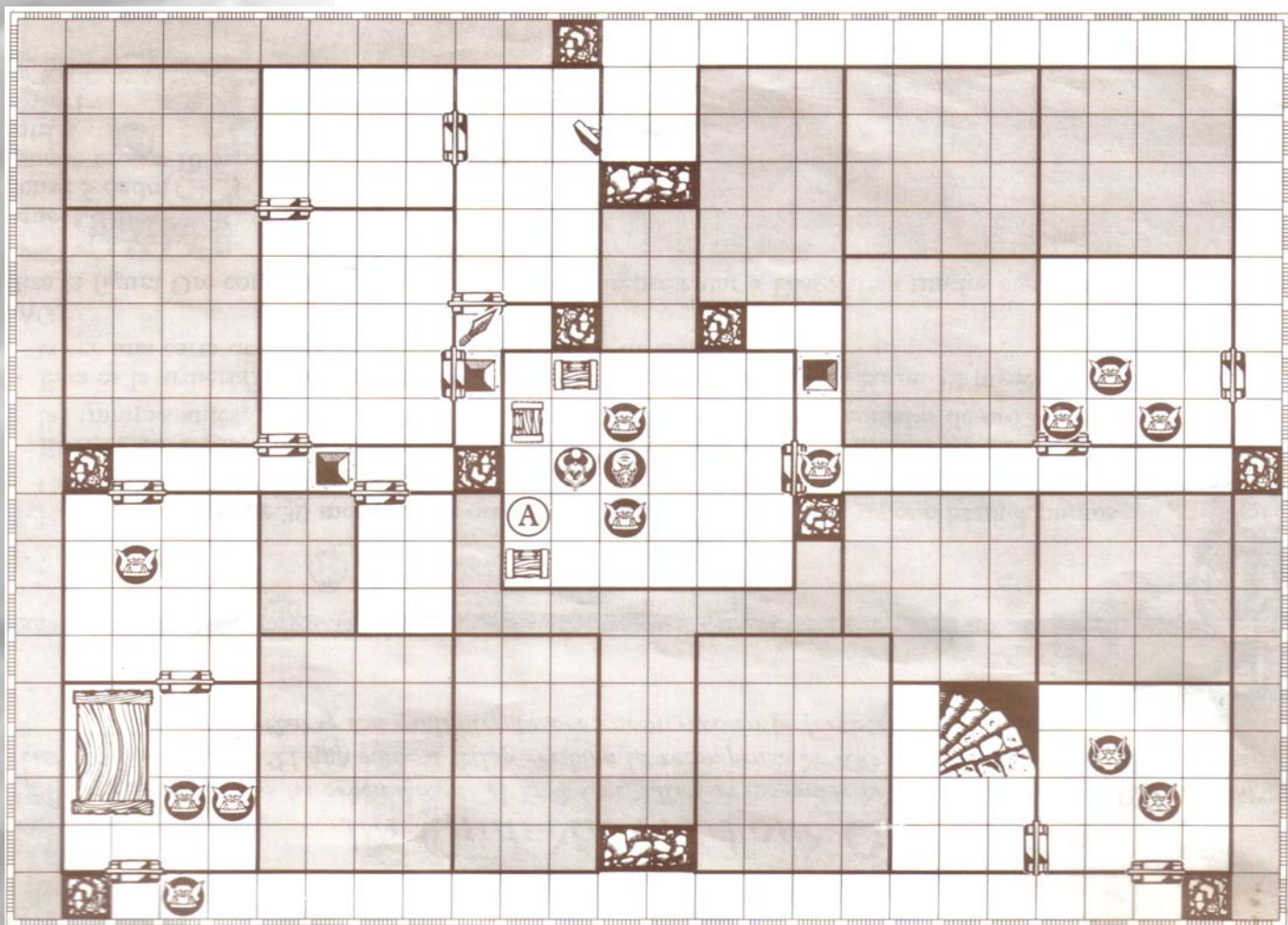
- A - El armario contiene 30 monedas de oro y una Pócima Curativa (repone hasta 4 puntos corporales).
- B - El Arca del Tesoro contiene una trampa. Cualquier jugador que abra el arca sin haber buscado trampas antes, pierde 1 punto corporal. El arca contiene 100 monedas de oro.
- C - Esta es la armería. Si algún jugador busca un tesoro, encontrará una Lanza. Dicho jugador gana gratis un objeto Lanza.
- X - Ulag es un Orco más fuerte. Tiene los siguientes atributos: ataque 4, defensa 5, mueve 10 espacios, mente 3, cuerpo 1.

El monstruo errante es un Orco.

EL ORO DE MAGNUS

Los sacerdotes imperiales han descubierto, en el cuerpo sin vida de Ulag, un antiguo mapa. Ese mapa al parecer es de un castillo que el Emperador conoce, puesto que allí se guardan algunos de los tesoros más valiosos de Solland.

Magnus os ha elegido para que vayáis personalmente a recuperar estos valiosísimos tesoros. Debéis partir inmediatamente hacia las Montañas Negras. El Emperador ofrecerá una recompensa de 200 monedas de oro a quien le devuelva el cofre y TODO el oro. Los sacerdotes han podido descifrar que pese a que se trata de orcos no debe descartarse la presencia de algún Guerrero del Caos...



NOTAS

A - Estos son 3 cofres con 250 monedas de oro cada uno. Cada personaje puede llevar un cofre a la vez. Un jugador con un cofre tira 1 dado menos de lo habitual para moverse. Si un personaje decide quedarse con el oro en vez de entregarlo a Magnus, será un forajido y nunca podrá ser Campeón del Emperador; por lo que, entre otras cosas, no podrá usar objetos mágicos.

Monstruo errante: Fimir.