

Publicación gratuita mensual sobre miniaturas

# ¡Cargad!

Número 13 - Julio 2.006

**WARHAMMER**  
40,000

*Codex: Ordo Xenos*

**WARHAMMER**

*Táctica: Flanco Rehusado*

**MORDHEIM**

*Modificaciones al reglamento*

**FLAMES OF WAR**

*Informe de Batalla: Asalto en planeadores*

**DESCENT**

*Introducción al juego*

# ¡Cargad!

Número 13 - Julio 2006

	Editorial (o no).....	3	
	Cartas del Lector.....	4	
	Noticias y Novedades.....	6	
	La Biblioteca de Baalberith.....	8	
	Relato: Querida Lorina.....	9	
	Táctica: Flanco Rehusado.....	12	
	Historia de la Catapulta.....	14	
	Khortaur.....	19	
	Codex: Ordo Xenos.....	22	<b>E</b>
	Erratas al reglamento.....	31	<b>L</b>
	Modificaciones reglamento.....	32	<b>L</b>
	Trasfondo 4: Éxodo.....	36	
	Spitfire vs Hurricane.....	43	
	653 & 654 Panzerjäger Btn.....	43	
	Tanque R-35.....	45	<b>O</b>
	Motín en Salerno.....	46	
	Asalto en planeadores.....	47	
	Informe de batalla.....	54	
	Introducción.....	57	
	El Laberinto de Melar.....	60	<b>O</b>
	El Legado de Ulag.....	61	<b>O</b>
	El Cazador de Piedra.....	62	<b>O</b>
	La Magia del Fuego.....	63	<b>O</b>
	La Carrera contra el Tiempo.....	64	<b>O</b>

**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 13**

Julio 2.006.

### El Equipo ¡Cargad!

**Descoordinador:** 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

Vardek Crom

### Y han colaborado también...

Crolador (Rackham Trasfondo)

Fernando Casas (Catapultas)

Ilúanor (ilustración Ordo Xenos)

Javier Martínez Casares (FOW)

Julio Rey (BFG, traducción Mordheim)

Kos (Introducción a Descent)

Ogrete (Pintura: Khortaur)

Salvador Loberas (Axis & Allies)

Vardek Crom (ilustración Ordo Xenos)

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

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

**E**ste número es muy especial para mí.

Porque, finalmente, hemos conseguido sacar el Codex Cazadores de Alienígenas. El Ordo Xenos. La Sagrada Inquisición tiene así completado el trío de Codexes.

El primero de los Codex Inquisitoriales bebía directamente de las fuentes del juego Inquisitor (uno de los mejores de GW que, por supuesto, no ha sido traducido). El segundo daba una vuelta de tuerca más a la Inquisición. Y el tercero no verá nunca la luz (por lo menos, no como un libro único).

La política de los Codex de GW es, cuanto menos, extraña. Es lógico que los primeros Codex fueran Marines Espaciales (debe ser el ejército más vendido de todos los tiempos) y Tiránidos (claro, son los enemigos en la caja de Macragge). Pero luego han salido Templarios Negros (Marines de otro color) e Imperio Tau (el último Codex en salir de la tercera edición, y el que menos cambios ha tenido en cuanto a reglas). Y otros muchos van cayendo en el olvido (Orkos, Eldars Oscuros...)

Nos gustaría saber qué os ha parecido el Codex Cazadores de Alienígenas en este número. Si os sentís inspirados por él, o simplemente os parece aburrido y falto de personalidad. Si creéis que podéis emular a Ripley, Hicks, Hudson y compañía, o seréis carne de Alien.



Un saludo,

Lord Darkmoon

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 comuniquen y nosotros mismos lo retiraremos sin problemas.

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

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

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

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

7. Para ser feliz sólo hay que ser no muerto. Siempre sonrisas y con nada ya estás moviendo el esqueleto.

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

## Cartas del Lector

Envía tus e-mails a [cargad@gmail.com](mailto:cargad@gmail.com) y tus artículos a [articulos.cargad@gmail.com](mailto:articulos.cargad@gmail.com)

**De:** Durin

**Asunto:** [WH] Golpe Letal y partidas grandes

Hola a todo el mundo:

Lo primero es lo primero y esto es una calurosa felicitación por los 12 grandiosos números de Cargad, que cada vez van a mejor, a pesar de que a no tengais sección dedicada al señor de los anillos.

Las dudas que me han asaltado surgieron mientras jugaba yo a warhammer con un amigo mio que tiene EO; la duda es la siguiente: El golpe letal del asesino ¿puede matar a un heroe enano de un solo golpe, independientemente de sus heridas? yo me pregunto esto porque los verdugos también tienen esta habilidad y entonces serian la unidad perfecta para acabar con grandes demonios o cualquier tipo de heroe de un solo y mortal golpe.

La otra duda es mas bien una petición o sugerencia, puesto que a un amigo que tiene Bretonia y a mi se nos ha metido en la cabeza que tenemos que jugar una partida a 10000 puntos. Pero sabemos que con las reglas normales de warhammer fantasy no se pueden jugar partidas tan grandes y multitudinarias, por eso pido ayuda y consejo, aceptando todo tipo de sugerencias.

Por supuesto que una vez realizada la partida haríamos un informe de batalla y os lo mandaríamos.

Gracias de antemano y un saludo

Durin

¡Hola, Durin!

Sobre el SdA, no es que no tengamos sección, es que la gente no envía material. Si los aficionados a SdA no contribuís con artículos (como ya han hecho algunos fans de este juego de GW) no podemos "sacarlo de la patilla".

En Warhammer, el Golpe Letal efectivamente sirve para (si hiere) anular la tirada de salvación por armadura (no la tirada de salvación especial) y eliminar

todas las heridas; por ejemplo, contra un Rey Enano con tan sólo causar una herida lo mataría. ¡Por eso es Golpe Letal! Sin embargo, este Golpe Letal sólo funciona contra oponentes de tamaño humanoide: ni con Ogros ni con Devoradores de Almas ni Demonios...

En cuanto a la mega batalla, yo mismo he jugado partidas incluso a 12.000 puntos ¡por bando! y, aunque es realmente larga (10 horas de partida o más) el resultado es épico. ¡A ver si nos enviáis ese informe de batalla!

**De:** Malekith

**Asunto:** [Rackham] Alquimistas

Hola amigos de Cargad! Veréis, resulta que tras un par de años con warhammer y por fin haber conseguido terminar mi preciado ejército de vampiros, me dispongo a iniciarme con Confrontation.

Pero no encuentro nada, así por un poco de trasfondo que he leído por hay me han gustado los alquimistas pero no se nada de ellos ni sus unidades ni nada, ¿Sabéis vosotros de alguna página o lo váis a publicar en algún artículo?

Muchas gracias, y felicidades por el e-zine, cojonudo

En Cargad estamos publicando todo el trasfondo de Confrontation (recopilado de las cartas y sobre todo de las Cry Havoc), así que poco a poco vas a acabar conociendo todo lo referente a Dirz. No podemos decirte en cuantos meses vamos a publicar el trasfondo concreto de los Alquimistas... sólo que saldrá.

Si quieres ver la galería de miniaturas puedes probar en la web de la tienda on-line de Rackham <http://www.rackham-store.com/>

De todos modos, en el foro de la Confederación del Dragón Rojo puedes encontrar la mayor comunidad hispana de aficionados a Rackham y estarán encantados de resolver cualquier duda que tengas.

**De:** Juan Pedro

**Asunto:** [WH] Cañones y personajes

un amigo mio m dijo que un cañon puede impactar sobre un personaje individual que no este unido a una unidad pero en la pagina 100 del libro en en segundo parrafo te explica que se crea una nueva regla diciendote que los personajes las esquivan por favor responderme y felicidades por la pagina web

El cañón, igual que las catapultas, no se apuntan hacia un personaje nunca. Ni hacia una unidad. Se apuntan hacia un LUGAR del campo de batalla (por ejemplo, puedes decir que el lanzapiedroz dispara en dirección al campeón de la unidad de caballeros pantera). Designas un PUNTO. Luego, estas armas usan lo que se denomina "área de efecto"; en el caso del aliento de un dragón o de un trebuchet, es el área bajo la plantilla; en el caso del cañón es la línea entre donde cae la bala la primera vez y donde cae el "rebote". Las miniaturas debajo de esta área de efecto reciben el impacto (puede ser parcial en el caso de plantillas), y los personajes dentro de una unidad tienen además una regla llamada "Cuidado Señor" para evitar cinco de cada seis impactos por área de efecto.

En dicha página 100 se explica que la regla mediante la cual los personajes dentro de una unidad pueden "esquivar" los impactos de área de efecto (morteros, lanzacráneos, lanzallamas de disformidad) es Cuidado Señor.

Más de una vez nos han preguntado qué armas son susceptibles de usar el Cuidado Señor. La respuesta es simple: todas aquellas armas que usen plantilla (incluidos vapor del girocoptero, alientos de dragón e hidras, morteros, catapultas y variantes), y los cañones (por tener una área de efecto de "una línea"). No se puede efectuar esta tirada para repartos de impactos (por ejemplo por tener menos de 5 miniaturas en la unidad), rifles largos de Hochland, ni por supuesto para aquello que dé antes a "la masa" (lanzavirotos, ballestas, arcos, arcabuces, jezzails, proyectiles mágicos...)

Ah, y NO, los personajes que no están en una unidad NO tienen esta regla.

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

## Cartas del Lector

Envía tus e-mails a [cargad@gmail.com](mailto:cargad@gmail.com) y tus artículos a [articulos.cargad@gmail.com](mailto:articulos.cargad@gmail.com)

**De:** Rodrigo González  
**Asunto:** Artes marciales antiguas

Hola a todos. Ante todo felicitaros por vuestro Fanzine. Muy bueno y entretenido, y cada día con mas cosas, tocando más hilos.

Me voy a presentar. Soy Rodrigo González Ayala. Lo cierto es que soy un vetusto jugador de Warhammer y otro vicios plomeros, aún no peino canas pero ya cuento 32 tacos y juego a ésto desde los 14 años, que se dice pronto. Aún conservo por casa las ediciones "añolapera" del RuneQuest y del Rogue Trader, el de Alfil, mis primero juegos guays. Por cierto, que soy el autor y dueño de la abandonada y recientemente defenestrada página [www.portalrol.com](http://www.portalrol.com).

Mi carta va por dos lados.

Por un lado hago unas conversiones muy bonitas, improvisando, con ideas perversas, pegamento y masilla. Pero eso no creo que te sorprenda ya, salvo que te guste muchísimo el tema de las transformaciones. El caso es que tengo alguna que a lo mejor os interesaría poner. Eso os lo puedo mandar por email. Pero este es el tema poco interesante, creo yo.

El caso que hace 5 años, y por una conjunción de casualidades, conocí a dos personas y fundamos lo que hoy se llama Asociación Española de Esgrima Antigua. Ahora tiene más de 100 alumnos por 5 ciudades de España. Huyendo de lo que es el Rol en vivo y combate como deporte, hemos intentado resucitar el arte del combate europeo como un Arte Marcial, es decir, como estudio técnico de las armas en su uso con el fin de matar sin ser matado. Todo esto, evidentemente, con unos objetivos de seguridad como puede tener el Kendo, el Iaido o la Esgrima Moderna. ¿Y a que viene todo este rollo? Pues he pensado que a lo mejor os gustaría sentir en la piel lo que simulamos con plomo en miniatura. Aparte de una panoplia interesante de armas de entrenamiento de diferentes época y estilos, tengo además, un par de armaduras pesadas y algo de cuero más ligero. Si os interesara hacer un artículo sobre ésto, unas fotos vuestras pertrechados o lo que se os ocurra, contad conmigo.

Un saludo.  
[webmaster@esgrimaantigua.com](mailto:webmaster@esgrimaantigua.com)

Pues la verdad es que sería muy interesante ambas cosas. ¡Casi nadie nos envía sus conversiones! Y lo de esgrima antigua... podrías hacer un reportaje? :)

**Nuevo E-Zine:** Wargames Spain E-zine

La gente del grupo Wargames Spain, dedicado a Flames of War, ha sacado su propio e-zine. El primer número está disponible en su página web: <http://www.wargames-spain.com/descargas/> Archivo "wargames spain ezine"

¡Otro e-zine que pasa a engrosar la lista de publicaciones de fanáticos! Les deseamos toda la suerte del mundo.



## Subscripción

La suscripción a la revista es completamente gratuita (eso ni se pregunta), por supuesto, y recibiréis la revista en el momento que se publique sin tener que avasallar al pobre servidor que se cae cada dos por tres. También nos servirá a nosotros para enviarnos noticias relevantes en cuanto a Cargad o anuncios del tipo "este mes no sale", que por desgracia pueden darse.

Lo que hay que hacer para darse de alta del servicio es lo siguiente: hay que enviar un correo electrónico a [cargadsuscripcion@yahoo.es](mailto:cargadsuscripcion@yahoo.es) con el asunto **alta**. Así sin más y en minúsculas. Esto es importante, puesto que si se manda cualquier, repito CUALQUIER

otra cosa el proceso automático no lo identificará y no quedareis registrados. Repito: alta. (sin el punto, solo alta).

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

Otra cosa importante es que no enviéis mails a esta cuenta para comunicar que ha fallado el proceso o que os intentáis dar de baja y os siguen llegando los mails o cualquier otra duda. Esta dirección de correo es únicamente para los procesos de alta y de baja y por tanto no miraremos nunca su contenido y

vuestros mails caerán en el más oscuro de los olvidos (más incluso que el olvido de los donuts). Para cualquier duda/consulta y demás tenéis la dirección de siempre ([cargad@gmail.com](mailto:cargad@gmail.com)).

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

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

*Pater Zeo, morituri te nehektan.*

# Novedades ... Noticias ... Ne



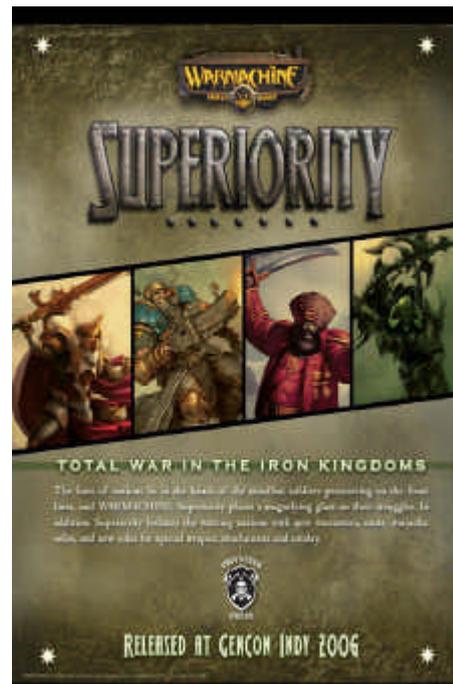
El libro de ejército de los Orcos y Goblins (a la venta en Octubre). Estos son los rumores más fiables:

- Animosidad: 1d6, con un 1 se quedan quietos y con un 6 es allá vamo.
- ¡Whaaagh! Una vez por partida, todas las unidades susceptibles de animosidad pueden sumar su bono de filas a la tirada de animosidad.
- Las rebanadoras dan siempre +1F a la carga (sin importar escudo, etc.).
- Restricciones del ejército: según el general y de las unidades básicas, se permitirán algunas unidades especiales (máquinas p.e.).
- Los héroes orcos negros no ocupan doble héroe pero tiene que haber tantas unidades de orcos negros como personajes orcos negros.
- Los orcos negros (incl. unidades) van Armados hasta los dientes, que permite cambiar de 2 rebanadoras a arma a dos manos como matadores.
- Los goblins suben un punto o dos. Los fanáticos dejan de anular armadura para hacer -3 a la armadura, y sólo se pueden soltar como reacción a la carga o cuando la unidad huye (y de ningún otro modo).
- Los Jinetes de araña ignoran las penalizaciones por tipo de terreno, son caballería ligera, y tienen ataques envenenados.
- Skarsnik y Gobbla, Azhag, Gorbad Garra'ierro, Grimgor y Grom, los personajes especiales.
- Los snotlings pasan a ser tozudos con Ld4 en vez de inmunes a desmoralización (también bajan su coste).
- Trolls de piedra con TSA 5+.
- Nuevas monturas para personajes: Garrapatos y arañas gigantes.

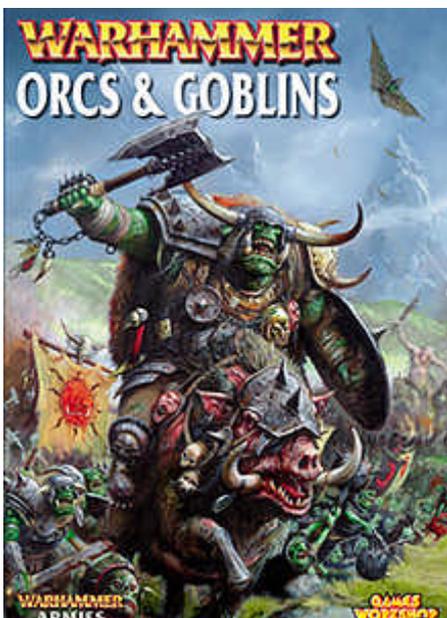
Como todos sabréis a estas alturas, los Eldar verán por fin su códex renovado (siete años después). Ya se sabe que habrá muchas más miniaturas de plástico, y que se verá dentro de poco un nuevo Señor Espectral (podemos ver una foto), posiblemente todo de plástico.



El próximo suplemento para Warmachine, Superiority, ya ha aterrizado en las tiendas (al menos en Inglaterra). Al consabido aumento de trasfondo y material adicional, vienen las típicas novedades, como solos que potencian a las unidades (como Max Finn a los trenchers de Cygnar).



Sin duda, la gran novedad de Superiority es la caballería. De una calidad muy buena, estas miniaturas han empezado con bastante polémica por su elevado precio (se dice que una caja con tres caballeros valdrá 60 euros... y nosotros que nos quejábamos de los caballeros andantes 5x39). Habrá que ver qué ocurre al final... Privateer Press ha anunciado también que lanzará una gama de pinturas propias. En fin...



También se han visto ya las primeras miniaturas de ForgeWorld de la Guardia de la Muerte de Kriegg (aparecerán casi seguro el año que viene), los primeros esbozos del nuevo transporte Tau Manta (dentro caben dos Hammerhead...) y una conversión más que interesante para el cárnifex.



## STAR WARS

Hace muy poco que ha aparecido la ampliación Champions of the Force para el juego de minis coleccionables de Star Wars, con un ¿exceso? de jedi y siths, basados sobre todo en las novelas (como los hijos de Han y Leia).



Ya está anunciada para Septiembre la siguiente ampliación: Bounty Hunters (Cazarrecompensas). Se prevén nuevas apariciones de Bobba Fett, y sin duda los Fringe serán los grandes beneficiados.

Pero la noticia que más ha alegrado últimamente es que para Noviembre de este mismo año se lanzará la primera "ampliación" autojutable: **Star Wars Starship Battles**. Sí, un juego de naves de Star Wars... (y lo mejor de todo es que nadie impide usarlas con el reglamento de BFG). El set inicial (30 euros?) tendrá 12 miniaturas, incluidas dos exclusivas del set: Super Star Destroyer Executor y Mon Calamari Star Defender Viscount, el mapa, reglamento... Las cajas de ampliación tendrán siete miniaturas como es habitual. Esperamos impacientes...



## Axis & Allies

Por si alguien no lo sabía, Wizards ha decidido "relanzar" la caja inicial de Axis & Allies. Más que un relanzamiento de un producto agotado, se trata de "lo mismo pero diferente". En vez de 12 miniaturas se dan 18, en vez de ocho mapas son doce, y en vez de dar esos dados tan feos ahora no dan dados :) La mala noticia es que el precio subirá probablemente a 30 euros. Sin embargo, ahora el starter ya es prácticamente un juego independiente...

Para el 10 de Noviembre se espera Reserves, otra ampliación con nuevas unidades y quizá nuevas reglas. Según se dice en la propaganda, habrá más aviones, más unidades de soporte y experimentales, Rangers y Fallschirmjäger.

Sobre la esperada War at Sea (combates navales) no hay noticias aún. Se sigue manteniendo que para Diciembre o quizá Enero aparezca esta expansión.



## BLOOD BOWL



Nuevo Living Rule Book (vamos, ¡nuevo Reglamento para Blood Bowl!). Al parecer está casi terminado, y lo ofrecen gratis para descargar:

[http://www.blood-bowl.net/LRB\\_PBBL/](http://www.blood-bowl.net/LRB_PBBL/)

No sabemos la "oficialidad" de dicho reglamento pero al parecer se trata de la revisión de la nueva edición de blood bowl, donde se pueden ver hasta los equipos más "nuevos" como amazonas, khemri u ogros.

Para ir abriendo boca.

## Jornadas en Almería

Los organizadores de ExMundis 06 nos han hecho la pelota vilmente y nos han sobornado con tres cañones iónicos para que os digamos que los días 28, 29 y 30 de Julio (¡ya!) se celebran estas jornadas donde habrá frikismo puro (incluidos los juegos de minis, of course). Para más info,

<http://www.exmundis.org>



# No solo minis ... No solo minis ...

## La Biblioteca de Baalberith

por Baalberith

*Hola, enanos, elfos, orcos y demás seres de fantasía. Sed bienvenidos a mi biblioteca. Mi nombre es Baalberith y un tal Namarie esto me ha encargado que le escriba una paginilla sobre tebeos y demás "frikadas" para hablar de algo que no sean minis (como si no tuviera ya bastante trabajo) y como el tipo en cuestión es un coleguilla y yo por los colegas hago (casi) cualquier cosa, aquí estoy, delante del ordenador decidiendo sobre qué escribir.*

Bueno, teniendo en cuenta que el pasado mes de junio fue el Saló del Còmic de Barcelona, el más importante de la Península y en el que más novedades se presentan, voy a empezar comentando un par de cómics (o tebeos, como preferáis) que se publicaron coincidiendo con este Saló.



100 balas num. 1.  
Azzarello / Risso.  
Planeta DeAgostini.  
3,5 euros.

Antes de comentar los tebeos en cuestión, debo advertiros que ambos son el primer número de una colección, por lo que no esperéis leer una historia completa. Pero como no son demasiado caros, podéis permitir os el lujo de comprarlos y decidir si os gustan y queréis seguir la serie mes a mes o si no os gustan y que deberíais haber invertido ese dinero en cervezas (también hay una tercera opción, por supuesto, que consiste en leerse los cómics en la misma tienda antes de comprarlos. Y otra opción sería robarlos

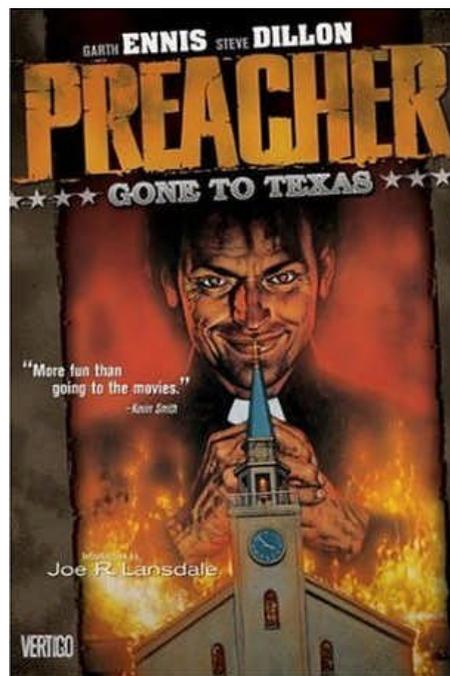
directamente, pero no me gustaría que me acusaran de fomentar la delincuencia, así que en un juicio negaré haber dicho esto).

Bueno, después del rollo que os he metido, ha llegado la hora de hablar sobre los tebeos en cuestión. El primero de ellos es 100 balas, de Brian Azzarello y Eduardo Risso. Este cómic parte de la siguiente pregunta: ¿Qué harías si te ofreciesen la oportunidad de matar sin dejar rastro a la persona que te ha destrozado la vida? Pues esto es precisamente lo que ofrece el agente Graves: Un maletín con pruebas irrefutables de que alguien te ha jodido a base de bien, una pistola y cien cartuchos de munición, todo imposible de rastrear. A medida que pasen los números iréis conociendo a diferentes personajes a los que el agente Graves ofrece sus servicios y las decisiones que acaban tomando, y también descubriréis las verdaderas intenciones de Graves (porque nadie otorga un poder así si no consigue nada a cambio, ¿no creéis?). En definitiva, si te gustan las historias de serie negra, te gustará 100 balas.

El segundo y último cómic que quiero comentar hoy es Predicador, de Garth Ennis y Steve Dillon. Predicador es la historia de Jesse Custer, un cura de un pueblecito de Texas con una crisis de fe que es poseído por un ser llamado Génesis, un híbrido mitad ángel y mitad demonio. Fruto de esta unión, Jesse se entera de que Dios hace tiempo que ha abandonado el cielo y ha perdido interés

*Uno de los bombazos que ha sacado Norma es la nueva generación de Transformers, esos robots que se transformaban en cosas tan de moda en los '80. Guión de Chris Sarracini y dibujos de Pat Lee, esta colección no dejará indiferente ni a los amantes de la colección clásica ni a los que no la conocíais. Se prevé una reedición de los cómics clásicos el año que viene, coincidiendo con el estreno de la película en Julio de Transformers: <http://www.transformersmovie.com>*

en los humanos, de manera que acompañado por Tulip, su exnovia, y Cassidy, un irlandés que no es lo que parece (atentos a la última página del primer número), decide recorrer América en busca de Dios para echarle la bronca por engañar a la humanidad (haciendo que le adoremos y todo eso cuando a Él se la suda lo que nos pase). Predicador gustará a todos aquellos a quienes les guste el humor negro y las escenas de violencia, algo que encontraréis en cantidades industriales en este cómic (en todos los cómics de Ennis, de hecho).



Predicador num. 1.  
Ennis / Dillon.  
Planeta DeAgostini.  
3, 5 euros.

Y eso es todo por ahora, si os ha gustado esta sección, el mes que viene tendréis más. Ha sido un placer (y para mi también). Sinceramente vuestro,

β

# Querida Lorina

Por Tomàs Winand

“Per me si va nella città dolente,  
Per me si va nell’ eterno dolore,  
Per me si va tra la perduta gente.  
Giustizia mosse il mio alto fattore:  
Fecemi la divina potestate,

La Osma sapienza e’l primo amore.  
Dinanzi a me non fuor cose create  
Se non etterne, e io eterna duro.

Lasciate ogni speranza, voi ch’entrate”

DANTE, LA DIVINA COMÉDIA

“Querida Lorina,

Te escribo en éstas, mis últimas horas, des de la celda en que me retienen mis captores. El próximo amanecer será el último que veré y sólo me queda la esperanza de confiar en la promesa de mi enemigo de hacerte llegar mis letras para que conozcas la naturaleza de mis tormentos.

Son dos los años que hace que no nos vemos, dos soles hace que emprendí el camino, dos largos inviernos des de que partí de tu lado con la noble misión de encontrar a tu padre y a tu hermana. Largos y penosos han sido estos meses y muchas las aventuras vividas. Siéntate y prueba a escuchar mi voz mientras te cuento la desventura que me ha traído hasta el lecho de muerte:

Empecé por el último sitio donde habían sido vistos, el Puerto de Ostenvard, la famosa Puerta del Este. Describí a tu padre pero ningún marinero lo reconoció, conté su gran habilidad con la alquimia pero nadie le recordaba, mostré el retrato de tu hermana sin que nadie me prestase atención.

En verdad no se lo reprocho, en estos tiempos de guerra nadie se preocupa por los problemas de los demás. Todos van y vienen malviviendo tan decentemente como pueden, mientras la larga sombra del Conde Sblat se cierne sobre el Oeste.

No sé si ha llegado hasta vos la leyenda del “Conde que no respira”. Muchas son las historias que aquí se cuentan: que si antes era un elfo, que se comió a sus propios padres, que es inmortal, que sus enemigos no pueden más que unirse a sus ejércitos... No todas son ciertas, aunque muchas de ellas sí, déjame que las distinga para ti.

En una taberna encontré un borracho (era el primer y último elfo oscuro borracho que he conocido). Donde otros sólo reconocían un loco ebrio yo no supe siquiera ver el inicio de mi ocaso. Viloth, que así es como se llamaba el elfo, me confeso sus pecados; de cómo traiciono a su Conde, dejo entrar al enemigo y huyo para salvar su indigna vida. Pues Viloth resultó ser el alguacil del antiguo Conde de Arsuildir, el desdichado progenitor del

que ahora es dueño de mi suerte, mi carcelero, el Conde Sblat.

Sblat, ya en su juventud, mostró una cierta tendencia a la vileza y a la extravagancia maltrato al pueblo mientras su padre se lo permitió. Finalmente el Conde (pensando que la dureza del mar lo curtiría y no atreviéndose a castigarlo como que se merecía) otorgo a su hijo el título de Almirante, le regalo un rápido velero y le asigno el trabajo de proteger las costas del oeste de los ataques de los barcos Skaven ( que te puedo asegurar que existen). Sblat, lejos de obedecer los designios de su padre armo su velero como si de un navío de guerra se tratase y convirtió su tripulación en despiadados corsarios que hostigaban pueblos costeros y atacaban a los indefensos pescadores buscando diversión.

Llego a tal punto la osadía del Almirante Sblat que, junto a sus cincuenta corsarios asedió el castillo de su padre con la intención de usurparle el título de Conde. Afortunada o desafortunadamente, fracaso en su ataque, fue capturado, torturado y lanzado al foso de gélidos para que se alimentaran de sus despojos. Y aquí es donde empiezan las leyendas y la historia se torna más y más increíble. Pues Viloth asegura, que Sblat, sobrevino a la muerte gracias a su sed de venganza. Volviendo a la vida, o mejor dicho, a la no-vida gracias a un pacto con los herederos de la noche: “ Su oportunidad de vengarse a cambio de convertirse en su campeón”. Sblat, dotado ahora de una fuerza descomunal y de la seguridad de saberse inmortal gracias a sus nuevos aliados se presento en el castillo de su padre solo, solo y desarmado.

Cuando Viloth, que estaba de guardia en las puertas del castillo, vio como Sblat mataba a su compañero de un mordisco y le sorbía el alma se helo de miedo, le dejó pasar y cayó en estado de shock. No vio más, pero todo lo oyó. Oyó, el chasquido de las



e s p a d a s  
entrecruzándose, los  
gritos de horror y las  
súplicas de piedad. El  
amanecer llegó solamente  
para iluminar la masacre; y  
Sblat, envuelto del silencio que  
sigue a la muerte y colmado de  
sangre reseca dejó marchar a Viloth  
para que pudiera contar lo ocurrido bajo  
la amenaza de destriparle si algún día  
dejaba de hacerlo.

Su pasado le atormentaba y de  
allí que procurara estar siempre  
borracho. En ese momento, no le di  
importancia a tales confesiones,  
oscuras leyendas que hoy puedo  
ratificar hasta el último detalle.

Mi búsqueda continuó durante  
más de dos meses y finalmente me  
decidí por viajar con la legión de relevo  
que se dirigía al este a defender de la  
muralla occidental, no pienses que  
seguía ninguna pista, simplemente  
escuchaba el olfato del rastreador  
experto. Mi curiosidad me llevo a las  
almenas de la última defensa ante las  
hordas de Sblat, a las altas murallas del  
Este. Los ataques del enemigo eran casi  
constantes, siempre desesperados y  
continuamente repelidos. Las tropas  
invasoras resultaban lentas y sin  
coherencia alguna, talmente como  
animales descerebrados. Su única  
ventaja era la asombrosa capacidad que  
demostraban para soportar heridas que  
tumbarían a cualquier ser viviente; pues,  
déjame anunciarte que las tropas de  
Sblat están formadas por seres que ya  
no viven y criaturas de la oscuridad:  
esqueletos y zombis de soldados que se  
oponían a él en vida, lobos y  
murciélagos gigantes, espectros y  
monstruos que aúllan durante las  
negras noches.

Según contaban los soldados,  
las tropas de Sblat se debilitan cuando  
se alejan del nigromante que lo  
acompaña, sir Neroeht, y esa era la  
razón por la que aún no habían  
conseguido superar la muralla. Imagina  
pues, el terror que recorrió nuestras  
líneas cuando entre las unidades del  
enemigo distinguimos el estandarte  
maldito de "El que otorga vida a los  
cadáveres". Pero, si su miedo fue  
grande, mayor fue mi sorpresa al  
descubrir que la calavera, el laurel y la  
cruz coronaban el estandarte del  
nigromante. Sí Lorina, has leído bien,  
los símbolos de tu padre coincidían con  
los del maligno compañero de Sblat.

Y si por casualidad aún no lo has  
descubierto sola, Neroeht, el nombre del  
nigromante, resulta ser Theoren al

revés,  
¡el de vuestro padre!!!

D e m a s i a d a s  
coincidencias unían dos  
magos poderosos que, si a día  
de hoy yo no hubiera visto con  
mis propios ojos, no creería que  
fueran la misma persona.

Fue entonces cuando empecé  
a recavar información sobre ese tal  
Neroeht. Y así fue como conocí la  
existencia del Castillo de la Luna Llena.  
Los soldados, contaban que, Neroeht  
servía a Sblat porque éste retenía  
cautiva a su hija. Hablaban de una  
muchacha preciosa, de cabellera rojiza  
y tez pálida de unos 25 años que fue  
capturada por Sblat y encarcelada en el  
castillo para poder chantajear a su  
padre, un gran mago capaz de levantar  
a los muertos.

En ese momento, mi ignorancia  
fraguó un plan tan heroico como  
estúpido:

Si conseguía entrar en el castillo  
y liberar a la hija de Neroeht (tu  
hermana), nada ataría ya a tu padre que  
podría volverse contra Sblat que,  
despojado de sus ejércitos sería  
vulnerable y podría ser desterrado.  
Entonces, yo, volvería a tu lado  
acompañado por tu padre y tu hermana  
habiendo cumplido la misión por la que  
me fui y habiendo además, derrotado al  
peor monstruo que haya existido.

¡Que grande era mi ego y como  
me cegó mi impetuosidad! Esa misma  
noche, baje de la muralla y me interne  
en las tierras del Conde Sblat en  
dirección al Castillo de la Luna Llena.  
Por lo que sabía estaba a unos 6 días al  
noroeste, pero, si las leyendas eran  
ciertas, solamente aparecía en este  
plano durante las noches de luna llena.  
Eso me dejaba únicamente tres días  
para llegar al castillo o, de lo contrario,  
tendría que vagar durante un mes por  
un terreno hostil esperando no ser  
descubierto antes de la siguiente luna  
llena.

Fueron tres días muy duros, corrí  
de día y anduve de noche, me acostaba  
dos horas al medio día y dos más a  
media noche. Tuve suerte y no me fui



descubierto  
por ninguno  
de los esbirros de  
Sblat. De hecho, el  
ejercito de Sblat es famoso por no dejar  
nada detrás suyo arrasándolo todo a su  
paso y eso fue precisamente lo que  
encontré: ni un animal, ni un árbol, ni  
una brizna de hierba, ni insecto alguno,  
ni ruidos ni más olores que el de la tierra  
yerma quemada y el suave aroma de los  
cadáveres en descomposición. Fueron  
tres días internándome en el infierno de  
ver hechas realidad las pesadillas que  
hubiera soñado de pequeño. Mujeres  
desgarradas, niños mutilados antes de  
su muerte y hombres en posturas  
grotescas fueron el paisaje con el que  
me conviví. Y es que llega un punto en  
el que si los cuerpos han sido  
exageradamente mutilados ni siquiera  
Neroeht puede alzarlos de nuevo.

Sufrí muchísimo y pensé que  
moriría de cansancio o de inanición pero  
consegui llegar al Castillo de la Luna  
Llena durante la noche en que la luna se  
ve más oronda. Pensé encontrar un  
oscuro castillo protegido por infernales  
monstruos fieles a Sblat. Por lo  
contrario, descubrí un fino castillo de  
paredes blancas de marfil, con murallas  
talladas con exquisitas figuras, llena de  
brillantes luces y bonitas melodías que  
escapaban por sus ventanas abiertas. El  
punto del foso bajado y la puerta  
abierta de par en par, un patio con  
jardines repletos de hermosas flores, en  
el centro, una torre alta y delgada  
sobresalía por encima de las murallas.

Empujado por mi sed de gloria y alentado por la facilidad con la que había entrado subí las escaleras que llevaban a los aposentos más esquivos que había visto jamás: tapices en las paredes, pieles y tupidas alfombras en el suelo, jarrones y tallas preciosas y... al final de la escalera, una puerta entreabierta de la que salía una calida luz amarillenta acompañada por el cantar de una voz maravillosa, la voz de tu hermana Letaina.

Estaba hermosa, te lo juro, su cabello sujeto por una plateada diadema, ondulaba a medida que con la cabeza seguía el ritmo de su cantar; sus labios, tierno recuerdo de los tuyos, bailaban al ritmo de la arpa tocada magistralmente. Sus ropas, de blanca seda, con dulces bordados de oro, complementados con pendientes y colgantes de azules turquesas. Hasta que no vi la peca que os distingue mi corazón latía descontrolado pensando que te había recobrado.

Y entonces, la nube que tapaba la luna se disipo dejando reflejar su luz dentro de la habitación, haciéndome comprender porque no necesitaba vigilancia alguna. No sabes como me duele tener que decirte que tu hermana está muerta, muerta como la conocíamos, pues vive convertida en una Banshee, un espectro cantor, el mensajero encargado de anunciar la muerte a los que la sienten cerca.

Fue ella quien me hechizo, me capturo y me trajo a presencia de su padre y del Conde. Entonces completé el complicado puzzle, fue entonces cuando me dieron las piezas que me faltaban para conocer toda la historia.

T u  
hermana



y tu padre habían sido capturados por los piratas del Conde y habían quedado bajo la protección de su padre cuando Sblat fue derrotado. La mala fortuna quiso que aún permanecieran en el castillo al regreso de Sblat. En esa noche de tortura sin fin, tu hermana fue desposada por Sblat y convertida en su esclava mientras, tu pobre padre, totalmente deshumanizado por lo que había visto, sucumbió al mal y se alió con el que ahora era el marido de su hija.

Esta es la historia de cómo Sblat consiguió el poder que ahora ostenta, de cómo tu padre y tu hermana perecieron y de porqué yo moriré al amanecer.

Lejos de escribirte para que el conocimiento de los hechos te conceda un poco de paz, lo hago para que sepas que mañana empezara para mí una nueva vida. Se me permitirá servir al Conde, al que he

jurado lealtad a cambio de la promesa de dejarme venir a buscarte, me permitirá convertirte en inmortal para que podamos volver a estar toda la familia junta. Lorina, te quiero, he perdido mi alma por tu amor y volvería a hacerlo porque sé que en breve volveremos a abrazar-nos y que ni siquiera la muerte nos separará.

Tu prometido, Sir Samot"

"Carta encontrada en la mano del cadáver de Lady Lorina después de que se arrebatará la vida saltando desde la ventana de su habitación. Que descansé en paz aunque sea por un breve espacio de tiempo pues la muerte no representará obstáculo alguno para sus oscuros perseguidores"



## Táctica: Flanco Rehusado

Por Namarie

*Una vez estudiadas ya las dos tácticas básicas de Yunque-Martillo y Multimartillo, es hora de fijarnos en otra de las tácticas clásicas en Warhammer: el Flanco Rehusado.*

El flanco rehusado consiste en sacrificar gran parte del campo de batalla; muchas veces esto implica desplegar concentrando las tropas en un mismo flanco (todas o casi todas). Aunque el flanco rehusado es simplemente una forma de despliegue, esto da lugar a dos tipos de táctica de batalla según el uso de las tropas: un flanco rehusado defensivo o un flanco rehusado ofensivo. El objetivo es el mismo: al tener más puntos concentrados en menos espacio, siempre te enfrentarás en superioridad ante las tropas enemigas.

### Flanco Rehusado Defensivo

#### Despliegue

El despliegue del FRD o flanco rehusado defensivo es, como se puede ver en la ilustración, desplegando casi todas las tropas en un mismo flanco del campo de batalla. Al ser tropas defensivas, tener una colina nos irá muy bien (si se da la suerte de que haya una colina en un flanco).

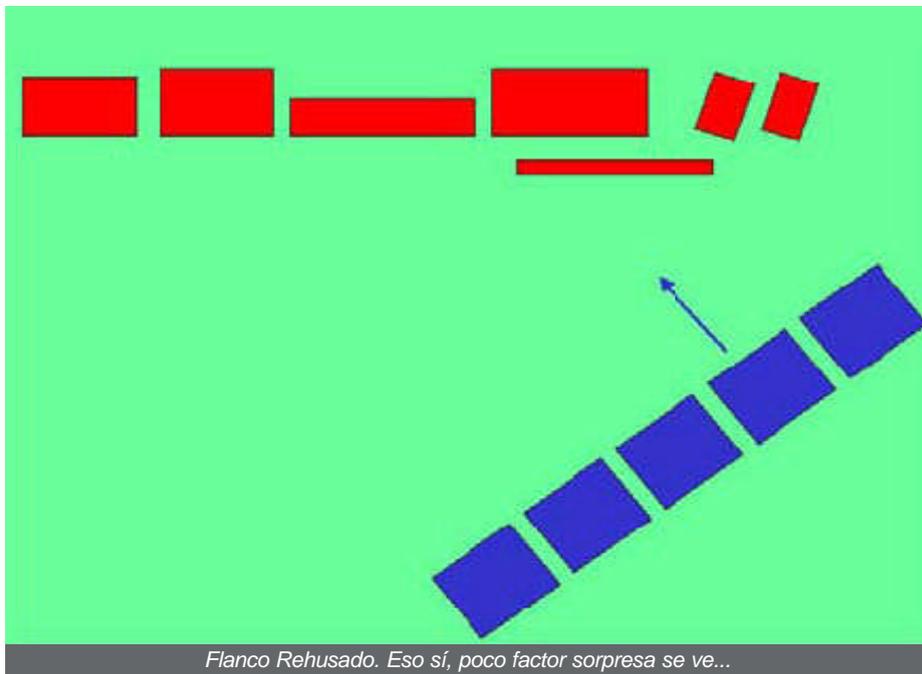
Es muy aconsejable poner algunas unidades pequeñas (100-150 puntos) en el flanco olvidado y en el centro, ya que siempre son una amenaza para el enemigo. Si tenemos alguna unidad exploradora o voladora, debemos evitar por todos los medios que el oponente marche (en el flanco más alejado de tu despliegue).

#### Durante la batalla

Como en cualquier táctica defensiva, intentaremos provocar al enemigo para que nos acabe cargando, e intentaremos derrotarlo a distancia o bien mediante pequeños combates. El enemigo probablemente acabe acercándose para conseguir eliminarte, así que tienes que intentar retrasar su avance mientras debilitas las tropas.

#### Puntos fuertes

- Funciona muy bien con ejércitos defensivos y de pocas unidades (especialmente enanos).
- Funciona bien contra ejércitos lentos, pues nos da más tiempo para poder disparar.



- Es muy bueno contra la táctica yunque martillo lo situemos donde lo situemos, aunque quizá mejor delante del yunque (el martillo tardará tres o cuatro turnos en llegar, más si tenemos exploradores por ahí).
- Suele ser difícil que el enemigo te pille los flancos de las unidades.
- Contra un ejército de multimartillo suele dar buenos resultados (siempre que frenemos los martillos más alejados de nuestro despliegue). Se puede poner una unidad de distracción en el flanco expuesto (donde no hemos desplegado), ya que cargar a ella implica por lo menos 2 turnos perdidos, y no cargar sería dejar la retaguardia expuesta. Una unidad de 5 Yelmos ó 5 Lobos Blancos sacrificable, va muy bien.
- Intentar evitar el pánico, el miedo y el Terror (recordemos que una Mantícora puede estar a 1,500 puntos, y que a 2.000 puntos podemos tener dos Gigantes y una Sierpe Alada en dos turnos haciéndonos chequear a TODO nuestro ejército). Al ser unidades de muchos puntos, corremos ese riesgo.
- Contra un ejército de Hombres Bestia (con emboscadas) o Khemri (con escorpiones y enjambres que traban en cuerpo a cuerpo) habrá problemas, puesto que saliendo por detrás pueden impedir disparos de forma sencilla y evitar que tengamos el control de la partida.
- Contra un ejército de masa sacrificable (skavens, orcos, no muertos) muchas veces no funciona bien, ya que puede permitirse el lujo de tener bajas (piensa en esclavos skavens con Ld9 o goblins con Ld8 del general... y son tropas baratas y que encima no causan pánico a las unidades de cuerpo a cuerpo).

#### Puntos débiles

- Contra un ejército también defensivo (Imperio del Viejo Oeste) o de esquivar el cuerpo a cuerpo (como por ejemplo Elfos Silvanos), hay un problema, y es que el oponente puede empezar con los puntos de ventaja por los cuadrantes, además de irnos debilitando poco a poco.
- Las huidas son peligrosas. Necesitamos portaestandarte de batalla y tropas fiables, además de

#### Ejemplo

El típico ejemplo es el de Enanos en una colina, con seis máquinas de guerra, unidades de disparo y otras unidades de más "aguante" cerca (barbas, rompehierros, matadores) para que el pánico no sea un problema.

## Flanco Rehusado Ofensivo

El flanco rehusado ofensivo se basa en concentrar puntos en unidades de ruptura y apoyos, pero situando gran parte del ejército en un flanco. A diferencia del defensivo, no intentaremos quedarnos atrás y disparar, sino ir hacia delante y aniquilar al enemigo. Se suele usar con ejércitos de pocas unidades de ruptura, rápidas y muy fuertes (como pueden ser Caballeros del Caos).

### Despliegue

El despliegue del flanco rehusado ofensivo es, lógicamente, el mismo que el flanco rehusado defensivo, es decir, ignorando casi por completo un flanco y concentrando todas las fuerzas en el otro flanco (andá, quizá por eso se llaman "flanco rehusado" a ambas...).

Al no tener necesidad de quedarnos estáticos, lo normal es avanzar con todo el flanco hacia delante usando una formación en diagonal.

Esto, sin embargo, entraña un peligro, ya que si el enemigo llega a nuestra retaguardia puede acabar con toda la línea de una forma más sencilla. Llegar a la retaguardia no es tan complicado: hay enanos mineros, excavadores skavens, pegasos bretonianos, carros que pueden atravesar la línea y colocarse detrás, o bichos gordos y terrorosos voladores con algo encima (dragones, serpientes, mantícoras, etc) o no (alguien ha dicho

devorador de almas?). Si se colocan en nuestra retaguardia (y no es tan difícil) tienen las de ganar: un señor élfico en dragón no es muy bueno de por sí, pero tres chequeos de terror más algo que (bajas aparte) directamente nos anula las filas... y con cuatro bajas (cosa no tan complicada) ya gana el combate...

La solución a este problema es la misma que cuando no hay un flanco rehusado y existe el mismo problema de crear espacios: el despliegue en dos líneas. Es tan simple como crear dos líneas de flanco en vez de una sola (hay quien opta por tener un defensivo detrás del ofensivo y crear así un mixto). Con esto se consigue que, aunque pasemos a tener distancia entre el ofensivo y el defensivo, nadie en su sano juicio se pondrá al alcance de carga (o de tiro) del resto de tropas. Esta segunda línea puede ser o bien de tropas de proyectiles, o bien de tropas capaces de cargar y eliminar o entretener un poco a algo como un dragón o unos pegasos.

### Durante la batalla

La primera línea (línea ofensiva) se encargará, como cualquier unidad de ruptura, a intentar cargar al enemigo. La segunda línea (obviamente de muchos menos puntos), ha de servir de amenaza, no de ruptura, y deberá quedarse quieta o avanzar para asegurar distancias de carga. Una vez la primera línea haga su función y atravesase la línea enemiga, bastará con ir cargando por flancos o retaguardias.

### Puntos fuertes

- Contra un Yunque Martillo es especialmente bueno si colocamos nuestro "flanco" delante de su martillo (tenemos muchas más posibilidades de ganar el combate) y si vamos poniendo "sobras" en el resto del campo de batalla (goblins con fanáticos, manadas de gors y ungors, campesinos...) aún mejor.
- Contra un ejército de flanco rehusado defensivo, si nos ponemos en su mismo flanco tenemos las de ganar.

### Puntos débiles

- Contra un ejército que tenga muchos apoyos móviles (como una bretonia RAF) tiene las de perder.
- Un ejército de guerrilla (silvanos, bestias) tiene las de ganar.
- El enemigo, si es inteligente, verá al momento la táctica (en el momento de despliegue) e intentará protegerse de la primera línea, con lo que la sorpresa no existe...

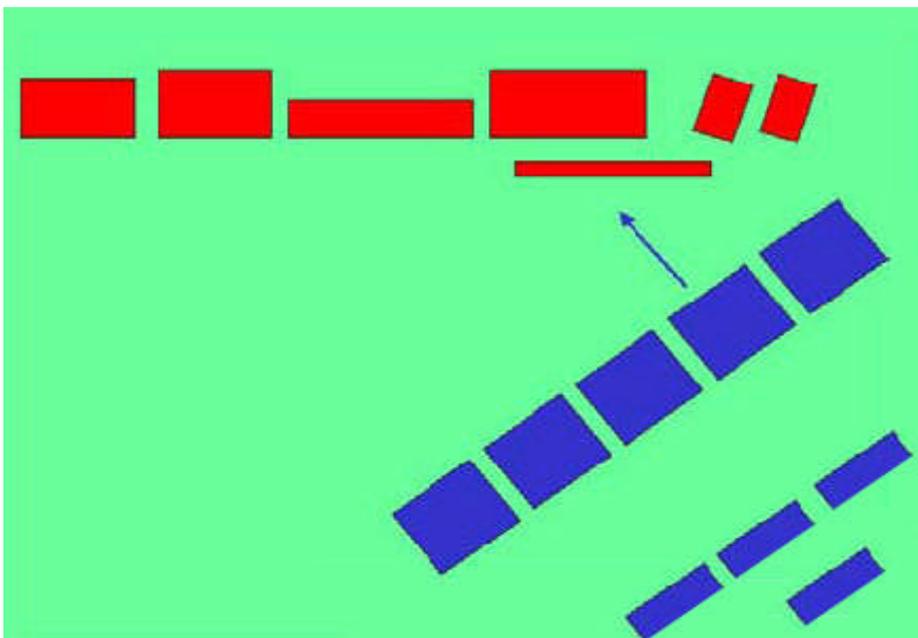
### Ejemplos

Para realizar un flanco ofensivo en dos líneas necesitamos definir la primera línea (que será de ruptura) y la segunda (que será de amenaza). En la línea de ruptura habría que invertir un 70% de los puntos y un 20% en la línea de amenaza (el 10% restante estaría bien en apoyos móviles).

Por ejemplo, usando Bretonia la primera línea estaría formada casi exclusivamente por caballeros (incluyendo personajes para aumentar la resolución de combate, ya sea por ser Portaestandarte de Batalla o por las bajas capaz de hacer) con algunos apoyos como los "carros noveles" (unidades de cinco caballeros noveles a pelo), una segunda línea formada por algunas pequeñas de caballeros y la infantería, y los Caballeros de Pegaso como apoyo global.

Usando pielesverdes, una primera línea de jinetez de jabalí (2 unidades) y algún karro, gigante o una zerpiente alada (con orco encima); unas cuantas peñas de chicoz como segunda línea, y algunas unidades de goblins nocturnos con fanáticos en los flancos desnudos.

La idea es, pues, un grupo de ruptura fuerte como primera línea y algo amenazante como segunda.



*Sin embargo, para proteger nuestra retaguardia de las tropas rápidas enemigas, lo mejor es tener una segunda línea detrás.*

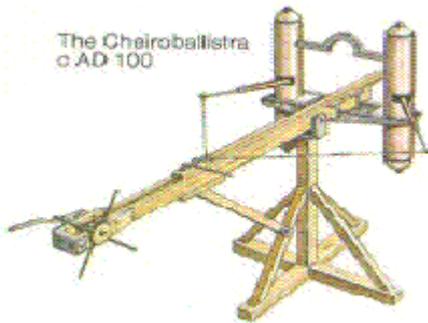
## Historia de la Catapulta

Por: Fernando Casas / Extraído de: Guarjamer Laguna (México)

Se cree que la catapulta (*katapultikon*) fue desarrollada alrededor del año 400 a de C. en la Ciudad griega de Siracusa, por ingenieros y artesanos en el reinado de Dionysius I. Las catapultas se mencionan en Atenas en el año 360 y 350 aC. Ya en el 330 se entrenaban a los hombres jóvenes rutinariamente en su uso. Durante estos años, la artillería parece haber sido considerada como arma defensiva. Finalmente aparecen en las manos de un agresor en el año 340 a de C. cuando Filipo de Macedonia asaltó Perinthus.

### Origen

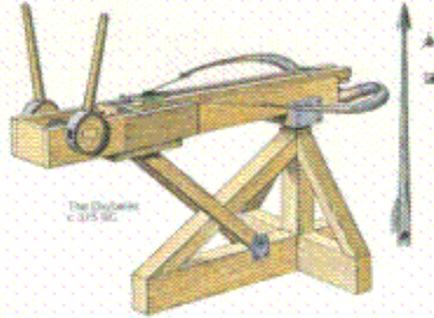
El precursor de toda la artillería fue el arco y la flecha. La idea de lanzar más lejos los proyectiles, hicieron que este tipo de armamento se desarrollara. Los arcos continuaron siendo populares, puesto que podrían ser llevados y ser manejados por un solo soldado, pero incluso ahí se desarrollaron también arcos más grandes que podrían lanzar proyectiles más grandes y más lejos. Estos arcos más grandes fueron llamados ballistae (Ballesta). Estas ballestas más grandes eran



Cheiroballista

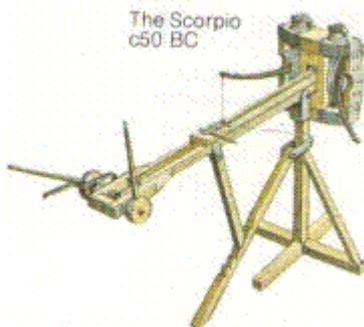
razonablemente exactas con un alcance entre los 200 y 300 metros, pero no podían ser preparadas muy rápidamente. La diferencia fundamental entre la ballesta y el arco de los cuales se deriva, era su capacidad de almacenar energía: un arco se podía doblar hacia atrás, pero un arquero solo podía almacenar energía hasta donde le permitía su fuerza, por un tiempo muy corto. La ballesta podía ser amartillada, y seguía almacenando la energía mientras que los operadores la amartillaban, además de poner su atención a otros detalles, tales como apuntar y esperar el momento perfecto para disparar. Fueron creadas muchas máquinas mas o menos parecidas, pero de diferentes proporciones y especialidades, como el Oxibeles, la Cheiroballista, el Escorpión, etc.

Los artesanos de artillería romanos, idearon una solución a uno de sus problemas más grandes. Este problema era la catapulta de Palintones que lanzaba piedras, llamada Ballesta



Oxibeles

por los Romanos. La más grande de éstas máquinas era capaz de lanzar 45 Kilos de piedras a más de 275 metros. Estas máquinas fueron extremadamente complicadas en su construcción y debido a su tamaño eran también difíciles de transportar. Para remediar este problema los Romanos crearon el Onagro (Burro salvaje), la máquina de sitio que la mayoría de la gente asocia hoy a la palabra. CATAPULTA. Nombrado así por el golpe que proporciona un asno con la pata trasera cuando es perseguido. El Onagro fue mucho más fácil de construir y de mantener que los palintonos porque era básicamente la mitad de la máquina. El marco del Onagro fue hecho de piezas rectangulares gruesas sostenidas por el apoyo de madera afirmada en la tierra. En cada lado del bastidor fueron hechos dos agujeros a través de los cuales se insertaban las madejas de cuerdas (tendones o crin de caballo), que fueron sostenidas en su lugar por una arandela y una contraparte. En el centro de las cuerdas del tendón se insertó un solo brazo que terminaba en una cuchara o una honda donde se acomodaba el proyectil,



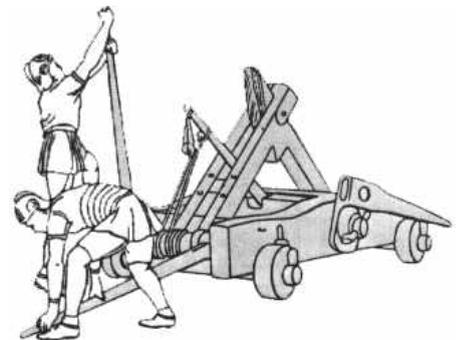
Escorpión

generalmente una piedra. El brazo se movía hacia abajo con una palanca, después se tensaba la madeja girando las arandelas, y se sostenía en su lugar por un trinquete y un gatillo. Cuando era lanzado el brazo se empujaba con la tensión de las cuerdas hacia adelante; hacia un montante apoyado que detenía el brazo y conducía el tiro hacia el blanco previsto.



Ballista

El Onagro fue una de las catapultas que más variantes tuvieron. Desde el Onagro de 90°, con honda, hasta el Onagro inclinado con ruedas. Pasando por el Mangonel medieval con ruedas y cuchara en lugar de honda.



Onagro



## Clasificación de las catapultas

Hay mucho escrito sobre los nombres con que se conocían a las catapultas, con lo que resulta difícil reconocer el tipo y clasificarlas de esa manera, pues dependiendo del tipo de proyectil que lanzaban, el tamaño, el lugar geográfico, el tiempo, etc. se les llamaba de diferentes maneras.

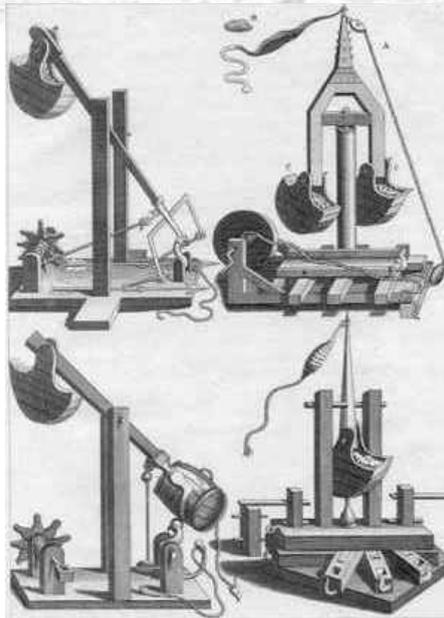
Para facilitar el reconocimiento de las catapultas las podemos clasificar según su sistema de potencia. Así podemos encontrar catapultas que funcionan con la energía suministrada por la tensión, torsión, contrapeso y tracción.

Las **catapultas de tensión** son las que funcionan gracias a que almacenan su energía, al ser tensado un arco de metal, madera o cuerno y fueron las primeras en hacer su aparición, ya que descienden directamente de los arcos manuales. Algunas catapultas de asalto romanas utilizaban este sistema desde la primera centuria a.C., con algunas variantes.

Las **catapulta de torsión**, son aquellas que son accionadas gracias a la fuerza almacenada al "retorcer", una madeja de cuerdas, tendones o crin de caballo, según la época de que se trate. Los romanos fueron los que perfeccionaron este tipo de catapulta. Algunos ejemplos de este tipo son las ballestas romanas, los Onagros...

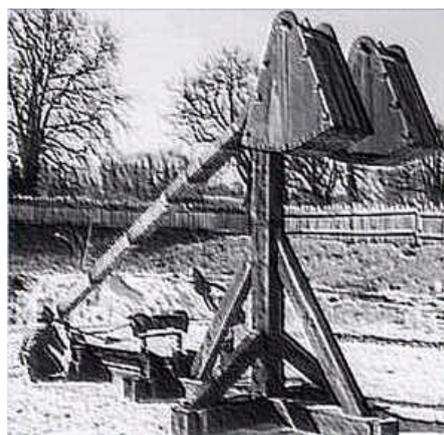
La **catapulta de contrapeso** fue un invento aparentemente reciente; por lo menos eso dicen algunos autores. Esta catapulta funcionaba a base de un contrapeso, con una masa muy superior al peso del proyectil (en el caso del Trebuchet con una relación entre 80 y 100 veces). La ventaja de este tipo de máquinas de guerra es que podía almacenar la energía sin cambios ni fugas, cosa que las anteriores no podían ya que con el tiempo iban perdiendo su fuerza y elasticidad, e incluso dañarse si no eran disparadas en un corto período de tiempo.

La **catapulta de tracción** fue un invento de los chinos que llamaron *hsuan feng*, utilizada aproximadamente en el año 200 de nuestra era. Esta catapulta funciona a base del impulso humano y su principio es muy parecido al del trebuchet; es decir, utilizan la palanca y la honda para aumentar la fuerza de salida del proyectil. Esta catapulta fue sin duda el antepasado del Trebuchet, ya que es natural su evolución.



Versiones de Trebuchet

El **Trebuchet** (Tripartum) fue una de las armas favoritas en la edad media, se cree que fue un invento de los chinos y que de ahí se extendió a los árabes vía Persia, para posteriormente llegar a Europa donde se desarrolla la versión pesada de contrapeso. Tenía una ventaja con respecto a sus primos contemporáneos, y era que podía lanzar diferentes tipos de proyectiles; desde rocas a animales muertos o mensajes, sobre las murallas de las fortificaciones y castillos. Su ingeniería demostraba varios principios físicos básicos y su arquitectura era muy simple y elegante. Hubo varias versiones del trebuchet como la "Biffa" o "Couillars" (*Couillars* significa "testículos" en el viejo francés), que eran básicamente un trebuchet con dos contrapesos en lugar de uno, y con un solo poste de soporte central. Esta máquina fue más eficiente que el trebuchet normal, y compitió con la artillería de pólvora por mucho tiempo. .



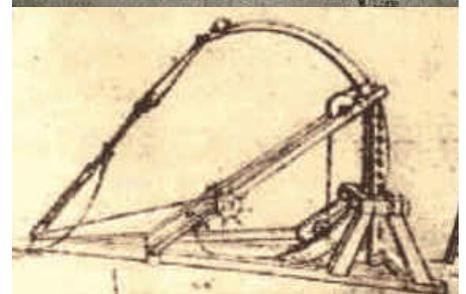
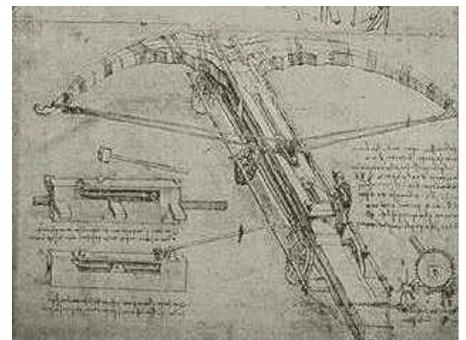
Couillars



Mangonneau (Mangonel)

El **Mangonneau** fue un arma de asedio, muy parecida al Trebuchet, con la diferencia que el contrapeso, estaba fijo; es decir, no colgaba de un pivote como lo hace en el Trebuchet, además necesitaba la fuerza de varios hombres para incrementar el empuje de dicho contrapeso. También se le conoce como Trebuchet de tracción. Otra máquina de tracción similar al Trebuchet fue la "**Bricol**", que básicamente era un Mangonneau más pequeño que podía manejarse con menos hombres.

En la edad media aparecieron muchas máquinas de guerra y asedio, con características y nombres realmente variados. Algunas quedaron sólo como proyectos y no llegaron a fabricarse realmente (Como algunos modelos de Leonardo Da Vinci).



# Especial ... Especial ... Espe

## Uso de las Catapultas

Puesto que las paredes eran una de las formas más insuperables de defensa que una ciudad podía tener, parece lógico que éstas fueran su principal blanco. Las catapultas también se han utilizado directamente contra tropas, y como es de esperarse, se montaron también en naves de guerra.

Las catapultas tales como la Ballista fueron pensadas para el uso directo contra tropas, como arcos muy grandes que podían perforar un escudo y todavía tener bastante energía para hacer daño al portador del escudo. Las catapultas alcanzaron su pico de desarrollo alrededor del año 200 aC, cuando eran entendidas bastante bien para tener fórmulas matemáticas que predijeran su energía basada en su tamaño; después de eso, el desarrollo cesó durante la edad media temprana como otras muchas cosas. Fueron redescubiertas antes del año 1050 de nuestra era y gozaban de mucho renombre.

EL Mangonel y el Trebuchet catapultas clásicas de la edad media, se utilizaban principalmente contra fortificaciones, donde era preciso lanzar desde grandes distancia grandes rocas y material incandescente. El Trebuchet sin embargo fué el arma de asedio por excelencia en Europa. Con una longitud del brazo impresionante de 12 mts. podía lanzar proyectiles de 100 Kg. de Peso a más de 200 mts., este ingenio pesaba 7 toneladas, y necesitaba de 60 hombres para maniobrarlo. En ocasiones se lanzaba materia orgánica descompuesta, como animales y seres humanos muertos (enemigos tomados prisioneros), etc., con el fin de provocar en el enemigo enfermedades infecciosas (inicio, supongo, de las armas biológicas), y para bajar la moral del enemigo.

El Onagro, fué redescubierto en la edad media y se le llamó Mangonel, al igual que muchas otras armas, sufrieron diversas variantes, dependiendo del lugar, uso, conocimientos y

necesidades. Los nombres también dependían de los lugares de fabricación o utilización, como el Trebuchet medieval, que se le llamó de nombres tan diferentes como: Machinella, Tripantum, Petriera, Manga, Ingenium, etc.



Tipo de Onagro Medieval

AÑO	EVENTO
399 aC	Aparece la primera catapulta. Bajo el patrocinio de Dionysius I, de Siracusa. Era un gran arco, que lanzaba proyectiles gracias a la tensión a la que éste era sometido.
340 aC	Constructores de Filipo de Macedonia, diseñaron y construyeron la primera catapulta del tipo Torsión. La Ballistae (Ballista). La fuerza era suministrada por una sogá retorcida, que almacenaba la fuerza requerida para el lanzamiento del proyectil.
332 aC	Alejandro el Grande, hijo de Filipo, sitia la fortaleza de la isla de Tiro, usando ballestas lanza-rocas.
146 aC	Según un historiador romano, se usaron más de 400 Onagros, en el sitio romano de Cartago.
63 aC	Legiones romanas hacen uso frecuente del Onagro (burro salvaje), en la batalla de Jerusalén.
380 dC	El primer escrito que menciona a la catapulta que tira por honda. El Onagro.
500 - 600 dC	Aparición y uso de las catapultas de contrapeso o de gravedad (Trebuchet), por el ejército chino.
600 - 900 dC	La tecnología del Trebuchet se mueve lentamente desde el lejano Oriente, Oriente medio y de ahí a Europa.
800 dC	La catapulta de tracción (impulso-humano) se extiende en los sitios de Europa
885 dC	Los Vikingos sitian la ciudad de Paris. Utilizan catapultas.
1191 dC	Más de 300 catapultas de tracción y torsión son usadas por Ricardo Corazón de León, en el sitio de Acre durante la Tercera Cruzada.
1200 dC	Se extiende el uso de Trebuchets en sitios europeos.
1204 dC	Felipe Augusto de Francia toma el Castillo Gaillard de John de Inglaterra. Usa el Trebuchet, llamado Cabulus, el Gran Caballo.
1304 dC	Eduardo I, de Inglaterra, construye un enorme Trebuchet que él llama Ludgar, el Lobo de Guerra, para derrotar el castillo escocés Stirling.
1305 - 1330 dC	El periodo de la carrera de John Crabbe como pirata y constructor de catapultas en Flandes, Escocia, e Inglaterra.
1380 - 1480 dC	El cañón y otro tipo de artillería basada en la pólvora, desplaza poco a poco a las catapultas en Europa.
1480 dC	Último uso con éxito registrado de las catapultas en la guerra durante al Sitio de Rodhes, por griegos contra las fuerzas turcas atacantes.
1521 dC	Último uso infructuoso registrado de un trebuchet en la guerra. Construído por soldados de Hernán Cortés durante la Conquista de México. (Sitio de Tletelolco)



## En México también se utilizó la catapulta

Es verdad, en la conquista de Tenochtitlán, por los españoles se utilizó una catapulta de madera con una honda (no se precisa el tipo, pero es posible que fuera un Trebuchet). En el asedio a Tlatelolco, los conquistadores colocan una catapulta en el mercado (de Tlatelolco) para atacar a los mexicas, al parecer no tuvieron mucho éxito, pues el primer tiro cayó atrás de ellos. Aquí tienes un pasaje del libro "La versión de los vencidos", que narra precisamente la conquista, vista desde de los ojos de los indígenas.:

### Colocación de la catapulta en el mercado de Tlatelolco

*En este tiempo colocaron los españoles en el templete una catapulta hecha de madera, para arrojar piedras a los mexicanos.*

*Cuando ya la habían acabado, cuando estaba para tirar, la rodearon muchos a ella, la señalaban con el dedo, la admiraban unos con otros los mexicas que estaban reunidos en Amáxac.*

*Todos los del pueblo bajo estaban allí mirando. Los españoles manejan para tirar en contra de ellos. Van a lanzarles un tiro como si fuera una honda.*

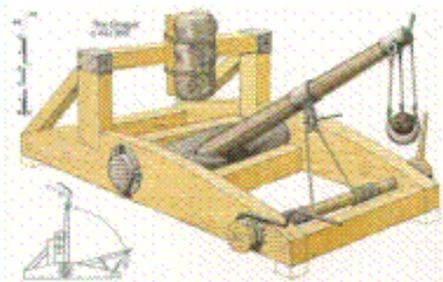
*En seguida le dan vueltas, dan vueltas en espiral, y dejan enhiesto luego el maderamiento de aquella máquina de palo que tiene forma de honda.*

*Pero no cayó la piedra sobre los naturales, sino que pasó a caer tras ellos en un rincón del mercado. Por esto se pelearon unos con otros, según pareció, los españoles. Señalaban con las manos hacia los mexicas y hacían gran alboroto.*

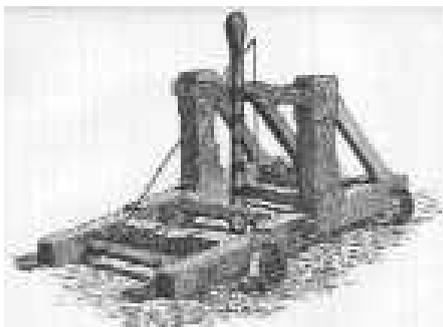
*Pero el artificio aquél de madera iba dando vuelta y vuelta, sin tener dirección fija, sólo con gran lentitud iba enderezando su tiro. Luego se dejó ver qué era: en su punta había una honda, la cuerda era muy gruesa. Y por tener esa cuerda se le dio el nombre de "honda de palo".*

## Onagro

El Onagro u Onager (Burro Salvaje), fue una de las máquinas o armas de sitio utilizadas por el imperio Romano desde tiempos remotos. Se menciona desde el año 200 antes de nuestra era, pero se utilizó masivamente hasta el año 350 dC Esta catapulta descende de un tipo de catapulta griega, que fue perfeccionada por los romanos. El Onagro se utilizaba no solo en zonas de sitio; sino también, en batallas navales, sobre las cubiertas de las Longas (naves de guerra romanas).



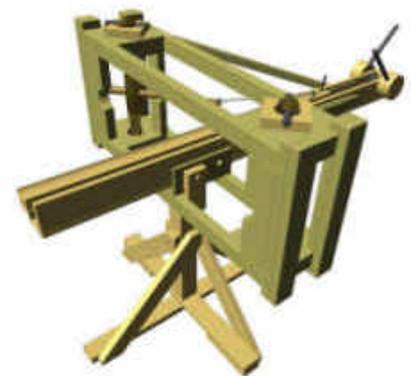
La fuerza de empuje es proporcionada por la torsión de las cuerdas hechas originalmente de tendones y crin de caballos, no descartando la utilización de cabello de mujer, que daban al Onagro una fuerza explosiva como la patada de un burro salvaje; de ahí su nombre. La versión Medieval de esta Catapulta se le llamó Mangonel. Existieron diversas variantes del onagro, desde pequeñas catapultas que podían ser movidas por 4 hombres hasta enormes monstruos, capaces de lanzar grandes rocas a más de 250 mts. Las variantes en sus formas estuvieron también a la orden del día, y dependían tanto del conocimiento de los artesanos e ingenieros, hasta de los materiales utilizados y de las necesidades y circunstancias del momento. Algunas variantes del Onagro tenían una cuchara en lugar de honda y podían lanzar bolas de fuego contra los enemigos o las fortificaciones. Otras las equipaban con ruedas para poder moverlas y hacerlas más versátiles.



## Mangonel

Descendiente directo del Onagro (Burro Salvaje), la versión Medieval de esta Catapulta se le llamó Mangonel (según algunas fuentes). Nombre que comparte con otra maquina de asedio parecido al Trebuchet, me refiero al Mangonneau.

La fuerza de empuje es proporcionada por la torsión de cuerdas roscadas, (originalmente hechas de tendones y crin de caballo en la época de los romanos). Igual que en el caso del Onagro, existieron diversas variantes y dependían tanto del conocimiento de los artesanos e ingenieros, hasta de los materiales utilizados y de las necesidades y circunstancias del momento. Algunas tenían una cuchara en lugar de honda y podían lanzar bolas de fuego contra los enemigos o las fortificaciones. Otras las equipaban con ruedas para poder moverlas y hacerlas más versátiles.



## Hatra Ballista

Los restos de una catapulta mediana fueron encontrados en las ruinas de Hatra (Irak). Pero únicamente sobrevivió el marco de metal, ya que la madera restante había desaparecido hacia tiempo. Había evidencia de que existió un lanzador de piedras romano a principios del siglo III. Sin embargo existe un enigma. Se creía que la forma del lanza-piedras era similar al lanza-flechas romano, pero el marco encontrado era extraordinariamente ancho respecto a la ballesta normal, como la variante que describe Vitruvius. Además esta ballesta tenía los soportes de los brazos hacia adentro y por delante, en lugar de hacia afuera y por detrás. Esto hizo suponer que los



## Mangonneau

brazos lanzadores debían de moverse hacia adentro, en un rango de por los menos 103°, mucho en comparación de los 40°- 45° alcanzados por las ballestas que mueven los brazos hacia afuera. Se presume por las medidas y la robustez de dicha catapulta, que podía haber lanzado bolas de piedra de 8 minas (el equivalente a 3.5 Kg).

Este tipo de catapulta fué utilizada como defensa de fortificaciones, contra soldados y caballería.

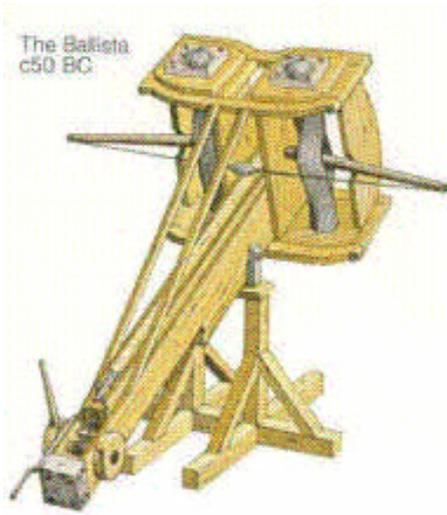
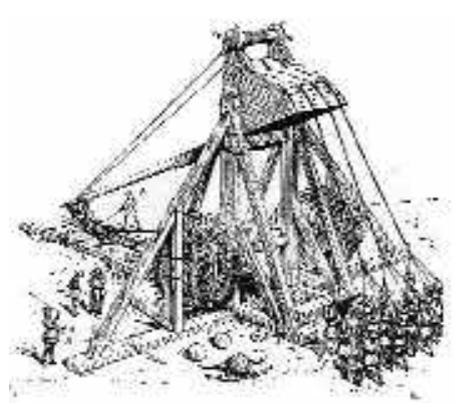
La ventaja principal de cualesquiera de estas armas, era que podían ser construídas rápidamente y ser manejadas fácilmente por tan solo dos hombres. Podía lanzar además piedras y lanzas a una distancia considerable, contra tropas y pequeñas fortificaciones.

## Trebuchet (Tripartum)

El Trebuchet era el arma dominante de sitio en Europa entre el año 850 al 1350 de nuestra era, durando otros 100 años después de la introducción de la pólvora. Como sus parientes, el Onagro y la Ballesta, fue utilizado para lanzar piedras u otros proyectiles, mientras se mantenía con seguridad fuera del alcance de los proyectiles enemigos. El lado fuerte de los Trebuchets, es que lanzaba materia realmente masiva, como rocas, animales muertos y mensajes.

El nombre dado a este artefacto varía según sus regiones y tipos, recibiendo nombres como: machinetum, bidla, machinella, petraria, tripartum, manga, etc., en Inglaterra fué llamado ingenium, y a los técnicos que trabajaban en la máquina Ingeniators (Ingenieros). La arquitectura de esta ingeniosa máquina es realmente simple, y enseña varios principios básicos de física, siendo aún estudiada en nuestros días por estudiantes y profesores, para calcular las diferentes variables que intervienen en su funcionamiento.

El Mangonneau o Mangonel, fue en realidad una variante del Trebuchet, pero tenía el contrapeso fijo. Además de que al lanzar el proyectil, se necesitaba la ayuda de varios hombres para incrementar la fuerza ejercida por el contrapeso y poder acelerar la salida del proyectil. También se le llamó Trebuchet de tracción. Aquí la inercia no era tan importante, porque se podía regular la salida del proyectil, soltando en el momento correcto la bolsa que lo contenía. Lo cual daba una ventaja sobre su contrincante el Trebuchet. El nombre (Mangonel) lo comparte con otra arma de asedio (según algunas fuentes), una variante del Onagro.



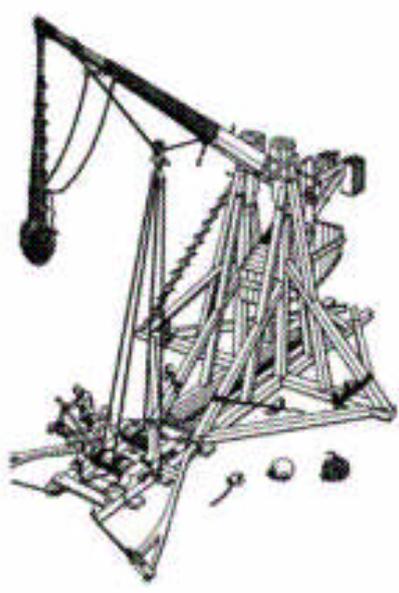
The Ballista c50 BC

## Ballista Romana

Los conceptos utilizados en la catapulta y el arco fueron encontrados en la Ballista Romana, hacia el año 50 aC. Fue un invento griego, que perfeccionaron los romanos. Los resortes de cuerda fueron fijados en un marco, pasando una caña de un lado a otro formando una "V", que aumentó la energía. Utilizó un marco muy robusto por el esfuerzo de torsión adicional, que significó un mayor peso y por ende menos maniobrabilidad. Este diseño era uno de tres versiones de armas de este tipo. Otras versiones: El Escorpión (lanzador de dardos), tenía una construcción de madera y sus brazos del arco fueron curvados para ayudar a aumentar la cantidad de torcedura en la cuerda y por lo tanto mayor alcance. La Cheiromballista, mencionada en el año 100 aC, era una mejora importante sobre el escorpión y sobre la ballesta. Era más robusto que su precursor el Escorpión y más ligero que la Ballesta, y tenía un mayor alcance. Tenía además la ventaja de apuntar mejor al blanco.

## Catapulta de tensión Romana

La catapulta de tensión romana, fué utilizada desde la primera centuria antes de nuestra era. Utilizada principalmente para el sitio en ciudades y fortificaciones, así como artillería defensiva. Podía lanzar rocas, bolas de piedra, sacos de piel con arena, etc., contra soldados y caballería desprotegida.



En definitiva, podemos decir que esta arma que hoy disfrutamos en nuestros juegos tiene mucha más historia de lo que parece. Ahora, piensa dónde apuntas con el trebuchet...

## Khortaur

por Ogrete

Bueno ya hace tiempo que los ogros me gustan como raza, de hecho empecé a buscar información sobre ellos cuando el Warcraft 2 llegó a mis manos y pude apreciar cómo éstos repartían amor a puñetazos. ¿Para que quiero un arma teniendo dos buenas manos? Jajaja...brutales.

En el mundo hay gente a la que le gustan los elfos por su finura, nobleza y todo eso, a mi me gustan los ogros por que son bestias, burros, feos, tragones y encima dan hostias como panes. Así que en varios juegos de rol de mesa a los que jugué conseguí meterme con un personaje ogro. Uno en especial me encantaba, Khortaur era un ogro mercenario bastante problemático pero que caía bien. Y hacia bien su trabajo, daba igual si el trabajo era defender una torre de magia o cargarse a la gente de un poblado entero, mientras pagaran...y daba igual si a mi colega Drakkon, el eterno paladín, le sentaba como una patada en los co\*\*es.

No se si es que alguno de Games estaba en los mismos foros que yo y me tomo la idea, pero es que cuando salieron los Reinos Ogros el corazón un poco mas y se me para. ¡Un ejército de Warhammer compuesto únicamente por ogros! En fin no tuve nunca ninguna duda de quien sería el general de mi ejército... Y este "pequeñín" encaja a la perfección con la descripción de mi pj rolero.....mi trabajo me costó (sobretudo pintarlo, que Namarie me dio mucho el coñazo para que lo acabara XD) pero estoy muy satisfecho.

Es el ogro más grande y bestia del este de las montañas de los Lamentos.

Pasó su rito de iniciación en la mayoría de edad y se marchó de la tribu a los pocos meses acompañado de varios compañeros. Paso 20 años en compañía de estos, trabajando como mercenarios del mejor postor, hasta que decidieron volver a su tribu. Khortaur decidió que quería seguir su viaje por el mundo, conocer nuevos lugares. Se separó de ellos en Arabia. Viajó hasta el sur de Lustria acompañando a los piratas. En Lustria luchó contra los misteriosos hombres lagarto, hasta que no quedaron piratas y decidió partir hacia el norte, sobreviviendo a las continuas emboscadas de los saurios y ataques de bestias salvajes.

Se unió a una partida de guerra de elfos, que se internaron en Nagarith. De vuelta a casa los elfos lo abandonaron en una isla donde paso varios meses en solitario hasta que una nave imperial hizo escala de viaje a

pelearse y la tribu casi desapareció. Khortaur, decidió cambiar de aires y como ya había hecho tiempo atrás se marchó a Arabia. Allí se montó en un barco mercantil y viajó hasta la lejana tierra de Ind. Vio maravillas, a las que no hizo ni puñetero caso, eso si comió comida muy buena y exótica. Siguió viajando y luchando hasta que llegó a Catay, y en esa tierra lo invadió un extraño sentimiento. Muchas cosas de ese país le recordaban a su tribu, aunque no sabía por que.

Después viajó al norte, hasta los desiertos del caos, donde lucho contra todo tipo de bestias mutantes. Algunos señores de la guerra incluso quedaron asombrados de su poder. Por allí viajó hacia al oeste evitando el desierto donde descansaban las grandes fauces y una vez estuvo seguro de haberlo sorteado se encaminó hacia el sur, a las Montañas de los Lamentos.

Al llegar a su tribu, los viajes, las constantes luchas y los desiertos del caos, le había dando un tamaño desproporcionado, Fue llamado Khortaur El poderoso, Comehombres y Viajero. Sus historias recorrieron todas las tribus de la zona, y finalmente en el punto álgido de su fama, reto al Déspota dominante, matándolo en el pozo de lucha, y devorándolo después como manda la tradición. Pronto las tribus vecinas fueron sometidas a su poder y fue conocido como Khortaur El poderoso, Comehombres, Viajero y Sometelíderes.

En la batalla siempre va bien equipado y como aprendió en sus viajes, demuestra su posición luciendo los metales preciosos que haya podido conseguir, aunque no posea tantas riquezas como el conocido Grasientus.

Vestido con una pesada armadura y un protegetripas mágico hecho por el y bendecido por los Maestros Carniceros, se enfrenta a todos sus enemigos con un arma que el mismo creó uniendo dos hojas de hacha mágicas que había saqueado en el campo de

batalla,

Albion. Allí estuvo años luchando entre nieblas y lluvia. Finalmente se montó en un bajel militar que abandonaba la isla y volvió al imperio. Lo cruzó hasta adentrarse en Bretonia. De allí viajó hacia el sur acompañando a unos Cruzados, y allí peleó contra los muertos.

Cuando no pagaron más, se marchó hacia el norte y se encontró a los pieles verdes. Luchó y disfrutó luchando junto a ellos. Comía en abundancia, saqueaban, luchaban, mataban y quemaban. Vida fácil, hasta que murió el caudillo, entonces empezaron a

u n a perteneciente a un gran minotauro y la otra del anterior Déspota de la tribu. El arma fue difícil de forjar, pues las dos armas mágicas se repelían, pero a base de paciencia y martillo consiguió unirlas. Pese a que no conservan ningún poder, las dos armas mágicas finamente labradas son de una ligereza que permite a Khortaur blandir su nueva arma a dos manos como si de una ramita se tratara.



# Pintura ... Pintura ... Pintura



Piezas necesarias: Cuerpo de Matón ogro, las dos hojas de las hachas del minotauro de la condenación del caos pegadas, arma a dos manos matón ogro, junto con los brazos que trae para sujetarla.



La cabeza de ogro toro, esta sin pelo y con barba se ajusta a la descripción de Khortaur.

Las herramientas: Taladro, portaminas con aguja de coser, alicate de corte, lanceta de esculpir y masilla de dos componentes (masilla verde).



Ésto fue lo más sencillo. Con las alicates, corté la maza y la substituí por el hacha. Hice un agujero en la hoja del hacha y otro en el mango del arma, para (con un clip y pegamento) anclarlo más fuerte. También rellené huecos con masilla verde.



Recubrí gran parte de la miniatura con masilla verde como si fuera una camiseta. Con la masilla verde aún tierna y con el portaminas al que le había puesto una aguja, empecé a hacer agujeros para esculpir la cota de malla.

Mientras se secaba el cuerpo del ogro me dediqué a darle detalles al hacha a dos manos para hacerla mas "ogra" con masilla le esculpí unas bandas de metal en el centro del hacha. También le puse "acoples" al filo al estilo de las cimitarras de Games.

Cuando ya se secó la cota de malla, me dediqué a hacer algunas laminas de chapa dura colgando, como una chapa en el pecho o placas en la espalda.



Posteriormente le ensamblé el arma. Esculpí también una prolongación de la barba de la cara para darle ese aspecto de veteranía, que no le quería dar haciéndole cicatrices. Eso ya se lo he hecho a muchos rostros y no me pareció acertado para representarla en éste. Así que opte hacer como los enanos, y dejarle la barba más larga para demostrar su edad. No se aprecia muy bien hasta el pintado (sólo alargué las barbas laterales y al ser todo verde se camufla. Cuando este pintada se podrá observar mucho mejor.

Estoy pensando en darle un detalle también muy enano, colgándole una jarra del cinturón hecha con un barril de los que vienen en la matriz de plástico de ogros. Ya veremos, si no transformo a un gnohlar para que cargue con ella XD

## Pintura

En principio lo normal sería dar todos los colores base primero he ir iluminando progresivamente pero, como la miniatura pesa, yo he preferido tener partes sin pintar o ya acabadas por donde poder agarrarla así que la pinte empezando por los pies y fui subiendo hasta hacer la cabeza, ya que solo cogerlo por la peana se me acababa resbalando.

Las botas las pinte de marrón quemado y las ilumine con una mezcla de marrón bestial y marrón quemado para iluminarlas finalmente con marrón bestial.

Los pantalones los pinte de base con Azul tormenta al que luego fui añadiendo azul ultramarine para las tres luces que le hice (75% azul tormenta 25% azul ultramarine- 50% de cada uno- 25% azul tormenta 75% azul ultramarine).

Las pieles de las botas y la funda de su espada las pinte con marrón



quemado, el cual fui aclarando luego con blanco hueso deslucido.

Las partes metálicas como la cota de malla, tachones de metal, y el arma la pinte de base con una mezcla de negro caos y cota de malla (al 50%), para ir subiendo las luces hasta el cota de malla y hacer luces finales con plateado mithril. Las manchas de óxido o partes oxidadas las hice aplicando tinta carne sin diluir.

Con las partes de oro empecé desde el Hojalata subiendo las luces hasta el bronce finalmente el oro. Luego le di un ligero lavado de tinta carne, se suele hacer con tinta marrón, pero no tenía y hay que saber improvisar ;)

La cabeza y las manos tienen la base hecha con Carne morena y fui aclarando para las sucesivas luces con carne bronceada, para finalmente llegar a la luz final con carne bronceada. Yo hice un degradado muy ligero de muchas capas, pero si se quiere resaltar un músculo o partes de la cara con dos o tres luces como mucho dejando la base a la vista se consigue un efecto espectacular.

El cuero que sujeta la espada lo pinte con marrón quemado y le hice unas ligeras luces, muy ligeras, con marrón bestial, marrón cuero y blanco hueso, para definirle el contorno, pero que se viera casi toda la pieza del color base.

El arma al representar que el ogro ha clavado juntas dos armas

diferentes, pinte cada hoja del hacha como si fueran armas independientes.



La parte superior está pintada con base azul real a la que se le hicieron finas líneas de azul ultramarine simulando las vetas del mármol y estas se iluminaron con azul encantado, azul hielo y finalmente blanco.

La parte inferior es verde ángeles oscuros que se ha ido aclarando con blanco para las sucesivas luces.

El gnohlar que está en la base es más sencillo todavía. Se le pinto la carne con verde ángeles oscuros y se iluminó con verde snotling. La ropa se pinto con blanco hueso deslucido y le di un lavado de pintura marrón bestial muy diluida para que pareciera vieja y sucia. Las partes metálicas se pintaron igual que el ogro y sus bolsitas se pintaron con marrón bestial y se iluminaron con marrón cuero. Las pinturas de guerra del ogro y el gnohlar están hechas con azul tormenta y azul ultramarine (el azul es el color de mi ejército).

¡Y eso es todo!



# Codex: Cazadores de Alienígenas

Por: Lord Darkmoon

*Tras la publicación del Códex: Ordo Malleus y el Códex: Ordo Hereticus, los jugadores de WH40K esperamos en vano que apareciera el último Códex que completara a la organización en la sombra por excelencia, la Inquisición. Estoy hablando, claro, del Códex: Ordo Xenos. Sin embargo, no parece probable que éste Códex vea la luz en un futuro próximo, ya que, tras la revisión del reglamento están volviendo a editar los Códices antiguos (algunos de los cuales estaban pidiendo a gritos una revisión, sobre todo Eldar y Orkos). Pero esta falta de Códex no debería impedirte desplegar un ejército (incluso legal a todos los efectos) basado en el Ordo Xenos. Y aquí te vamos a explicar cómo hacerlo.*

## Notas sobre la lista de ejército del Ordo Xenos

Cuando se diseñó este Codex, se ha intentado que, a pesar de incluir "reglas de la casa", tenga una parte totalmente legal y que pueda utilizarse incluso en un torneo oficial. Revisando los Codex de los otros dos Ordos podrás comprobar que existen unidades y opciones que son exactamente iguales en ambos Codex, y estas unidades serán las que formen la base del ejército de los Cazadores de Alienígenas. Sobre esa estructura se montará el resto de unidades y opciones que diferenciará totalmente el carácter del Ordo Xenos respecto a los otros dos Ordos. Para diferenciar las opciones legales de aquellas que para utilizarlas tendrás que pedir permiso a tu contrincante, marcaremos con # las reglas de la casa que aporta este Codex.

Necesitarás tener una copia de uno de los dos Codex Inquisitoriales (Malleus/Hereticus) para completar el contenido de este Codex, ya que no hemos incluido aquellas reglas que ya aparecen en estos Codex para no tener problemas de copyright (aparte de ahorrar espacio y poder meter así más contenido en la revista).

## El Ordo Xenos

El Ordo Xenos fue establecido por el Emperador poco después de la Gran Cruzada con el objetivo de investigar las razas Alienígenas, y destruir aquellas que pudieran representar cualquier amenaza para la supervivencia de la Humanidad. Su Jurisdicción se ha ampliado para investigar a cualquier

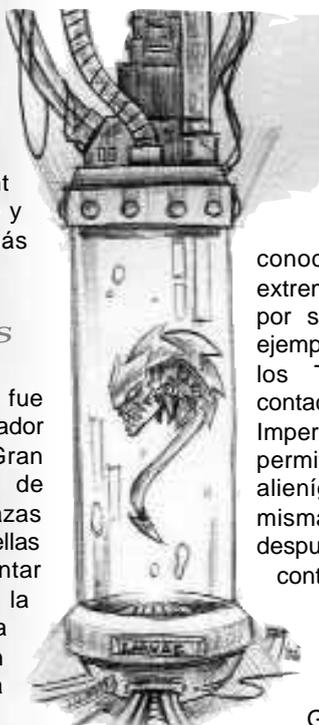


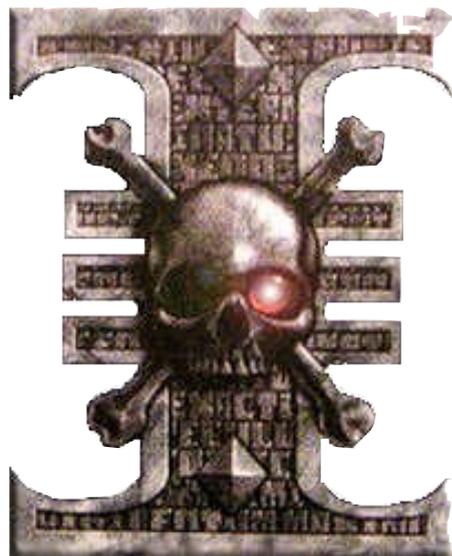
Ilustración de Illuanor

miembro del Imperio que mantenga tratos o contactos con razas alienígenas, trafique con su tecnología u oculte a fugitivos alienígenas de las tropas imperiales. Los Inquisidores del Ordo Xenos son devotos de su causa y se encuentran entre los recursos más efectivos que se puedan utilizar contra la amenaza alienígena.

Equipados con las últimas tecnologías disponibles, tanto humanas como alienígenas, con un conocimiento profundo de su enemigo y armados de un odio visceral hacia todo lo que no sea humano, los miembros del Ordo Xenos pueden hacer frente ante cualquier amenaza alienígena. Sus tácticas varían dependiendo de la situación y del nivel de la invasión xenos. Si la amenaza es sutil utilizan el sigilo extirpando quirúrgicamente la infección como si del escalpelo de un cirujano se tratara. Cuando la amenaza es importante pueden llamar a filas a regimientos enteros de la Guardia Imperial y a Capítulos de los Marines Espaciales. Cuando ni siquiera esas fuerzas imperiales pueden hacer frente a la infiltración entonces requieren la ayuda de sus hermanos de batalla, la unidad de élite de los Guardianes de la Muerte.

El Ordo Xenos es bien conocido tanto por deliberar extremadamente sus acciones o por su contundencia. Un claro ejemplo de lo primero fue cuando los Tau tuvieron el primer contacto con los gobernadores Imperiales en la Franja Este y se permitió que la tecnología alienígena penetrara hasta la misma Terra. Sin embargo, después el Ordo Xenos golpeó contundentemente con la Ira del Emperador con la fuerza de un martillo sobre la infección alienígena; durante la Cruzada del Golfo de Damocles un grupo

de batalla encabezada por el Ordo Xenos penetró profundamente en el espacio Tau.



## Los Guardianes de la Muerte

Los Guardianes de la Muerte son la Cámara Militante del Ordo Xenos. Como tal tienen la tarea de estudiar, y si es necesario exterminar, las razas alienígenas encontradas por el Imperio. También tienen la tarea de la vigilancia de las razas alienígenas y de la adquisición de su tecnología para su posterior estudio por parte del Adeptus Mechanicus. Sin embargo, no es un Capítulo unificado de la misma forma que los Caballeros Grises del Ordo Malleus. Los Guardianes de la Muerte proceden de diferentes Capítulos de Marines Espaciales, que han jurado mantener ciertos efectivos especialmente entrenados para luchar contra los alienígenas para asignarlos a una determinada misión cuando sea necesario durante un periodo de tiempo antes de volver a sus Capítulos de origen. El periodo de tiempo que debe estar al servicio del Ordo Xenos no es fijo, y un Marine Espacial permanecerá con los Guardianes de la Muerte hasta que el Comandante o el Inquisidor al

mando del destacamento estime que las tareas asignadas han sido completadas.

Los Guardianes de la Muerte operan normalmente en escuadras tácticas individuales, conocidas como Equipos de Exterminio. Cada Equipo de Exterminio estara liderado por un Inquisidor, un Hermano de Batalla o un Bibliotecario. Actúan normalmente en solitario, encubiertos y sin ningún tipo de apoyo, intentando completar sus objetivos minimizando cualquier tipo de enfrentamiento directo.

La alta peligrosidad y la vital naturaleza de sus misiones hace que los Equipos de Exterminio tengan acceso a equipo extremadamente raro o avanzado, como son los bolters pesados con giroestabilizador, sistemas de puntería M.40 y numerosos tipos de munición especial.

A veces, la situación puede ser más complicada de la que puedan manejar una docena de Marines Espaciales de élite, y por ello, se les permite a los miembros de los Guardianes de la Muerte requerir libremente cualquier tipo de fuerza Imperial que vean necesaria para cumplir sus tareas, desde unos pocos Marines Espaciales hasta regimientos enteros de la Guardia Imperial.

Cuando un Marine Espacial es premiado con el honor de convertirse en un miembro de los Guardianes de la Muerte, se pinta ritualmente su armadura de negro, pero mantiene el color de su Capítulo de origen en su hombrera derecha. La armadura nunca se pinta completamente de negro porque se cree que esto deshonraría el espíritu máquina de la armadura y



ningún Marine Espacial quiere arriesgarse a sufrir los riesgos que esto entraña. La hombrera izquierda portará la insignia de los Guardianes de la Muerte.

### *Reglas Especiales de los Guardianes de la Muerte*

#### **Disparar con una mano**

Todos los Guardianes de la Muerte están sujetos a la regla especial universal de *Disparar con una mano*. Consulta la sección de reglas especiales universales del Reglamento de Warhammer 40,000.

#### **Odio al Alienígena**

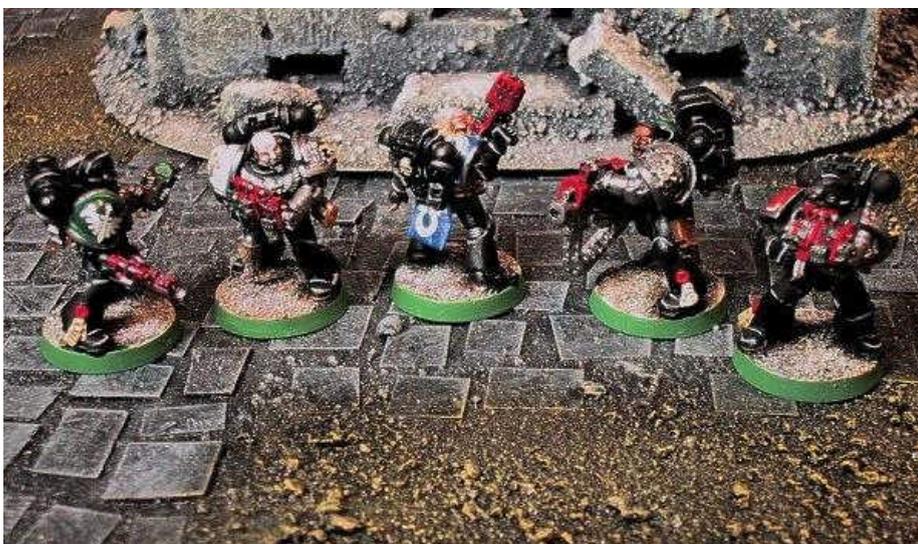
Los Guardianes de la Muerte nunca se rebajarán a utilizar armas o equipo alienígena y desprecian a todo aquel que traicione al Imperio juntándose con alienígenas. Ningún Guardián de la Muerte puede equiparse con Equipo Xenos. Un ejército de los Cazadores de Alienígenas que incluya al menos una unidad "Alienígena" (marcada con X) no puede incluir Guardianes de la Muerte.

### *Inquisidores del Ordo Xenos*

La Inquisición no es una organización unificada. Dentro de ella existen muchas teorías diferentes, visiones en ocasiones opuestas sobre el papel de la Humanidad. Por simplificar, la Inquisición se divide en dos filosofías diferentes: Radicales y Puritanos.

Los Radicales son aquellos que, en el caso del Ordo Xenos, consideran que se pueden aprovechar los conocimientos, equipo e incluso a los propios alienígenas para el provecho de la Humanidad. Aunque son conscientes de que la presencia alienígena puede ser corruptora del hombre, se creen capaces de afrontar este riesgo a cambio de beneficios considerables.

Los Puritanos consideran que cualquier contacto con alienígenas trae corrupción, debilidad, disidencia y muerte. Creen que la Humanidad es infinitamente superior a cualquier raza alienígena, y que su futuro es



*Un Equipo de Exterminio de los Guardianes de la Muerte está tomando posiciones junto a unas ruinas. Nótese los diferentes Capítulos de los que proceden los miembros de la escuadra. Foto de Games Workshop.*

exterminarlas a todas y a todo aquél que tienen contactos con ellas.

Claro está que hay diferentes grados de Puritanismo y Radicalismo. De hecho, para un Puritano extremista, un Puritano menos extremista podría ser considerado un Radical.

Una de las facciones puritanas más importantes en el Ordo Xenos es la de los monodominantes. Son capaces de combatir al Xenos en cualquier momento y lugar, sin importar los costes. Consideran que los ratlings y los ogretes deberían ser exterminados. Hay rumores que difunden que no fue una Flota Tiránida la que acabó con los Squats, sino la acción conjunta de varios inquisidores monodominantes.

Al contrario que en el Ordo Malleus, donde existe un momento clave en el que un inquisidor puede considerarse Radical, en el Ordo Xenos existen muchos más grados de "radicalidad". Un Inquisidor podría considerarse puritano y, sin embargo, tener tratos con los poderosos Videntes Eldars.

Para representar las dos facciones simplemente hay que escoger unas opciones concretas de la lista de ejército que presentamos en este artículo. Por ejemplo, un Inquisidor Puritano tendrá a su disposición a los Guardianes de la Muerte y no utilizará ni equipo ni aliados alienígenas. Sin embargo, un Inquisidor radical, que utilice equipo o aliados xenos, no podrá ser ayudado por la cámara militante del Ordo Xenos (sería ejecutado por ellos mismos). Ten esto en cuenta a la hora de organizar tu ejército de Cazadores de Alienígenas.

## Poderes psíquicos del Ordo Xenos

Todo Inquisidor o Gran Inquisidor puede elegir uno de los poderes psíquicos listados a



Inquisidor del Ordo Xenos y su escolta de Cofrades. Miniaturas y foto de Andrew Lum.

continuación. Los poderes psíquicos no cuentan para el límite de puntos que un personaje puede invertir en equipo. Si van acompañados de un familiar, pueden elegir otro poder psíquico por cada familiar. El psíquico debe superar un chequeo psíquico antes de poder utilizar el poder psíquico.

### Azote psíquico (20 puntos)

Consulta el Codex: Cazadores de Demonios o Cazadores de Brujas.

### Palabra del Emperador (10 puntos)

Consulta el Codex: Cazadores de Demonios o Cazadores de Brujas.

### El Puño Divino (10 puntos)

Consulta el Codex: Cazadores de Demonios o Cazadores de Brujas.

### Purgar al Alienígena (10 puntos) #

Mediante este poder, todas las unidades amigas situadas a 30 cm o menos del psíquico (incluyendo la escuadra del psíquico) ganan la regla especial universal de *Viejos Conocidos* contra el enemigo al que se enfrentan, si este es alienígena.

## Séquito Inquisitorial

Un Inquisidor o Gran Inquisidor puede llevar seguidores a modo de escolta. Consulta las reglas del séquito inquisitorial en cualquiera de los Codex de los otros dos Ordos.

El Séquito Inquisitorial de un Inquisidor o Gran Inquisidor del Ordo Xenos podrá estar compuesto por Familiar, Acólito, Guerrero (la versión del Codex: Cazadores de Demonios), Xenobiólogo, Consultor y Sabio.

### El Xenobiólogo (15 puntos) #

Estudiosos de las formas de vida alienígenas, los Xenobiólogos pueden dar importante información al Inquisidor cuando se enfrenta a otras formas de vida.

Si hay un Xenobiólogo en el Séquito, el Inquisidor y su escolta ganan la

regla especial universal de *Viejos Conocidos* contra el enemigo al que se enfrentan, si éste es alienígena. Si hay más de un Xenobiólogo en el Séquito Inquisitorial, el Inquisidor y su escolta despliegan en último lugar, y pueden hacer un movimiento normal al inicio de la batalla como si tuvieran la regla especial universal de *Exploradores*.

### El Consultor (variable) x #

A menudo, un Inquisidor se rodea de poderosos miembros de razas alienígenas, en espera de comprender mejor al enemigo con el que se enfrenta. Puede elegir a uno de los siguientes Consultores, que se une al Séquito Inquisitorial. No puede haber más de un

Consultor idéntico en un mismo Séquito. Se debe seleccionar de entre los siguientes Consultores:  
Vidente Eldar, Gran Kroot, Noble Orko y Hemónculo Eldar Oscuro.



Vidente Eldar, consultor alienígena de un Inquisidor radical del Ordo Xenos. Miniatura y foto de Julio Rey.

### Vidente Eldar

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
47	5	5	3	4	3	5	1	10	4+(1)

El Vidente Eldar está equipado con un arma de cuerpo a cuerpo y una pistola shuriken (Alcance 30 cm, F4, FP5, pistola) y con un poder psíquico de la siguiente lista por su coste indicado en puntos (consulta sus reglas en el Codex: Eldar): Tormenta Ancestral (+35), Visión de Futuro (+20), Guía (+30), Ataque Mental (+15).

### Gran Kroot

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
39	4	3	4	3	3	3	3	8	6+

El Gran Kroot está armado con una Carabina de Inducción (Alcance 45 cm, F5, FP5, Asalto 1, acobardamiento).

### Noble Orko

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
42	4	2	4	4	2	3	3	7	4+

El Noble Orko está equipado con una Rebanadora y una Piztola con Kiero Máz Dakka y Kiero Máz Kalibre (Alcance 30 cm, F5, FP6, Asalto 2. Sigue siendo pistola, por lo que obtendrá un ataque adicional en combate cuerpo a cuerpo si se combina con otro arma). Lleva además una Armadura Pezada.

### Hemónculo Eldar Oscuro

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
40	4	4	3	4	2	4	2	8	5+

El Hemónculo está armado con un Aguijón (Alcance 30 cm, siempre hiere con 2+, FP6, Asalto 1) y un Manostijeras (+1 Ataque en cuerpo a cuerpo, hiere siempre con 2+).

Aquel que permite que el alienígena viva es igual de culpable.

*Inquisidor Apollyon*

## Armería del Ordo Xenos

Los personajes pueden llevar hasta dos armas, una de las cuales puede ser un arma a dos manos. También puedes equipar a cada personaje con hasta 100 puntos de equipo, pero no puedes elegir el mismo elemento de equipo dos veces. Las miniaturas equipadas con una armadura de Exterminador solo podrán equiparse con elementos marcados con un asterisco. El equipo de origen alienígena estará marcado con X.

### Armas a una Mano:

Pistola Bólder	1 pto
Arma de combate cuerpo a cuerpo	1 pto
Pistola de agujas <sup>1</sup>	.5 pts
Pistola de Plasma	.15 pts
Arma de Energía *	.15 pts
Arma Psíquica *	.40 pts
Pistola Shuriken Eldar X <sup>1</sup> #	1 pto
Puño sierra (solo exterminadores) *	.30 pts
Cuchilla relámpago (una) *	.25 pts
Cuchillas relámpago (par, cuenta como dos armas) *	30 pts
Puño de Combate *	.25 pts
Escudo tormenta * <sup>3</sup>	.10 pts
Martillo trueno *	.25 pts
Espada fásica C'Tan (una por ejército) X <sup>1</sup> #	.20 pts

### Armas a dos Manos:

Combiarmas:

Bolter-lanzallamas *	10 pts
Bolter-Rifle de Plasma *	15 pts
Bolter-Rifle de Fusión *	15 pts
Eviscerador * <sup>1</sup>	.25 pts
Bolter de Asalto *	.10 pts
Bolter	.2 pts
Bolter con sistema de puntería M.40 <sup>2</sup> #	.10 pts
Carabina de Inducción Tau <sup>1</sup> X #	.5 pts

### Equipo:

Áuspex *	.2 pts
Implantes Biónicos *	.10 pts
Armamento Digital <sup>1</sup>	.10 pts
Granadas de Fragmentación	.1 pto
Granadas Perforantes	.2 pts
Arma de Precisión *	.15 pts
Bombas de Fusión	5 puntos
Servoarmadura	.10 pts
Sellos de Pureza	.5 pts
Munición Psíquica <sup>1</sup>	.10 pts
Capucha Psíquica * <sup>2</sup>	.20 puntos
Armadura de Caparazón	.5 pts
Armadura Artesanal	.15 pts
Munición Especial (sólo miniaturas armadas con Bolter) <sup>2</sup> #	.5 pts
Armadura de Exterminador	.20 pts
Trofeo de caza * <sup>2</sup> #	.10 pts
Campo de energía <sup>1</sup>	.25 pts
Mandato Inquisitorial (uno por ejército) * <sup>1</sup>	.40 pts

### Poderes Psíquicos

El puño divino	.10 pts
Azote psíquico	.20 pts
Palabra del Emperador	.10 pts
Purgar al alienígena #	.10 pts

### Modificaciones a los vehículos

Pala escavadora	.5 pts
Blindaje adicional	.5 pts
Misil Cazador Asesino	.15 pts
Bolter de asalto en afuste exterior	.10 pts
Reflector	.1 pto
Descargadores de humo	.3 pts

- 1 Solo inquisidores y grandes inquisidores.
- 2 Solo inquisidores, grandes inquisidores y héroes Guardianes de la Muerte.
- 3 Cuenta como un arma, puesto que no se puede utilizar otra cuando se porta.

**Bolter pesado con giroestabilizador y munición Inferno:** El bolter pesado es, potencialmente, un arma muy versátil. Si está equipado con un giroestabilizador adicional que le proporcione la estabilidad suficiente, puede disparar en movimiento; el alcance efectivo se ve seriamente reducido, pero, a cambio,

gana la habilidad necesaria para realizar fuego de supresión mientras avanza. Como resultado, el bolter pesado con giroestabilizadores tendría el siguiente perfil: Alcance 45 cm, F5, FP4, Asalto 3. También es capaz de utilizar munición infierno, un tipo de munición con cubierta de ceramita que se rompe al contacto liberando miles de fragmentos del tamaño de una aguja que penetran en el objetivo y transfieren un ácido mutagénico directamente a la corriente sanguínea del enemigo. El ácido es tan potente que incluso una criatura de gran tamaño es vulnerable a él. La munición infierno debe cargarse y dispararse de una en una y siempre hiere con un resultado de 2+ sin tener en cuenta la Resistencia del objetivo: Alcance 90 cm, F5, FP4, Área/pesada 1.



*Marine Espacial de los Guardianes de la Muerte armado con un bólter pesado con giroestabilizador y munición infierno. Ilustración de Games Workshop.*

**Campo de energía:** El Adeptus Mechanicus ha desarrollado, a partir de la tecnología alienígena que le ha proporcionado el Inquisidor, un campo de energía que le proporciona a la miniatura que lo lleve una tirada de salvación invulnerable de 4+. Nota: Este objeto es legal ya que se basa en el Rosarius del Codex: Cazadores de Brujas y en el Icono de los Justos del Codex: Cazadores de Demonios.

**Espada fásica C'tan:** Es un arma cuerpo a cuerpo que niega todo tipo de tirada de salvación.

**Munición Especial:** Los personajes armados con Bolter pueden estar equipados con munición especial. Sólo podrá adquirir un solo tipo de munición especial.

Munición de fragmentación tormenta  
Un Bolter cargado con esta munición



puede dispararse desde la cadera con una notable precisión. Los proyectiles de este tipo explotan por proximidad con el enemigo, haciendo innecesaria la puntería gracias a la fragmentación, aunque a causa de ello se resienten la potencia destructiva y la penetración. Un Bolter que utilice munición de fragmentación tormenta pasa a tener el siguiente perfil: Alcance: 45 cm, F3, FP-, Asalto 2.

### Munición infierno

Un Bolter cargado con munición infierno puede causar heridas mucho más terroríficas que las de un Bolter convencional. Esto se debe a que el proyectil va relleno de un gel de oxifósforo, lo que significa que arde al penetrar en el objetivo. Repite las tiradas para herir no superadas (excepto cuando se traten de tiradas de penetración de blindaje en vehículos). El perfil del Bolter cuando dispara este tipo de munición no cambia.

### Munición Kraken

Un Bolter cargado con munición Kraken es capaz de perforar el pellejo más resistente gracias a su núcleo de adamantio y a su propulsor mejorado. Un Bolter que utilice munición Kraken pasa a tener el siguiente perfil: Alcance 75 cm, F4, FP4, Fuego rápido

**Sistema de Puntería M.40:** Un Bolter equipado con un sistema de puntería M.40 con autosentidos y munición silenciosa acechante es perfecto como arma de francotirador. Con esta configuración, el Bolter se considera un arma Pesada 2 que causa chequeos de Acobardamiento pero que en términos de precisión, alcance y fuerza es idéntica al Bolter convencional.

## Lista de Ejército

### Factor de estrategia

El factor de estrategia de los Cazadores de Alienígenas es de 3.

### Centinelas

Cuando sea necesario desplegar *centinelas* en una misión, podrán desplegar o bien ocho soldados de asalto inquisitoriales o bien cinco Marines Espaciales Guardianes de la Muerte.

### Experiencia

Cuando juegues una campaña con las reglas de experiencia, todas las reglas serán aplicables a los Cazadores de Alienígenas. Toda unidad de Cazadores de Alienígenas que mate a un gran líder de una raza alienígena (Vidente Eldar, Étéreo Tau, ...) recibirá 400 puntos de experiencia adicionales.

### Término "Guardianes de la Muerte"

Cuando utilizemos el término "Guardianes de la Muerte" en este Codex nos referiremos a las siguientes unidades: escuadras de Guardianes de la Muerte, escuadras de asalto de Guardianes de la Muerte, escuadra de fuego infernal de los Guardianes de la Muerte, escuadra de Mando de los Guardianes de la Muerte y héroes de los Guardianes de la Muerte.

### Término "alienígena"

En este códex, el término "alienígena" se refiere a todas las unidades que NO aparecen en los siguientes codex o listas de ejército: Marines Espaciales (y variantes), Cazadores de Demonios, Cazadores de Brujas, Cazadores de Alienígenas, Guardia Imperial (y variantes), Marines Espaciales del Caos, los Perdidos y los Condenados.

### Usar esta lista de ejército en combinación con otras

Al igual que con los Codex de los otros dos Ordos, puedes incluir Guardia Imperial inducida o Marines Espaciales aliados en tu ejército de Cazadores de Alienígenas. Igualmente, puedes incorporar a los Cazadores de Alienígenas como aliados de otro ejército imperial. Consulta la sección "Por orden del Emperador inmortal de la Humanidad" en el Codex de

cualquiera de los otros dos Ordos. Recuerda que no puedes utilizar simultáneamente Guardia Imperial inducida y Marines Espaciales Aliados, y que si tu ejército incluye Guardianes de la Muerte no podrás usar Marines Espaciales Aliados.

## Cuartel General

### 0-1 Gran Inquisidor del Ordo Xenos

El Gran Inquisidor no cambia respecto a su equivalente en los otros Codex Inquisitoriales, salvo que tiene acceso al equipo del Ordo Xenos. Un Gran Inquisidor debe estar acompañado por entre 3 y 12 Cofrades, y no puede haber más de 3 Cofrades iguales en un mismo Séquito. Los Cofrades que pueden formar parte del séquito son: Familiar, Acólito, Guerrero, Xenobiólogo, Consultor y Sabio.

### 0-1 Héroe de los Guardianes de la Muerte #

	Pun	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Capitán	60	5	5	4	4	2	5	3	9	3+
Codicario	100	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

**Escuadra:** 1.

**Armamento:** Bolter y arma de combate cuerpo a cuerpo, granadas de fragmentación, bombas de fusión.

**Opciones:** El Capitán de los Guardianes de la Muerte puede adquirir equipo en la Armería del Ordo Xenos y de los Marines Espaciales. El Capitán puede convertirse en Bibliotecario por un coste adicional de +40 puntos y tendrá las mismas



opciones que un Bibliotecario de los Marines Espaciales (consulta su Codex). Además, puede cambiar su poder psíquico "Tormenta de la Ira del Emperador" por el poder psíquico "Purgar al Alienígena" sin coste adicional.

**Escolta:** Un Héroe de los Guardianes de la Muerte puede estar acompañado por una Escuadra de Mando de Guardianes de la Muerte. El Héroe y su escolta (si la tiene) se considerarán una sola escuadra y ocuparán una única opción de Cuartel General.

**Personaje independiente:** Excepto si dispone de una escolta, un Héroe de los Guardianes de la Muerte es un personaje independiente y deben aplicársele todas las reglas especiales sobre personajes independientes descritas en el reglamento de Warhammer 40.000. Si su escolta resulta destruída, el Héroe de los Guardianes de la Muerte se convertirá en un personaje independiente y será libre de unirse a otra escuadra.



Bibliotecario de los Guardianes de la Muerte. Foto de Games Workshop.

### Escuadra de Mando de los Guardianes de la Muerte #

	Pun	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Veterano	30	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

**Escuadra:** Una Escuadra de Mando estará formada por entre 3 y 9 Marines Espaciales Veteranos.

**Armamento:** Bolter y arma de combate cuerpo a cuerpo, granadas de fragmentación, bombas de fusión.

**Opciones:** Cualquier número de Marines pueden cambiar su arma de combate cuerpo a cuerpo por una de la

siguiente lista, con el coste asociado en puntos: puño de combate por +25 puntos, arma de energía por +15 puntos, cuchillas relámpago por +30 puntos (en este caso sustituye al Bolter y al arma de combate cuerpo a cuerpo). No es necesario que todos los Veteranos tengan el mismo tipo de arma, ni que todos la cambien.

**Transporte:** Una Escuadra de Mando de Guardianes de la Muerte puede ir montada en un Rhino por un coste de +50 puntos o puede ir montada en una cápsula de desembarco, tal y como se describe en el Codex: Marines Espaciales. Si la escuadra está formada por 6 o menos Marines Espaciales, incluyendo al personaje, podrá ir a bordo de un Razorback por un coste de +70 puntos.

No preguntes: "¿Por qué matar al alienígena?", sino: ¿Por qué no?".

*Hermano de Batalla Artemis*

### Elite

#### Inquisidor del Ordo Xenos

El Inquisidor no cambia respecto a su equivalente en los otros Codex Inquisitoriales, salvo que tiene acceso al equipo del Ordo Xenos. Un Inquisidor puede estar acompañado por hasta 6 Cofrades., aunque no puede haber más de 3 Cofrades iguales en un mismo Séquito. Los Cofrades que pueden formar parte del séquito son: Familiar, Acólito, Guerrero, Xenobiólogo, Consultor y Sabio.

#### Asesinos del Culto de la Muerte

No cambia respecto a la descripción que aparece en otros Codex Inquisitoriales.

#### 0-1 Agente del Oficio Asesinorum

No cambia respecto a la descripción que aparece en otros Codex Inquisitoriales.

#### 0-1 Escuadra Alienígena X#

Sólo puede elegirse si el ejército cuenta con un Gran Inquisidor o un Inquisidor.

El jugador puede seleccionar una de las siguientes escuadras. Estas escuadras tendrán el mismo coste, equipamiento y opciones, que la escuadra original de su Codex, excepto en las notas adicionales indicadas.

#### Escuadra Carnívora Kroot (Codex Tau)

En esta escuadra no puede incluirse un Gran Kroot, excepto si se ha adquirido

como *Consultor* en la escolta de un Inquisidor. Tampoco puede haber Krootox.

#### Pelotón de Pistoleros (Codex Orkos)

No puede incluirse un Noble, excepto si se ha adquirido como *Consultor* en la escolta de un Inquisidor.

#### Escuadra de Incursores (Codex Eldars Oscuros)

#### Escuadra de Guardianes Eldar (Codex Eldars)

No puede incluir Brujo ni plataforma gravitatoria.

Si un Inquisidor o Gran Inquisidor tiene un *Consultor* de la misma raza, puede asignar este consultor a la escuadra alienígena. El Consultor pasa a liderar la escuadra indicada.

### Línea

#### Escuadra de Guardianes de la Muerte #

	Pun	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Veterano	30	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Marine	20	4	4	4	4	1	4	1	9	3+

**Escuadra:** Una Escuadra de Guardianes de la Muerte estará formada por entre 5 y 10 Marines Espaciales.

**Armamento:** Bolter y arma de combate cuerpo a cuerpo, granadas de fragmentación, bombas de fusión.

#### Opciones:

Cualquier Marine Espacial de la escuadra puede convertirse en Veterano por un coste de +10 puntos.

Hasta dos Marines Espaciales de la escuadra pueden sustituir su Bolter por un arma especial de la lista siguiente: Bolter Pesado con giroestabilizador y munición infierno por +15 puntos, Bolter con Sistema de Puntería M.40 por +10 puntos, rifle de plasma (+10 puntos), rifle de fusión (+10 puntos) y lanzallamas (+6 puntos).

Los Veteranos pueden cambiar su arma de combate cuerpo a cuerpo por una de la siguiente lista, con el coste asociado en puntos: puño de combate por +25 puntos, arma de energía por +15 puntos, cuchillas relámpago por +30 puntos (en este caso sustituye al Bolter y al arma de combate cuerpo a cuerpo).

Las miniaturas de la escuadra que no estén equipadas con un arma especial o de veterano (aunque si pueden ser Veteranos), pueden incluir uno de los siguientes tipos de munición especial:

munición de fragmentación tormenta por +5 puntos, munición infierno por +5 puntos, munición Kraken por +5 puntos. Recuerda que no se pueden mezclar tipos de munición en la misma escuadra.

**Transporte:** Una Escuadra de Guardianes de la Muerte puede ir montada en un Rhino por un coste de +50 puntos. Si la escuadra está formada por 6 o menos Marines Espaciales, incluyendo al personaje, podrá ir a bordo de un Razorback por un coste de +70 puntos.

### Tropas de Asalto Inquisitoriales

No cambia respecto a la descripción que aparece en otros Codex Inquisitoriales.

### Ataque Rápido

#### Escuadra de Asalto de Guardianes de la Muerte #

	Pun	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Veterano	30	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Marine	20	4	4	4	4	1	4	1	9	3+

**Escuadra:** Una Escuadra de Asalto de Guardianes de la Muerte estará formada por entre 5 y 10 Marines Espaciales.

**Armamento:** Bolter y arma de combate cuerpo a cuerpo, granadas de fragmentación, bombas de fusión.

#### Opciones:

Cualquier Marine Espacial de la escuadra puede convertirse en Veterano por un coste de +10 puntos.

Hasta dos Marines Espaciales de la escuadra pueden sustituir su Bolter por un arma especial de la lista siguiente: rifle de plasma (+10 puntos), rifle de fusión (+10 puntos) y lanzallamas (+6 puntos).

Los Veteranos pueden cambiar su arma de combate cuerpo a cuerpo por una de la siguiente lista, con el coste asociado en puntos: puño de combate por +25 puntos, arma de energía por +15 puntos, cuchillas relámpago por +30 puntos (en este caso sustituye al Bolter y al arma de combate cuerpo a cuerpo).

Las miniaturas de la escuadra que no estén equipadas con un arma especial o de veterano (aunque si pueden ser Veteranos), pueden incluir uno de los siguientes tipos de munición especial: munición de fragmentación tormenta por +5 puntos, munición infierno por +5 puntos, munición Kraken por +5 puntos. Recuerda que no se pueden mezclar tipos de munición en la misma

escuadra.

Cualquier miniatura no equipada con arma especial, arma de veterano o munición especial puede cambiar su Bolter por una Pistola Bolter.

**Transporte:** Una Escuadra de Asalto de Guardianes de la Muerte puede ir montada en una Cápsula de Desembarco, con el coste y las opciones indicadas en el Codex Marines Espaciales.

**Tropas de Despliegue Rápido:** Si la misión lo permite, la escuadra de Asalto de Guardianes de la Muerte puede hacer *Despliegue Rápido* si no está equipada con un medio de transporte.

### Apoyo Pesado

#### 0-1 Escuadra de Fuego Infernal de Guardianes de la Muerte #

	Pun	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Veterano	30	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Marine	20	4	4	4	4	1	4	1	9	3+

**Escuadra:** Una Escuadra de Fuego Infernal de Guardianes de la Muerte estará formada por entre 5 y 10 Marines Espaciales.

**Armamento:** Bolter y arma de combate cuerpo a cuerpo, granadas de fragmentación, bombas de fusión.

#### Opciones:

Cualquier Marine Espacial de la escuadra puede convertirse en Veterano por un coste de +10 puntos.

Hasta cuatro Marines Espaciales de la escuadra pueden sustituir su Bolter por un arma especial de la lista siguiente: Bolter Pesado con giroestabilizador y munición infierno por +20 puntos, Bolter con Sistema de Puntería M.40 por +15 puntos.

Los Veteranos pueden cambiar su arma de combate cuerpo a cuerpo por una de la siguiente lista, con el coste asociado en puntos: puño de combate por +25 puntos, arma de energía por +15 puntos, cuchillas relámpago por +30 puntos (en este caso sustituye al Bolter y al arma de combate cuerpo a cuerpo).

Las miniaturas de la escuadra que no estén equipadas con un arma especial o de veterano (aunque si pueden ser Veteranos), pueden incluir uno de los siguientes tipos de munición especial: munición de fragmentación tormenta por +5 puntos, Munición infernal por +5 puntos,

munición Kraken por +5 puntos. Recuerda que no se pueden mezclar tipos de munición en la misma escuadra.

**Transporte:** Una Escuadra de Fuego Infernal de Guardianes de la Muerte puede ir montada en un Rhino por un coste de +50 puntos o en una Cápsula de Desembarco, con el coste y las opciones indicadas en el Codex Marines Espaciales. Si la escuadra está formada por 6 o menos Marines Espaciales podrá ir a bordo de un Razorback por un coste de +70 puntos.

### Land Raider de los Guardianes de la Muerte

Tiene las mismas opciones que un Land Raider de los Marines Espaciales.

#### 0-1 Ataque Orbital

No cambia respecto a la descripción que aparece en otros Codex Inquisitoriales.

#### 0-1 Tanque Alienígena X #

Por el coste en puntos indicado en su Codex correspondiente, el jugador puede desplegar un único vehículo alienígena de la lista siguiente. Estos vehículos disparan con HP 3 (independiente de la que tuvieran antes) y no pueden elegir modificaciones de vehículos de la armería del Ordo Xenos ni de la armería del Codex original. Sin embargo, si pueden tener cualquier configuración permitida en su Codex. Por ejemplo, un Devastador Eldar Oscuro puede cambiar sus Lanzas Oscuras

p o r



Ilustración de Vardek Crom

Desintegradores, tal y como se indica en su Codex. Sin embargo, no podría tener Pantallas de Oscuridad ni Cohetes Aulladores.

**Falcon (Codex Eldars)**

**Serpiente (Codex Eldars)**

**Cabezamartillo (Codex Tau)**

**Mantarraya (Codex Tau)**

**Incursor (Codex Eldars Oscuros)**

**Devastador (Codex Eldars Oscuros)**

## Argumentos para los Cazadores de Alienígenas

El Ordo Xenos sólo actúa cuando la presencia alienígena amenaza la integridad del Imperio o es necesario realizar una investigación. Si simplemente se trata de defender un planeta (o limpiarlo de escoria alienígena), la Inquisición no es necesaria, sino simplemente las fuerzas de la Guardia Imperial y el Adeptus Astartes.

A continuación expondremos los motivos que puede llevar al Ordo Xenos a enfrentarse con los diferentes ejércitos. Estas sugerencias no son excluyentes, y no es difícil que un jugador pueda imaginarse muchas otras.

**Codex Tau:** Los Tau son una de las razas alienígenas más enigmáticas, debido a su rápida evolución y al fanatismo por el Bien Supremo. Además, poseen unas habilidades técnicas sorprendentes. Un Inquisidor (tanto Radical como Puritano) podría estar interesado en capturar un Etéreo (vivo o muerto) para poder estudiarlo, o alguna de las armaduras Crisis suficientemente intacta para poder analizarla y encontrar un punto débil.

**Codex Orkos:** Su expansión por la Galaxia es muy peligrosa. Cuando un líder Orko más poderoso o inteligente surge, las masas de Orkos se unen en un Waaagh que puede alcanzar terribles dimensiones. A menudo, el Ordo Xenos evita esos Waaagh eliminando al líder Orko antes de hacerse con el poder.

**Codex Eldars:** Aunque a veces combaten en el mismo lado, los Eldars son uno de los alienígenas más enigmáticos. No es raro que un Inquisidor se encuentre estudiando unas



Cabezamartillo capturado y utilizado por el Ordo Xenos. Miniatura y foto de Magnus Johansson.

ruinas Xenos cuando estos alienígenas atacan sin previo aviso.

**Codex Eldars Oscuros:** Las incursiones de los Eldars Oscuros siguen una pauta extraña y alienígena que un Inquisidor ha descubierto. Pretende adelantarse a su próximo ataque para aniquilarlo antes de que consigan prisioneros, o aprovecharlo para averiguar desde dónde lanzan esos ataques.

**Codex Necrones:** Las ruinas Necrontyr son una fuente de interés para la Inquisición desde hace siglos. En ellas se pueden encontrar materiales tan útiles como el metal viviente de las espadas fásicas C'Tan de las Callidus. Sin embargo, últimamente los Necrones



están volviéndose más activos. Es necesario averiguar los medios de transporte de estos alienígenas, al igual que su avanzada capacidad de reparación, para volverlos en su contra.

**Codex Tiránidos:** Los Tiránidos evolucionan rápidamente. Un Inquisidor desea realizar pruebas de campo en terreno tiránido para averiguar cómo afecta la presencia Tiránida a la ecología local. Mientras, su escolta debe contener a los Tiránidos.

**Codex Guardia Imperial:** Tras una larga y victoriosa campaña contra los Orkos (o cualquier otra raza alienígena), un Inquisidor ha descubierto graves y preocupantes

elementos Xenos en manos de miembros de la Guardia Imperial. El Inquisidor prepara una fuerza de choque para aniquilar a todos aquellos que han estado en contacto con los alienígenas (todo el regimiento, en realidad...)

**Codex Marines Espaciales:** A los oídos de un Comandante del Capítulo han llegado rumores de que un Inquisidor, antiguo aliado del Capítulo, se ha vuelto muy Radical y confraterniza con alienígenas. Una fuerza de choque de Marines Espaciales se dirige hacia el Inquisidor para pedirle "explicaciones". Otra posibilidad sería que un Inquisidor del Ordo Xenos quiere investigar los lazos del Capítulo con una especie alienígena en su sector, de los que le han llegado rumores.

**Otros Codex Inquisitoriales:** Dentro de la Inquisición, incluso dentro de cada Ordo, no es extraño que lo que un Inquisidor considera permitido otro lo considere anatema. Así, es bastante habitual que un Inquisidor se enfrente a otro. Puede que un Inquisidor del Ordo Xenos esté fomentando un culto para ver cómo se desarrollan los cultos Genestealers y que un Inquisidor del Ordo Hereticus esté tras el cabecilla del culto. O que un Inquisidor del Ordo Malleus quiera estudiar una presencia de la Disformidad que un Inquisidor del Ordo Xenos haya catalogado como Xenos y esté dispuesto a exterminarla.

## Adversarios de los Cazadores de Alienígenas

Para darle mayor énfasis a la presencia de la Inquisición en un enfrentamiento, puedes utilizar las siguientes reglas de Adversarios, en el caso de ejércitos de la Guardia Imperial, Marines Espaciales, Caos y otros Inquisidores (el resto de los ejércitos son ya alienígenas y oponentes comunes del ordo Xenos):

El jugador oponente de los Cazadores de Alienígenas puede elegir la siguiente unidad como un Cuartel General adicional por el coste en puntos indicado y las opciones indicadas.

### 0-1 Esclavistas #

Los Esclavistas son criaturas del Espacio Disforme que, sin embargo, tienen presencia tangible (por lo que no son Demonios). Sus poderes mentales les permiten controlar y manejar sin

problemas a cualquier criatura a la que hayan implantado un zigoto.

Coste	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
42	4	2	4	4	2	3	3	7	4+

**Escuadra:** Puedes incluir entre 1 y 3 Esclavistas como una sola opción de Cuartel General de tu ejército. Aunque deben ser desplegados como una misma opción, no tienen porqué colocarse juntos y, además, actúan de forma independiente unos de otros.

**Armamento:** Azote psíquico.

## REGLAS ESPECIALES

**Despliegue Rápido:** Los Esclavistas pueden permanecer en Reserva y utilizar la regla especial *Despliegue Rápido* aunque la misión no lo permita. Un Esclavista en Reserva no contribuye con dados a la Esclavización.

### Esclavización:

Los Esclavistas pueden utilizar un grupo de dados de control mental. Cada Esclavista contribuye con 1D6 dados al grupo. Puede aumentarse este grupo de dados en +1D6 por +15 puntos, hasta un máximo de +5D6 por Esclavista.

Los dados se utilizan para controlar unidades esclavizadas y utilizar el Control Mental sobre nuevas. El grupo de dados se utiliza como sigue: En el turno del Esclavista, éste asigna dados del grupo en las unidades ya esclavizadas. Cualquier dado no utilizado puede ser usado para intentar controlar unidades enemigas tanto en el turno del Esclavista como en el turno del oponente. Al inicio de un nuevo turno Esclavista, el grupo de dados vuelve a su número original, excepto los dados asignados a las unidades que están siendo Esclavizadas para mostrar que están en riesgo de quedar permanentemente Esclavizadas.

### Controlando unidades Esclavizadas:

Una unidad Esclavizada requiere un dado cada turno para poder hacer algo, o dos para estar completamente bajo control. Si sólo están controladas con un dado, tira en la siguiente tabla:



Transformaciones realizadas por Andy Chambers para representar a los Esclavizadores. Foto de Games Workshop.

1-3 Puede Mover o Disparar, pero no puede asaltar. Luchará con normalidad en un asalto.

4-6 Puede mover, disparar y asaltar con normalidad.

Una unidad Esclavizada sin dados asignados está confundida intentando recuperarse, por lo que no pueden hacer nada en el turno, ni siquiera defenderse en un asalto (aunque su Habilidad de Armas no se ve afectada). Las unidades Esclavizadas tienen *Coraje* y superan automáticamente todos los chequeos de Liderazgo.

**Esclavizando Nuevas Unidades:** Para Esclavizar nuevas unidades se les asignan dados y se tira contra la característica de Liderazgo. Se pueden asignar hasta un máximo de tres dados por unidad enemiga, y se pierde un dado por cada 60 cm entre el Esclavizador más cercano y el objetivo (por ejemplo -1 dado entre 60 y 120 cm, -2 dados entre 120 y 180, y no se puede controlar a más de 180 cm). Los dados pueden ser lanzados en cualquier momento, pero deben ser asignados al principio del turno del Esclavizador. Se aplican los siguientes resultados:

**Igualar el Liderazgo:** El objetivo está confundido y no hace nada. Esto no tiene efecto inmediato si es el turno del Esclavizador, pero si es en el turno del oponente la unidad no puede hacer nada por el resto del turno ni combatirá en cuerpo a cuerpo. El oponente debe retirar una miniatura de la unidad por cada 6 obtenido en los dados para representar luchas internas -individuos que son controlados y matan a otros, unos que se liberan únicamente para morir en manos de los otros, etc.

**Superar el Liderazgo por 1:** El Esclavizador puede hacer que la unidad se mueva, este será un movimiento adicional de 15 cm en el turno del Esclavizador. La unidad puede ser movida a terreno difícil o peligroso, pero no impasable. Si los dados se lanzan en el turno del oponente, trata este resultado como igualar el Liderazgo.

**Superar el Liderazgo por 2:** El Esclavizador puede hacer que la unidad se mueva y dispare en el turno del Esclavizador apuntando a la unidad más cercana, sea amiga o enemiga. Si los dados se lanzan en el turno del oponente, trata este resultado como igualar el Liderazgo.

**Superar el Liderazgo por 3+:** El Esclavizador puede controlar la unidad con completa normalidad durante su turno. Si los dados se lanzan en el turno del oponente, trata este resultado como igualar el Liderazgo.



**Control Permanente:** Cada vez que una unidad es afectada por los Esclavizadores, deja un dado de la reserva junto a ella. Una vez se hayan acumulado tres dados la unidad se vuelve completamente Esclavizada y forma parte de las fuerzas de los Esclavizadores. En este punto, los dados acumulados regresan a la reserva.

**Control Mental:** El efecto de los Esclavizadores se vuelven más poderosos cuanto más cerca te encuentres. A menos de 15 cm las unidades tienen una penalización al Liderazgo de -2. A menos de 30 cm la penalización es de -1. Los Psíquicos sufren una penalización adicional de -1 a cualquier distancia.

**Azote Psíquico:** En combate cuerpo a cuerpo, los Esclavizadores pueden utilizar dados de la reserva como ataques adicionales para representar los efectos de su Azote Psíquico. Un Esclavizador no puede usar más dados como ataques que con los que contribuye a la reserva. Los ataques de cuerpo a cuerpo de los Esclavizadores ignoran las Tiradas de Salvación por Armadura.

# Erratas del Reglamento de BFG

Por: Julio Rey (bahartainn@hotmail.com)

Como lamentablemente nos tiene acostumbrado GW España, el reglamento de BFG nació con una serie de erratas, algunas de ellas bastante graves y otras algo absurdas. Sin embargo, GW España no solo no ha sacado una fe de erratas, sino que no ha aprovechado la publicación gratuita del reglamento en su página web para corregir dichos errores. Por eso me he dedicado a recopilar todas las erratas del reglamento en español comparándolo con el reglamento en inglés disponible en la web de Specialist Games.

## P26 – Tabla de daños catastróficos

**Sobrecarga de plasma.** *Cambia la última frase por la siguiente:*

Toda nave situada a 3D6 cm o menos de la nave destruida es impactada (tira para impactar de la forma habitual) con una Fuerza (los impactos equivalentes a los disparos de lanza) igual a la mitad del número de puntos de daño iniciales de la nave destruida.

**Implosión del reactor de disformidad.** *Cambia la segunda frase por la siguiente:*

Retira la nave del juego y coloca un número de marcadores de explosión igual al número de puntos de daño iniciales de la nave destruida.

## P28 – Torpedos

**Detonación prematura.** *Cambia el tercer motivo por el siguiente:*

Si es impactada por otro marcador de torpedos.

## P30 – Bombarderos

**Astronaves.** *Cambia la entrada completa por la siguiente:*

Los bombarderos pueden efectuar una maniobra de ataque sobre una nave. Cada escuadrón de bombarderos realizará 1D6 ataques sobre el blindaje más bajo de la nave atacada. El número de ataques del escuadrón se reducirá en uno por cada torreta de la nave. Retira los marcadores de escuadrón una vez haya finalizado el ataque.



## P30 – Bombarderos

*Reemplaza el ejemplo por el siguiente:*

Por ejemplo, una oleada formada por dos escuadrones de bombarderos

atacan un Crucero clase Muerte que dispone de dos torretas de defensa. El crucero tira 2D6 (uno por cada torreta) para intentar destruir los bombarderos. Cualquier escuadrón de bombarderos superviviente realizará 1D6-2 ataques y después se retirará del tablero.

## P31 – Control de daños

*Cambia la tercera frase por la siguiente:*

Para representarlo, las naves de línea tiran 1D6 por cada punto de daño que le quede en la fase final.

## P35 – Ataques relámpago

**Resolviendo de un ataque relámpago.** *Cambia la tercera frase del segundo párrafo por la siguiente:*

Con un resultado de 2 o más, mira ese resultado en la Tabla de Impactos Críticos y aplica el resultado inmediatamente.

## P38 – Ataques contra escuadrones

*Cambia la tercera frase del primer párrafo por la siguiente:*

En este caso, el atacante puede seleccionar el tipo de encaramiento del objetivo que prefiera, pero no podrá atribuir impactos a objetivos cuyo encaramiento sea más difícil de apuntar que el que haya elegido.

## P45 – Fracturas hacia el espacio disforme

**Colocación.** *Cambia la última frase por la siguiente.*

La anchura de la fractura es de 1D3x5 cm y su longitud es de 1D3x10 cm.

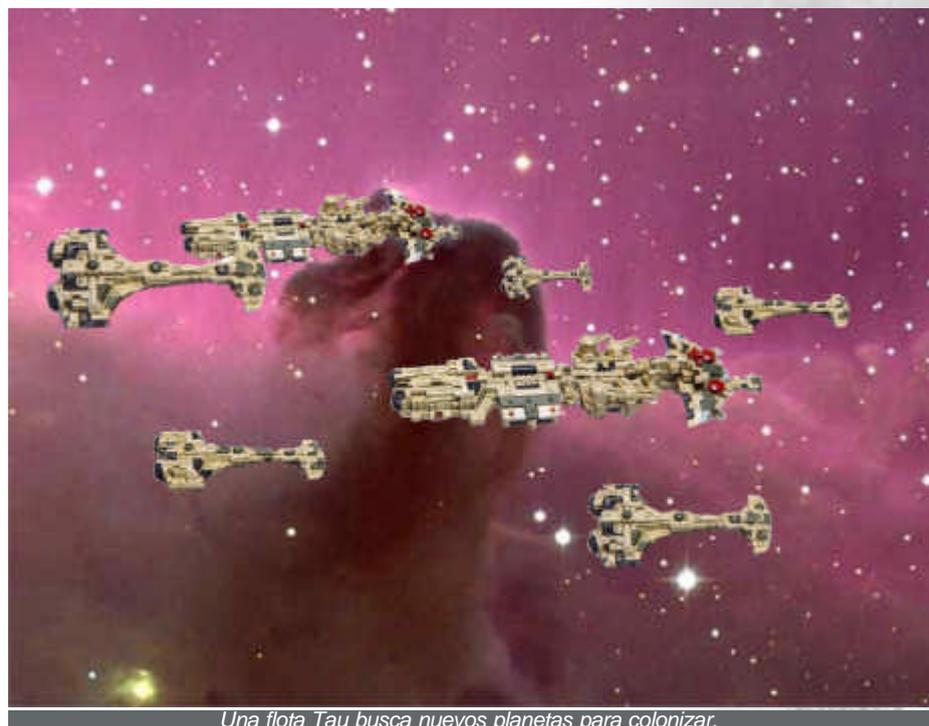
## P48 – Combates en órbita baja

**Párrafo 3.** *Cambia la primera frase por la siguiente:*

Las naves en órbita baja no están obligadas a moverse y las naves de línea no tienen que mover una distancia mínima para realizar un giro.

**Párrafo 5.** *Cambia la segunda frase por la siguiente:*

Una nave que salga por el borde del planeta de esta manera quedará destruida.



Una flota Tau busca nuevos planetas para colonizar.

## Modificaciones del Reglamento de Mordheim

Por: The Mordheim Rules Committee / Traducción: Julio Rey (bahartainn@hotmail.com)

*El año pasado, el equipo que diseñó las reglas de Mordheim realizó una revisión del reglamento de Mordheim. Esta revisión se creó para resolver dudas y conflictos que pudieran surgir al leer el reglamento y revisar reglas que no estaban satisfactoriamente redactadas. Sin embargo, Games Workshop España no nos ha hecho llegar estas modificaciones del reglamento de Mordheim, a pesar de que han tenido una buena oportunidad al publicar en su web el reglamento completo y de que en la web de Specialist Games sí está el reglamento completo (pero en inglés) con las modificaciones que aquí se van a detallar. Las modificaciones se van a mostrar en el orden en el que se encuentran en el reglamento (se indica el número de página que hay que modificar).*

### P26 – ¡A la Carga!

**2º columna.** *Cambia el tercer párrafo por el siguiente:*

Si una miniatura enemiga que no esté trabada en combate cuerpo a cuerpo está a menos de 5 cm de la ruta de carga, esa miniatura puede elegir interceptar la carga si lo desea. Este 'área de intercepción' se muestra en el diagrama de arriba. Solo una miniatura enemiga puede interceptar cada miniatura que carga. Si el guerrero que intercepta necesitaría pasar normalmente un chequeo de Miedo cuando se traba con el que carga entonces debe pasar un chequeo para que pueda interceptar la carga. Si falla no podrá hacerlo. Si el guerrero que intercepta causa miedo entonces pon las miniaturas en contacto peana con peana y realiza un chequeo de Miedo para la miniatura que cargó en un principio (asumiendo que normalmente lo tuviera que hacer) como si él hubiese sido cargado. Independientemente del resultado de este chequeo sigue siendo la miniatura que cargó en primer lugar el que cuenta como el que ha cargado en la primera ronda de combate, y no el guerrero que intercepta.

### P28 – ¡A la Carga!

**2º columna.** *Añade lo siguiente al final del último párrafo de la página:*

Una miniatura que cargue 'atacará primero' en la primera ronda del combate resultante.

### P29 – Objetivo más Cercano

*Inserta el siguiente párrafo entre el primer y el segundo párrafo:*

Siempre puedes disparar a un Objetivo Grande si puedes verlo, sin importar si está tras cobertura o no e incluso si no es el objetivo más cercano.

### P30 – Cobertura

*Inserta el siguiente párrafo después del primer párrafo y antes del diagrama:*

Si un disparo falla su objetivo por 1, y el objetivo ha utilizado el modificador de -1 por estar tras cobertura, entonces el disparo impacta en la cobertura. Normalmente esto no importa, pero en el caso donde un guerrero se oculta detrás de otro, o cuando la cobertura es un barril de pólvora, ¡puede ser extremadamente importante!

### P31 – Modificadores al Disparo

*Cambia la definición de +1 Moverse y Disparar:*

Si la miniatura se ha movido en algún momento durante ese turno (salvo que haya sido para levantarse o pivotar sobre uno mismo).

*Cambia la definición de +1 Objetivo Grande:*

Si la miniatura objetivo tiene la regla especial Objetivo Grande (como los Ogres) o si su 'cuerpo' principal mide más de 5 cm de alto o de ancho (como la mayoría de edificios).

### P34 – Quién Ataca Antes

*Cambia el párrafo por lo siguiente:*

Normalmente, las miniaturas atacarán en orden descendiente de Iniciativa, atacando el primero el que tenga su Iniciativa mayor. Si sus Iniciativas son iguales, tira un dado para ver quién ataca primero. Si una miniatura se levantó en la fase de Recuperación de ese turno, e n t o n c e s atacará el

último sin importar cualquier otra circunstancia.

Algunas veces una miniatura tendrá la habilidad de 'atacar primero' por alguna razón. Lo más común es que sea porque esa miniatura ha cargado ese turno, pero algún equipo, habilidad o hechizo produce el mismo efecto. Si solo una miniatura 'ataca primero' entonces lo hará y el resto de los combatientes atacarán en orden de Iniciativa como se describe arriba.

Si hay varias miniaturas que tengan la habilidad de 'atacar primero', entonces se determinará el orden de combate entre ellos por su valor de Iniciativa, como se describe arriba. Una vez todos aquellos que 'ataquen primero' lo hayan hecho, el resto de combatientes atacarán en orden de Iniciativa.

### P38 – Retirada Voluntaria

*Reemplaza el párrafo por el siguiente:*

Un jugador puede elegir Retirarse voluntariamente al comienzo de cualquiera de sus propios turnos si así lo desea, pero solo si él ya requiere realizar chequeos de Retirada o si un cuarto (25%) o



más de su banda está fuera de combate.

## P39 – Miedo

En el párrafo marcado con a), reemplaza la última frase por la siguiente:

Si lo falla, la miniatura debe sacar un 6 en el dado para impactar es esa ronda de combate.

## P39 – Estupidez

Cambia el tercer párrafo por lo siguiente:

Si no supera el chequeo, algo va mal. Hasta el comienzo de su próximo turno (cuando realizará un nuevo chequeo de Estupidez) la miniatura no podrá lanzar hechizos o atacar en combate cuerpo a cuerpo (aunque su oponente deberá seguir tirando para impactarle como es habitual).

Añade el siguiente párrafo al final de la sección:

Independientemente de si el chequeo se ha pasado o no, el resultado se aplica hasta el comienzo del siguiente turno de la miniatura (cuando realizará un nuevo chequeo de Estupidez).

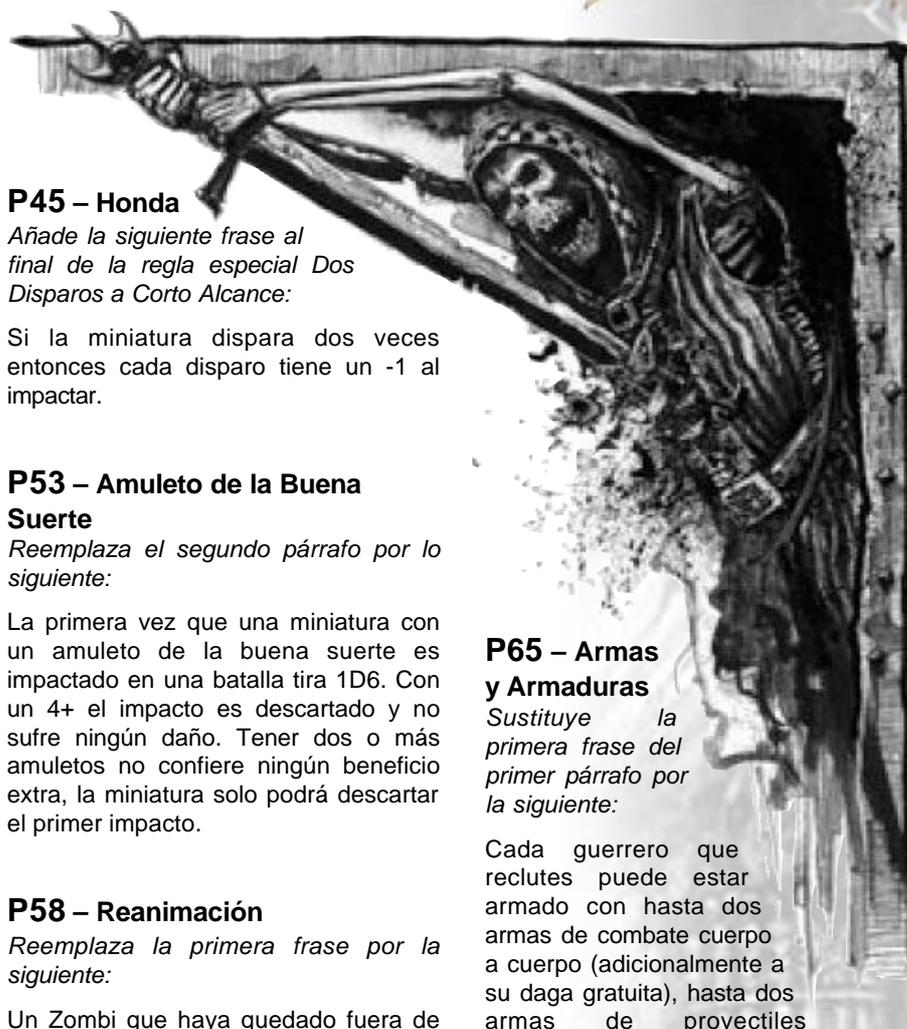
## P42 – Lanza

Reemplaza la regla Ataca Primero por la siguiente:

**Ataca Primero:** Un guerrero con una lanza ataca primero en la primera ronda de combate cuerpo a cuerpo.

Añade una nueva regla especial entre Ataca Primero y Modificador al Combate:

**Poco Manejable:** Un guerrero con una lanza solo puede usar un escudo o una rodela en su otra mano. No podrá usar otro arma.



## P45 – Honda

Añade la siguiente frase al final de la regla especial Dos Disparos a Corto Alcance:

Si la miniatura dispara dos veces entonces cada disparo tiene un -1 al impactar.

## P53 – Amuleto de la Buena Suerte

Reemplaza el segundo párrafo por lo siguiente:

La primera vez que una miniatura con un amuleto de la buena suerte es impactado en una batalla tira 1D6. Con un 4+ el impacto es descartado y no sufre ningún daño. Tener dos o más amuletos no confiere ningún beneficio extra, la miniatura solo podrá descartar el primer impacto.

## P58 – Reanimación

Reemplaza la primera frase por la siguiente:

Un Zombi que haya quedado fuera de combate durante la última fase de combate cuerpo a cuerpo o en la última fase de disparo regresa inmediatamente a la lucha.

## P60 – Flechas Plateadas de Arha

Añade la siguiente frase antes de la primera:

Al contrario que otros hechizos, este no puede ser lanzado cuando se esté en combate cuerpo a cuerpo.

## P65 – Armas y Armaduras

Sustituye la primera frase del primer párrafo por la siguiente:

Cada guerrero que reclutes puede estar armado con hasta dos armas de combate cuerpo a cuerpo (adicionalmente a su daga gratuita), hasta dos armas de proyectiles diferentes y puede estar equipado con cualquier armadura escogida de entre la lista apropiada. Para este propósito, una ristra de pistolas cuenta como un solo arma de proyectiles.

## P85 – látigo de Acero

En la línea de estadísticas, sustituye el alcance de 10 cm por Cuerpo a Cuerpo.

En la línea de estadísticas, sustituye la regla especial Alcance por Latigazo.

Sustituye la regla especial Alcance por la siguiente:

**Latigazo:** Cuando el portador del látigo carga obtiene +1 Ataque durante ese turno. Este ataque extra es añadido después de cualquier otra modificación. Cuando el portador es cargado gana +1 Ataque que solo podrá usar contra la miniatura que le carga. Este ataque adicional tiene la regla especial de Ataca Primero. Si el portador es cargado simultáneamente por más de una miniatura, recibirá solo un total de +1 Ataque. Si el portador lleva dos látigos al mismo tiempo entonces obtendrá +1 Ataque por arma adicional, pero solo el primer látigo le proporciona el ataque adicional por la regla Latigazo.



Tres miembros de una banda de Mecenarios humanos se atrincheran detrás de una barricada para defenderse de los ataques de sus enemigos. Foto obtenida de la web de Games Workshop.

## P95 – Rata Ogro

Sustituye la regla especial Grande por la siguiente:

**Objetivo Grande:** Las Ratas Ogro son Objetivos Grandes tal y como se definen en las reglas de disparo.

## P117 – Secuencia Posterior a la Batalla

Los pasos del 1 al 3 permanecen igual. El paso 5 se renumera al 10. El paso 4 es reemplazado por los siguientes nuevos pasos:

4. **Vender Piedra Bruja.** Esto solo puede hacerse una vez por secuencia posterior a la batalla.
5. **Chequea veteranos disponibles.** Tira para ver cuanta experiencia global de veteranos hay disponible para reclutar. No tienes que enviar a nadie para reclutar a alguien en este punto.
6. **Realiza tiradas para encontrar y comprar objetos raros.** Realiza tiradas por cualquier objeto raro que tengas intención de comprar y paga por ellos. Estos objetos van al alijo de la banda.
7. **Busca Dramatis Personae.** Si quieres reclutar a alguno.
8. **Recluta nuevos miembros de la banda y compra objetos comunes.** Los nuevos reclutas vienen equipados con su daga gratuita y pueden comprarse objetos comunes. Esto se puede hacer en cualquier orden y las veces que se quiera. Ten en cuenta que los reclutas recién reclutados no pueden comprar objetos raros. Podrán, sin embargo, ser equipados con objetos raros si hay alguno disponible en el alijo de la banda en el paso 9.
9. **Recolocar equipamiento.** Cambia equipamiento entre las miniaturas y el alijo de la banda como quieras (siempre y cuando puedan utilizarlo).



## P117 – Muerte de un Jefe

Reemplaza la última frase del segundo párrafo ("En el caso de las bandas de No Muertos...") por la siguiente:

Puedes comprar un Vampiro después de la siguiente partida, y cuando ello ocurra el Nigromante dimitirá (tanto si quiere como si no) y perderá la habilidad de Jefe.



Una banda de mercenarios de Middenheim se defienden de una emboscada de un Vampiro y su banda de No Muertos. Foto obtenida de la web de Games Workshop.

Añade el siguiente párrafo al final de la sección:

Si el jefe de una banda de Hermanas de Sigmar, Poseídos o Carnaval del Caos muere, entonces su sucesor tendrá derecho a aprender a usar la magia en su lugar. El nuevo jefe puede escoger una plegaria/hechizo de la lista apropiada en lugar de hacer una tirada en la tabla de Desarrollo la primera vez que sea elegible para un Desarrollo. Después de esto se considerará al nuevo jefe como un mago o hechicero apropiado para su banda y utilizar la tabla de Desarrollo de forma normal.

## P121 – Secuaces

En el primer párrafo de esta sección, cambia la segunda frase por la siguiente:

Si el resultado indica un aumento en un atributo que ya ha sido incrementado (o está a su máximo de raza), tira otra vez hasta que se obtenga un atributo que no haya sido incrementado.

## P121 – Incremento de Atributos

En el primer párrafo, cambia la tercera frase por la siguiente:

Si ambas están al máximo, puedes incrementar cualquier otro atributo (que no se encuentre en su máximo permitido) en +1 en su lugar.

Reemplaza los atributos máximos del Ogro por los siguientes:

**OGRO** (Espada de Alquiler Ogro Guardaespaldas)

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

Añade los atributos máximos para los Halflings:

**HALFLING** (Espada de Alquiler Explorador Halfling, etc.)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	5	7	3	3	3	9	4	10

## P122 – Experto en Esgrima

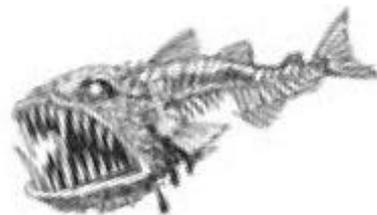
Añade lo siguiente al final:

Ten en cuenta que esto solo se aplica cuando el guerrero está armado con espadas normales y no con espadas de dos manos y cualquier otro arma.

## P122 – Tiro Rápido

Cambia la descripción de la habilidad por la siguiente:

El guerrero puede disparar dos veces cada turno con un arco o ballesta (pero no con una pistola ballesta).



## P122 – Pistolero

Reemplaza la segunda frase de la descripción por lo siguiente:

Si está equipado con una ristra de pistolas de cualquier tipo (incluidas las pistolas ballesta), puede disparar dos veces en la fase de Disparo (aunque las reglas normales de recargar se siguen aplicando). Si solo tiene una pistola podrá disparar en el mismo turno en que la recarga.



## P122 – Cazador

*Cambia la segunda frase de la descripción por lo siguiente:*

Puede disparar cada turno con un Arcabuz o un Rifle de Caza de Hochland.

## P123 – Regatear

*Cambia la segunda frase de la descripción por lo siguiente:*

Puede restar 2D6 coronas de oro del precio de un solo objeto (hasta un mínimo de 1) una vez por secuencia posterior a la batalla.

## P123 – Luchador de Pozo

*Añade lo siguiente al final de la descripción:*

Sería buena idea definir que elementos de tu colección de terreno cuentan como 'edificios o ruinas' antes de comenzar la batalla para evitar confusiones posteriormente.

## P123 – Reflejos Felinos

*Cambia la descripción por la siguiente:*

Si el guerrero es cargado tendrá la habilidad de 'Atacar Primero' contra

aquellos que le han cargado ese turno. Como los que cargan normalmente también 'Atacarán Primero' (por cargar), el orden de ataque entre los que cargan y el guerrero con esta habilidad se determinará comparando los valores de Iniciativa.

## P123 – En Pie de un Salto

*Cambia la última frase de la descripción por lo siguiente:*

El guerrero podrá ignorar los resultados de *derribado* cuando tire en la tabla de Heridas, al menos que quede *derribado* debido a conseguido con un éxito una salvación por llevar un casco o porque tiene la regla especial Sin Dolor.

## P123 – Esquivar

*Cambia la última frase de la descripción por lo siguiente:*

Ten en cuenta que esta tirada es contra proyectiles tan pronto como se obtenga un impacto para ver si el guerrero lo esquiva o no, antes de tirar para herir, y antes de que se aplique cualquier otro efecto por otra habilidad o equipo (como los amuletos de la suerte).

## P144 – Nuevos Reclutas

*Cambia el primer párrafo de la sección ("Los nuevos guerreros...una batalla al menos." por lo siguiente:*

Los nuevos guerreros se reclutan del mismo modo que la banda original con la notable excepción del equipamiento. Después de comenzar una campaña, un nuevo recluta solo puede comprar libremente objetos Comunes de la tabla de equipo de la banda. Solo podrá obtener objetos Raros de la lista de equipo de su banda si la banda puede obtenerlos a través de las reglas normales de comercio.

## P147 – Reclutamiento de Espadas de Alquiler

*En el tercer párrafo de esta sección, cambia las dos primeras frases por lo siguiente:*

Las Espadas de Alquiler no cuentan en el número máximo de guerreros o Héroes permitidos en una banda y no afectan a la hora de vender piedra bruja. Sin embargo, los Espadas de Alquiler sí

contaran como parte de la banda para los chequeos de Retirada, etc... durante la batalla.

## P148 – Guardaespaldas Ogro

*Cambia la regla especial Grande por la siguiente:*

**Objetivo Grande:** Los Ogros son Objetivos Grandes tal y como se describe en las reglas de disparo.

## P150 – Aventurero

*En Equipo, reemplaza la segunda frase por la siguiente:*

Si estas usando las reglas opcionales para miniaturas montadas, un Aventurero monta un caballo de guerra (y tendrá la habilidad de Montar Caballos de Guerra del artículo de Sillas de Montar Calientes).



## TRASFONDO DE CONFRONTATION - 4ª PARTE

# Éxodo

Por: Crolador

... El hecho más destacable de la Edad de Oro fue la misteriosa caída de los dos imperios más avanzados del momento: la Utopía de la Esfinge y la Alianza Ofidia. Pero más acontecimientos determinantes acaecieron ...

### Encuentro enanos-goblins

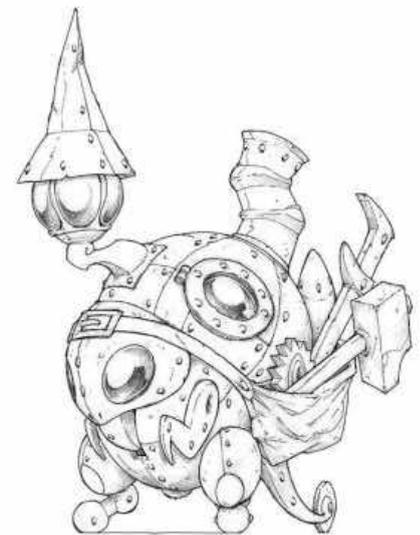


Aarklash fue repoblado a lo largo de la segunda edad. La abundancia de espacios fértiles vírgenes propició la carencia de conflictos: no tenía sentido luchar por un emplazamiento cuando existían cientos iguales o mejores. En consecuencia, aquellos más peligrosos, más arduos fueron evitados por las razas principales.

Ofidios y Esfinges expandieron sus fronteras; los primeros, por la fuerza. Los segundos, mediante diplomacia. El avance ofidio dejaba tras de sí razas subyagadas y esclavizadas, si no aniquiladas. Las esfinges, por el contrario, prefirieron la multiculturalidad y la fusión, por lo menos sobre el papel; en la realidad, no hicieron sino imponer sibilinamente su criterio a razas inferiores, escondiendo sus manipulaciones tras una máscara de intrigas políticas. Al fin y al cabo, ¿hay

mejor forma de enseñar a un niño que haciéndole creer que está tomando sus propias decisiones?.

En el Aegis todo era diferente. Fortificado desde El largo Invierno, los enanos se resistían a abandonar las montañas para volver a sus planicies, renunciando a la riqueza mineral y al nafta primigenio. La comida provenía de los valles; el metal, de las montañas... pero eran escasos para poder asegurar obreros y guerreros a ambas regiones... los goblins convivían con los enanos, habiéndoles recibido como dioses. Voluntariamente, se habían convertido en sus devotos siervos, deseosos de agradar a sus nuevos aliados. Es cierto que muy posiblemente sin su ayuda los goblins no hubieron podido sobrevivir a las inclemencias de la primera edad, pero el giro adoptado no fue precisamente consultado.



Los inventos enanos pasaron de ser rudimentarios a ser notables: inicialmente no eran más que curiosidades de laboratorio de nula utilidad, pero pronto empezaron a desarrollarse toda una serie de maquinarias aptas para el trabajo, el mantenimiento o incluso la guerra. Pronto empezaron a suplir su escaso número con estos autómatas... el nafta, germen de la tecnología enana, aún no había alcanzado su máxima expresión.

Ilustración extraída de <http://www.sden.org>

Viéndolos como poco más que bestias de carga, los enanos decidieron emplear a los pielverdes para las tareas más arduas, mientras ellos se dedicaban al estudio y a tareas menos "indignas". De la indulgencia inicial se pasó al abuso; del abuso, a la opresión. Poco tardaron los pequeños seres en reconocer su error al considerar aliados a los que actuaban como amos. La sombra de la rebelión empezó a florecer, pero temerosos de los peligros del mundo más allá del Aegis,

La fuertemente defendida región de las montañas Aegis, reino de los enanos.



inconscientes de su propio potencial, se prolongó este estado durante largo tiempo. Con mano de obra garantizada, los enanos establecieron una frontera fuertemente defendida y se dedicaron a ir poblando el interior de la misma. Pocos se aventuraron a invadir tan organizada estructura.

Los wolfen se habían convertido en los grandes depredadores. Temidos por todos, habían hecho de los bosques su dominio. Las incursiones que desde aquellos realizaban hicieron rehuir la floresta a todos los colonos, al ser en la práctica las zonas más peligrosas para el establecimiento de poblaciones.

La llegada de los humanos había provocado un cambio significativo: protegidos por Danu, les fue regalada la región de Avangddu, las grandes llanuras y estepas. Nadie se atrevió a contradecir a una de las pocas diosas que aún era accesible. Empezó así la expansión humana... la larga y extensa expansión humana. La desaparición de Cernunnos provocó un cisma sin precedentes, que desembocó en la creación del clan Drúne, aliado de Scâthach, la Oscuridad. Eligieron también como dominio una amplia región arbolada, que acabaron convirtiendo en tenebrosa y oscura, evitable a toda costa si no se quería correr el riesgo de morir entre terribles torturas.

Quedaron pues los bosques vírgenes en la Era del Renacimiento... pero no deshabitados. Escondidos dentro de Quithayran, el bosque esmeralda, los elfos Daikinee prosperaban bajo la protección de Aoh, el espíritu de toda vida, que les dotaba de abundancia y longevidad. Fueron tiempos felices... Pero Aoh enloqueció, volviéndose contra sus servidores. Mandó sus guerreros contra el bosque eterno, petrificándolo en un alto porcentaje. Aoh se había convertido en el espíritu del invierno, la esencia que privaba de toda vida.

Afortunadamente, Quithayran tenía dos poderosos defensores, dos guardianes. Eäkhyn, espíritu del amanecer, partió para luchar contra las fuerzas invernales junto con las fayes,



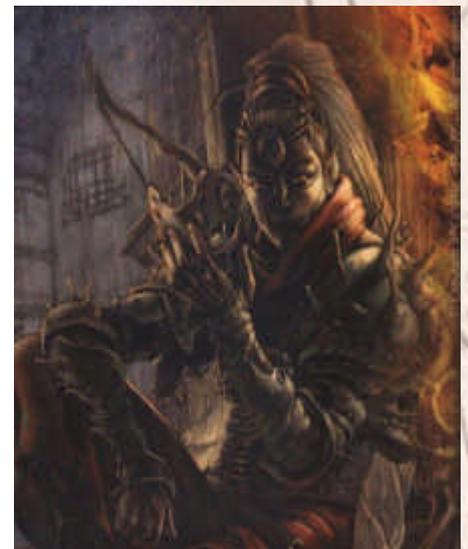
*Quithayran, conocido también como El Bosque Esmeralda, o El Bosque Eterno, había sido más extenso antes de la locura de Aoh. En la era que nos ocupa, éstos fueron los dominos Daikinee*

las ánimas de la naturaleza mitad planta, mitad animal, mientras Earhë, espíritu del crepúsculo, se dedicó a la búsqueda de una cura para la demencia de Aoh... Eäkhyn y Earhë encomendaron en su ausencia la protección del bosque a los Daikinee.

Eärhe triunfó en su propósito y regresó: había aislado el mal de Aoh, lo había estirpado y contenido en su interior a duras penas. Aquellas fayes que no habían excavado raíces volvían de la guerra justo cuando las fuerzas abandonaron a Eärhe y se liberó el mal de Aoh en la forma de una gigantesca bestia: Wisshard. Consumida por un hambre insaciable, fue devorando una a una todas las criaturas que se cruzaban en su camino... las fayes estaban siendo diezmadas ante la desesperación de la debilitada Eärhe, y los insuficientes esfuerzos de los orejas puntiagudas. Sólo cabía una solución: encontrar a Eäkhyn.

Así pues, coincidiendo con el final de la segunda edad, los elfos se aventuraron fuera de su hogar con la desesperada misión de encontrar al segundo guardián ancestral. Rebelaron así su presencia a las demás razas. Los más receptivos fueron los wolfen,

quienes veían en ellos un respeto del orden natural, no dudando en pactar una alianza de sangre. Los humanos despertaron la curiosidad y el recelo de los elfos, ya que su llegada a Aarklash les había sido ignorada. Los enanos simplemente no abrieron sus fortalezas... tenían otras preocupaciones dentro de sus refugios...



*Maestros del camuflaje, los daikinee vigilaban constantemente las fronteras de su bosque pasando desapercibidos. Todo el conocimiento que tenían de Aarklash provenía de las conversaciones que espían a aquellos lo suficientemente imprudente como para acercarse a sus dominios.*

*Ilustración extraída de <http://www.sden.org>*

La raza elfa es famosa por su longevidad y por transmitir sus tradiciones de generación en generación de forma oral. El nivel de desarrollo que tenían cuando empezaron a relacionarse con otros seres hace muy probable la creencia de que no eran originarios de Aarklash, como tampoco lo eran los hombres.

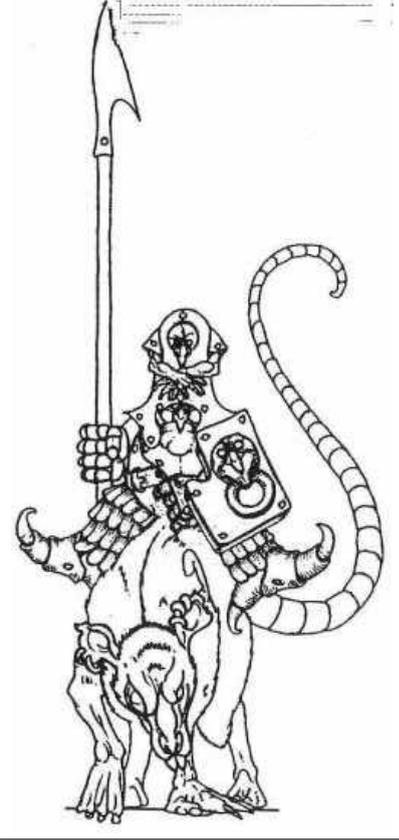
Grandes acontecimientos aguardan a la raza elfa, hechos que desembocarán en la desaparición de los más antiguos entre ellos, junto con sus recuerdos. Así pues, se ignora cómo llegaron, cuándo y por qué eligieron Quithayran como asentamiento. Este misterio ni los mismos elfos pueden resolver... ¿o tal vez sí?

Los enanos habían tenido subyagados a los goblins durante casi dos eras. En su autocomplacencia, habían pensado que esa situación sería eterna, empezando a usar a sus esclavos para tareas más complejas, como la forja o la construcción. Habían enseñado inconscientemente a los goblins, quienes, cobardemente, no sabían cómo superar su opresión. Ocurrió que en uno de los túneles que estaban excavando los pielesverdes toparon con el dios rata. Sorprendido ante el potencial de los pequeños seres, viendo la chispa de la inteligencia en sus ojos, decidió adoptarlos y prepararlos para lo que tenía que suceder.

El culto al dios rata se empezó a propagar clandestinamente. La promesa de liberación tomó forma, y el valor anidó en los corazones. Aprovechando la ceguera de sus amos, robaban armas y armaduras. Explotando su astucia, se mostraron más sumisos, contribuyendo a forjar una peligrosa confianza a sus señores, situación que aprovecharon para averiguar los puntos débiles de los fortines. Cada noche los enanos encerraban a sus siervos como siempre habían hecho, pero cada ocaso que pasaba el complot estaba más y más asentado, bajo la dirección del dios rata. Durante los breves momentos de descanso que los goblins disfrutaban la desdicha ya no les apesadumbraba. Más bien, al contrario, era esperanza lo que saboreaban.

El levantamiento finalmente se produjo. Cogidos totalmente por sorpresa, inmensamente superados en número, los enanos no sólo no pudieron contener la rebelión, sino que se vieron a sí mismo resistiendo a duras penas ante el empuje goblinoides. Afortunadamente para ellos, su resistencia y tozudez les dio el tiempo suficiente para organizarse y contraatacar. Los pielesverdes eran muchos, es cierto, pero sus ansias de libertad no podían obviar un hecho: era su primer conflicto. La experiencia militar empezó a imponerse y las derrotas que inflingieron por doquier al principio empezaron a cambiar de bando vencedor. Estaba claro que sólo había una posibilidad: huir.

Los bastiones enanos eran increíblemente duros, constituyendo un círculo defensivo en torno al Aegis incomparable... pero estaban pensados para resistir ante invasiones del exterior de las montañas, no del interior. La inferioridad numérica de los defensores no pudo contener la marea verde. Desorganizados, aterrorizados, los goblins atravesaron



*Las fuerzas goblins no eran sino una parodia de las que utilizaban los enanos. Al fin y al cabo, de ellos aprendieron...*

*Ilustraciones extraídas de <http://www.sden.org>*

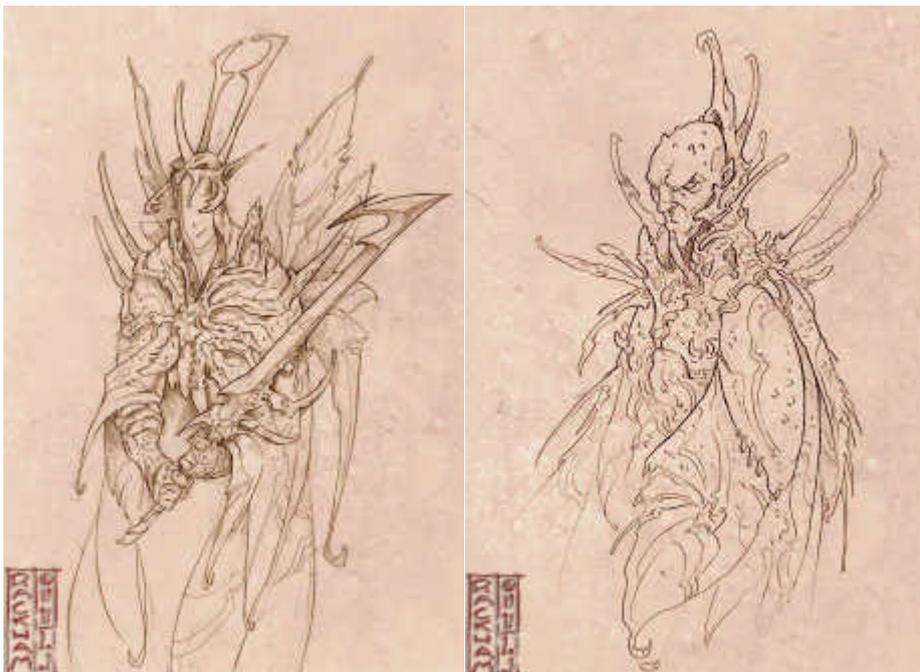
indiscriminadamente todos y cada uno de los puntos de la cordillera, dejando tras de sí una destrucción difícil de explicar con palabras. El próspero reino enano había tocado techo, y caído.

Elfos y goblins contactaron con las demás razas mayores bajo la sombra de la desconfianza y la duda. Ninguno de estos seres había tenido relaciones fuera de sus hogares hasta entonces. Pero había una gran diferencia: mientras que los elfos eran viajeros de paso y fueron tolerados, los goblins pedían asilo y un lugar donde residir. La Era del Renacimiento había quedado atrás: los asentamientos fértiles ya no eran tan abundantes ni estaban desprotegidos, y semejantes pretensiones no fueron bien recibidas.

Se vieron pues obligados los pielesverdes a huir de nuevo, perseguidos por humanos, wolfen, y quien sabe si también por ofidios y esfinges. Se dispersaron por doquier. Se escondieron. Vivieron de las sobras de los demás bajo la amenaza constante del exterminio... pero el dios rata volvió a acudir en su auxilio: "recordad lo que sabéis"... misteriosas palabras que fueron transmitidas por unos pocos iluminados, e interpretadas magistralmente.

Mientras, los viajeros elfos empezaron a recopilar información del mundo actual que transmitieron a su rey elfo Seos y a su reina faye Nē-Inèkia. Las noticias del exterior inquietaron a muchos, pero lo primordial era la lucha contra Wisshard. A cambio de graves pérdidas el avance de la bestia fue mínimamente contenido gracias a la destreza de los orejas puntiagudas. En estos tiempos de angustia, nacieron los herederos al trono: los príncipes gemelos Elhan y Silmaë. Y en esta era aciaga como ninguna anterior dentro del bosque esmeralda, ambos fueron adiestrados para la guerra.

Elhan fue el primogénito de los hermanos y, en consecuencia, el heredero al trono. Tal vez fue este hecho el que despertó la envidia de Silmaë; tal vez, no. El caso es que no había amor entre ellos, y sus fuertes y opuestas personalidades entrechocaban continuamente. Silmaë creció a imagen de su valeroso padre Seos, feroz en combate, inclemente ante sus enemigos. Por el contrario, Elhan no encontraba sentido a tanta agresividad, dedicándose más a vagar sin rumbo entre los árboles. Seos estaba preocupado ante la falta de actitud de su sucesor para dirigir el destino de su reino. Sucedió entonces que uno de los viajeros que había partido en busca de



Detalle de dos guerreros daikinee. A falta de otros materiales, los elfos empleaban elementos vegetales para constituir sus armaduras y armas, tradición que aún hoy han mantenido. Ilustraciones extraídas de <http://www.rackscan.net>

Eäkhyh retornó; y no uno cualquiera: se trataba de Akaris, el reconocido como el mejor guerrero elfo.

Pidió Akaris audiencia con el rey. Sorprendido ante tan prepotente solicitud, Seos concedió unos minutos a su famoso paladín, expectante ante la opinión de aquel que había convivido con el clan Drúne humano... jamás esperó ser sorprendido con una pretensión de lo más insolente: ser el maestro de armas de Elhan. El primero entre los elfos se opuso, pero el príncipe ya se había decantado por el valadí y no hubo negativa posible por parte de su majestad. Tal vez al menos Elhan se enderece, suspiró el monarca.

Las enseñanzas de Akaris distaban mucho de lo tradicional. Frente a la fiereza, Arrakis enseñaba la cordura. Ante el valor en combate, prefería la prudencia. Ante la ira, el autocontrol. Preparó pues a Elhan psicológica más que físicamente. Akaris fue convocado ante un disgustado Seos dispuesto a despedirle de la corte. El enfrentamiento verbal fue temible: Seos desposeyó a Akaris de su cargo, pero éste rehusó deponerlo. El monarca esgrimió su derecho real a hacer su santa voluntad, siendo replicado que sólo los dioses de la naturaleza tenían esa facultad. Seos acusó al paladín de haber perdido el juicio, envenenado por la magia Drúne, y le exigió su exilio. Pero el capitán simplemente se negó...

- "soy el rey"
- "yo el mejor guerrero"

- "sois un traidor"
- "y vos, un viejo"

El aviso no cayó en oídos sordos. El temor ante la imposibilidad de vencer a tan reconocido guerrero hizo enmudecer al rey.

- "Señor, he convivido con los keltas el suficiente tiempo para saber que un gran conflicto está por venir... y tenemos que estar preparados"

- "sé cómo guiar a mi gente!!!"

- "los tiempos han cambiado, majestad. Pronto tendremos la responsabilidad de guiar a otros a la guerra. Somos sabios y sabemos cómo interpretar los ciclos vitales, pero nuestras tradiciones nos restan lucidez.

Vuestra vida y vuestro reino tocan a su fin; no me impediréis que prepare a Elhan para lo que está por venir"

Akaris abandonó la sala mientras la mirada del rey se tornó marchita y pensativa. Había llegado el tiempo de abandonarse a la muerte...

Algunos entre los elfos adquieren la increíble facultad de la inmortalidad en el momento de su nacimiento. Los de sangre real la tienen, así como algunos otros elegidos, pero dicho don no es del agrado de todos. La decadencia, el hastío, la tristeza, sensaciones que un elfo siente infinitamente más intensas que un humano, pueden aflorar en el espíritu irremisiblemente, condenando a una eterna desdicha. Pero existe una cura tan increíble como la misma inmortalidad: la facultad de exhalar el último aliento voluntariamente, abandonándose a la muerte.

Akaris y Seos, así como Elhan, tenían ese don. La rebelación de la profecía del Rag'narok de Akaris a su rey, desconocida hasta entonces por su raza, y su impotencia ante la derrota moral que el maestro de armas le infringió destruyó el espíritu del rey y fue el motivo que le hizo decidirse a perecer... Triste final para un gran rey.



RACKHAM  
©1999-2005

Animae silvestres, uno de las extrañas criaturas emparentadas con las faves de Quithayran. Foto extraída de <http://www.rackham-store.com>

La supervivencia de los goblins había sido garantizada gracias al comercio. En efecto, las palabras del dios rata habían surgido efecto y los goblins pusieron un precio a lo que sabían, a sus inventos, y a sus conocimientos. La posibilidad de descubrir un arma más resistente, o una piedra de molino más lisa, era motivo más que suficiente para no aniquilar a los pequeños seres, si bien seguía sin concedérseles una residencia. Los pielesverdes tenían perspicacia e inteligencia para saber que era más importante el trueque que el dinero, ya que les daba acceso a materias ansiadas por otras razas, que a su vez les reportaban otras, lo que garantizaba su seguridad allá donde fueran.

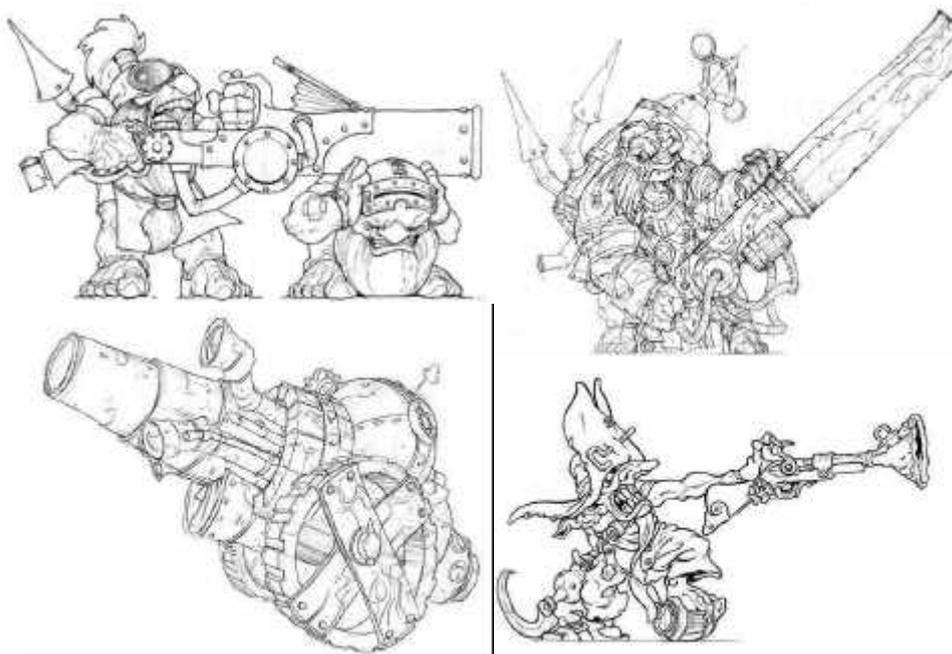
Privados de un espacio propio, adoptaron una vida nómada, perdiéndose el contacto entre los clanes. Nueve fueron los clanes principales, curiosamente el número sagrado de la rata. Adaptables como pocos a los más diversos hábitats y climas, no tardaron en prosperar, olvidando el arte de la guerra.

Los enanos habían sufrido un terrible varapalo con la diáspora goblinoide. Su reino estaba destrozado, sus defensas derruidas, y su producción colapsada ante la carencia de obreros. La reconstrucción del reino se inició con dos premisas: no volver a confiar en ninguna otra raza aparte de la enana, y esclavizar de nuevo a sus antiguos siervos. Tardaron largo tiempo, pero cuando consideraron que su reino volvía a ser seguro partieron en busca de venganza...

Si alguna raza ha influido o tendrá que influir posteriormente en la evolución de Aarklash, sin duda esa ha sido la raza goblin. En efecto, adoptaron el papel de comerciantes indistintamente entre todas las razas, no teniendo escrúpulos para tratar con los más viles ni reparos en engañar a los más nobles para acumular una serie de ciencias que vendían al mejor postor. En la práctica, propiciaron la evolución conjunta de todos y cada uno de los actores de la Edad de Oro, siendo por los pieles verdes y no por otros por quienes esta era fue tan magnífica.

Sin embargo, ni el beneficio de los trueques fue equilibrado, ni el trato a los comerciantes justo: los wolfen y los elfos evitaron la influencia goblin, quedando retrasados y, en consecuencia, vulnerables como jamás lo estuvieron antes, lo que reforzó su alianza como medio de supervivencia. Por otra parte, nadie permitió establecerse a los goblins en su dominio, golpeándolos con una mano mientras recibían en la otra los frutos de los acuerdos.

La ira enana irrumpió con fuerza en toda Aarklash, y no sólo contra las caravanas comerciales goblins, sino contra todo aquel que les reportara cobijo o ayuda. El avance tecnológico que habían alcanzado gracias al nafta los convertía en terribles adversarios, y su inaccesibilidad política ante la promesa de no confiar en nadie convencieron a todos de que lo mejor



*Los enanos portaban extrañas armas de potencia incomparable para ninguna otra raza salvo, quizá, las esfinges. Como discípulos en la sombra suyos que fueron, los goblins también usaban extraños equipos, si bien sus resultados eran más discutibles. Ilustraciones extraídas de <http://www.sden.org>*

era obtener cuanto pudieran de los astutos mercaderes antes de expulsarlos expeditivamente.

En medio de esta desesperación, sólo las tierras más yermas, más retiradas, ofrecían cobijo a los goblins... una vez más, el dios rata comunicó a sus seguidores por medio de los iluminados la existencia de una región de fácil defensa que podrían llamar propia: el pantano de No-Dan-Kar. Y hacia allí se encaminaron.

ante el conflicto. Akaris decidió finalizar sus enseñanzas con la última lección: la necesidad de combatir para arreglar lo que está roto. Pero esta lección no fue recibida como él esperaba. Elhan respondió que si había algo que merecía la pena ser aprendido era la necesidad de ser fiel a sí mismo; y él no quería ser rey. No quería luchar. No quería seguir entre los elfos.

Su verdadero deseo era encontrar la paz espiritual que sólo la meditación le propiciaba para estudiar las interrogantes sobre los cambios acaecidos en Aarklash que tanto le atormentaban. Ansiaba abandonarse a la contemplación, eludir sus responsabilidades y romper los lazos que, por destino, le ataban al trono real. Su decisión de abdicar a favor de su hermano fue un mazazo tan terrible como inesperado para Akaris: había fracasado.

La noche de la partida al exilio de Elhan una muchedumbre se agolpaba en el camino. No podían dar crédito a la rendición del Verdadero, el auténtico heredero al trono. Palabras de fidelidad eran quebradas por la respuesta del destronado monarca: no me debéis nada. Donde voy, posiblemente moriré. No quiero que corráis ese riesgo conmigo. Fue entonces cuando una voz se elevó: "yo quiero asumirlo". Enfurecido, Elhan exigió al impertinente que ofreciera lealtad a su nuevo rey... no esperaba la explicación que recibió...

En el bosque esmeralda la muerte de Seos había iniciado el Serrelis, la guerra civil entre Elhan y Silmaë. Igualados en fuerzas y simpatías, la destrucción se extendía por doquier. Akaris se había convertido en el lugarteniente de Elhan, y no le era desconocido el malestar de su príncipe

"... ninguna lealtad contestará las dudas que me asaltan cada noche: ¿Por qué han venido a Aarklash los humanos? ¿Está cambiando el mundo? ¿Cuál es nuestro papel aquí?. Sospecho que vos os cuestionáis lo mismo y por eso no continuáis el Serrelis. Mi espíritu necesita encontrar la paz... y quiero acompañaros en esa búsqueda"

Uno tras otro los elfos presentes expusieron sus motivos, igualmente inquisitivos. El corazón de Elhan ardió con fuerza al entender que no era el único, como hasta entonces creyera, que necesitaba respuestas. Accedió a ser acompañado por aquellos y todos juntos, partieron esa misma noche. Sólo un encapuchado permanecía callado. Finalmente, Akaris suplicó acompañar a su príncipe... no compartía esos pensamientos, pero reconoció que él mismo había sido despreciado por los otros elfos desde que volviera, no existiendo razón alguna para permanecer en Quithayran. Una silenciosa migración en busca de un lugar de contemplación se inició... Así abandonaron el bosque los exiliados; así nacieron los Cynwäll.



*El arco, el arma favorita de los elfos daikínee*

Foto extraída de <http://www.rackscan.net>

Perseguidos por los enanos los goblins, ignorados por todas las razas los elfos Cynwäll, los dos mayores éxodos conocidos de la historia de Aarklash se produjeron. El papel de ambos en el Rag'narok estaba muy lejos de haber sido encauzado... pero para desgracia de todos en el proceso de estas migraciones Scáthach estuvo atenta...



*Dos formaciones de combate enanos bien distintas: arriba, guerreros de la planicie, rudimentarios y salvajes. Abajo, clan de la forja, con todos sus enseres y artilugios mecánicos.*

Fotos extraídas de <http://www.rackham-store.com>

... en el bosque eterno Silmaë proseguía la guerra contra Wisshard con nobleza y valor, pero su espíritu había conocido el odio hacia su hermano, y se había alimentado de él. Los enanos habían arriesgado la supervivencia de sus hogares ebrios de deseos de venganza. Los humanos habían demostrado su egoísmo y crueldad hacia los mercaderes goblins. La Oscuridad había percibido estos sentimientos y se acomodó en busca de su oportunidad, oportunidad que aprovechó tras la caída de los ofidios...

...pero eso es otra historia...

### Continuará

Keep warhammering!  
Crolador



## Leyenda de los reinos de Aarklash:

-  Reinos Wolfen. Partiendo desde la isla de Worg, se expandieron por la mayoría de los bosques del continente
-  Alianza ofidia. Partiendo desde una isla situada al sur del continente, abarcaron una extensísima región en el sur, subyugando y aniquilando multitud de razas
-  Imperio enano. Este reino situado en las montañas enanas se conoce como Tir-Nâ-Bor
-  Dominios Drúne. Situado entre el Aegis y Avangddu, este infame clan se apropió del bosque de Caer-Maed
-  Llanuras Sessairs. Abarcaban por completo el Avangddu, a excepción del ya mencionado bosque de Caer-Maed
-  Situación aproximada de la Utopía de la Esfinge. La misteriosa desaparición de este imperio, junto con sus ciudades, hace imposible precisar mejor su localización... pero sí parece cierto colonizaron esta región, a juzgar por las ruinas encontradas...
-  La verde extensión de los elfos Daikinee. Si bien el bosque esmeralda era mucho más grande en eras previas, en el momento que nos ocupa se reducía a estos dominios



Ruta seguida por el clan élfico Cynwall (cuyo significado en élfico es "exiliado"). Notar que llegarán a la región de Lanever, que, en este momento, era parte de la Esfinge..

La desesperada huida de los goblins del Aegis. Inicialmente se dispersaron por doquier y vivieron de forma nómada, pero muchos llegarán a establecerse en el pantano de No-Dan-Kar por mediación del dios rata.

Encuentro enanos-goblins

Primeros contactos  
Elfos Daikinee

Emancipación  
Goblin

Exilio  
Cynwall



Desaparición de los Dioses  
El largo invierno  
La llegada del hombre

Desaparición Ofidios  
Desaparición Esfinges

## SABIAS QUE...

... la Ciudad del Vaticano fue bombardeada por error por parte de aviones aliados el 5 de Noviembre de 1943?

... previo al bombardeo de la abadía de Monte Cassino, y por orden del Feldmarschal Kesselring, todos los tesoros de la abadía, 80,000 documentos y 70,000 libros fueron evacuados a un lugar seguro al norte de Roma. Este transporte requirió 120 camiones de la Wehrmacht.

... durante la batalla de Ortona (una pequeña población de 10.000 habitantes en la costa del Adriático), los canadienses sufrieron casi el 25 % del total de las bajas que tuvieron en toda la campaña de Italia. La batalla duró 8 días y fue denominada por algunos como "el pequeño Stalingrado".

... fue durante la batalla de Ortona, población que tuvo que ser tomada edificio por edificio, cuando por primera vez se utilizó la táctica del "agujero de ratón" en combates urbanos. Esta táctica consistía en abrir agujeros en las paredes de las viviendas mediante explosivos (incluso se llegaron a utilizar los PIAT para esta función), a través del cual se lanzaban granadas para despejar la habitación, en lugar de hacerlo a través de puertas o ventanas, y de esta forma sorprender al enemigo que estaba parapetado dentro de esa habitación y seguramente apuntando hacia las puertas o ventanas.

... con solo la cuarta parte del acero del que disponía Alemania, la industria soviética fabricó más tanques, cañones y aviones a lo largo de la guerra que los alemanes.

... en 1944 los bombardeos sistemáticos en las zonas industriales alemanas habían reducido la capacidad de producción de aviones en el 31 % y de tanques en el 35 %.

... en 1944 las fuerzas americanas y británicas estaban completamente motorizadas, mientras que el ejército alemán todavía tenía en uso 1.250.000 caballos.

## Spitfire vs. Hurricane

Por: Enrique Ballesteros

En contra de la creencia popular, fue el Hurricane y no el Spitfire el que salvó a Gran Bretaña durante los oscuros días de 1940.

El tiempo necesario para el reaprovisionamiento (rearmado, suministro de combustible, etc) era de 26 minutos para el Spitfire, mientras que el Hurricane precisaba solamente de 9 minutos. Durante la Batalla de Inglaterra el tiempo que los aviones estaban en tierra era de vital importancia, hasta tal punto que si los británicos solamente hubiesen dispuesto del Spitfire la habrían perdido en 1940.

El Spitfire estaba contruido de metal, era ligeramente más veloz, tenía un índice de ascensión más rápido, así como un techo superior; mientras que el

Hurricane tenía un fuselaje sin tensar recubierto en gran parte de tela, se precisaba menos tiempo para efectuar reparaciones y soportaba más daño. Teniendo en cuenta los pros y contras, ambos modelos quedaban prácticamente igualados. Fueron los Hurricane los que abatieron la mayoría de los aviones alemanes durante aquel período de cuatro meses. Mientras que los Spitfire se enfrentaban con los ME-109 en altitudes más elevadas, eran los Hurricane los que atacaban las formaciones de bombarderos a más baja cota. El coste que pagaron los alemanes fue de 551 pilotos muertos o hechos prisioneros.

Durante la guerra se fabricaron, un total de 14.231 Hurricane y 20.334 Spitfire.

## 653 & 654 Panzerjäger Btn.

Por : Javier Martínez-Casares

El Batallón 653 fue formado a partir del Batallón 197 de cañones de asalto el 1 de Abril de 1943 en el campo de entrenamiento austriaco de Bruck. Los primeros Ferdinand fueron recibidos un mes más tarde en Neusiedel am See, cerca de la fabrica Nibelungen Werke St. Valentin, Austria.

Tras varias semanas de formación en la fábrica, el batallón volvió a Bruck para continuar el entrenamiento. El General Heinz Guderian los vió en acción los días 24-25 Mayo haciendo notar que no se perdió ninguno de los vehículos por problemas mecánicos durante una marcha de 42 km por

carretera. Junto con el otro batallón de Ferdinand, el 654, formaron el 656 Regimiento Panzerjäger (pesado) el 8 Junio, justo antes de ser enviado al Frente del Este entre el 9 y el 12 de Junio.

### Orel y Kursk

El regimiento fue asignado al XXXXI. Panzerkorps, 9. Armeekorps en la bolsa de Orel previa a la Batalla de Kursk. En ese momento, el batallón se organizó en tres compañías de caza tanques, cada una con 14 Ferdinands, y una compañía de cuartel general, que debía de tener otros tres Ferdinand,



Russian Military Zone

## Organización 1943.

- 1 Staff.
- 1 Staff Company.
- 1 Pelotón "Elephant" (3 SdKfz 184).
- 1 Pelotón Antiaéreo SP (3 quad 20 mm gun)
- 3 Compañías "Elephant" (14 SdKfz 184).
- 1 Compañía de mantenimiento autopropulsada.

aunque por alguna razón estos fueron asignados a la tercera compañía.

Participaron en la primera oleada de asalto junto con tanques de demolición guiados por radio control Bogward (B IV) de la Pz Kp. (Fkl.) 314 cuya misión era limpiar caminos a través de los extensos campos de minas soviéticos. El resultado fue un éxito a medias, ya que los ingenieros encargados de apoyar en la limpieza de minas apenas pudieron realizar su misión debido al fortísimo fuego de la artillería pesada soviética. Esto ocasionó que varios Ferdinand quedasen inmovilizados por minas, que destruyeron secciones

de las cadenas y de las ruedas, varios de ellos tuvieron que

ser destruidos por sus propias dotaciones al no poder ser recuperados a tiempo por los alemanes. Los soviéticos pararon a los alemanes tras avanzar unas pocas millas, forzándolos a ponerse a la defensiva. Los Ferdinand operativos, fueron divididos en pequeños grupos para actuar como caza tanques a larga distancia cuando los rusos desencadenaron la ofensiva destinada a destruir el saliente de Orel el 11 de Julio. El 653 fue retirado de los combates el 27 de Julio, pero debido al peso de los Ferdinand, la retirada sufrió numerosos retrasos ya que los puentes de la ruta a Briansk tuvieron que ser reforzados para soportar su peso.

Durante Kursk sólo 13 Ferdinands fueron totalmente destruidos entre el 5 y el 27 Julio, aunque otros vehículos puestos fuera de combate fueron reparados en ese período de tiempo. Un informe de un técnico de Porsche asociado al batallón indica que hasta el 26 Julio solo habían ocurrido tres perforaciones del blindaje, una en el chasis y dos en la superestructura,



aunque otros vehículos se habrían prendido fuego por la acción de la metralla sobre el compartimento de motor. La mayoría de los problemas no relacionados con el combate contra el enemigo estaban asociados al motor y al sistema eléctrico, más que al chasis. Como contrapartida, el 653 destruyó 320 tanques y numerosos camiones y cañones. Una de las dotaciones destruyó 22 tanques en un solo día (14 de Julio).

Septiembre, se ordenó mover a todos los vehículos en servicio a la cabeza de Puente de Zaporozhye en la rivera este del Dnieper para defender la presa hidroeléctrica. No más de 14 vehículos estaban disponibles para ayudar a la defensa de las presas antes de que fueran destruidas el 15 de Octubre.

Tras la retirada a lo largo del Dnieper los Ferdinands disponibles se distribuyeron en pequeños grupos entre las unidades que defendían el área de Nikopol-Krivoi Rog. El 5 de Noviembre sus records estaban en la destrucción de: 582 tanques, 344 cañones antitanque, 133 piezas de artillería, 103 rifles antitanque, 3 aviones, 3 vehículos blindados y 3 cañones de asalto.

El 26 sus records habían aumentado a 654 tanques y 610 cañones (AT y piezas de artillería). Tres días más tarde, el inventario de vehículos era de 4 listos para el combate, 8 en reparaciones cortas, 30 en reparaciones largas y 4 perdidos completamente. Su complejo mantenimiento y la pobre movilidad en terreno húmedo, hicieron que se transfiriesen a su fábrica en Austria para su reparación para mediados de Diciembre. El viaje en cuestión se prolongó ya que los vehículos fueron sucesivamente requeridos para dar apoyo a las tropas alemanas muy presionadas por los soviéticos. El último tren no salió hasta el 10 de Enero de 1944 con los últimos Ferdinand.



Su batallón hermano, sufrió mucho más y solo regreso con 19 vehículos supervivientes. Cuando se ordenó la retirada del 653 a Dnepropetrovsk para reorganización, el 25 de Agosto, tenía en ese momento 50 Ferdinands, aunque todos necesitaban reparaciones en mayor o menor grado. El contraataque soviético tras Kursk, obligó al 653 a retirarse a Nikopol (al otro lado del Dnieper) ya que Dnepropetrovsk quedó amenazado a mediados de Septiembre. El 19 de

### Estatus de vehículos: 30 Junio-30 Noviembre 1943

	Asignados	Operacionales	En Mantenimiento	Perdidos
30 / 6	44	41	3	-
29 / 7	31	10	21	13
31 / 7	31	13	18	-
20 / 8	50	12	38	-
1 / 9	50	10	40	-
30 / 9	49	20	29	1 ?
31 / 10	48	10	38	1 ?
1 / 11	48	9	39	-
30 / 11	42	7	35	6 ?

# TANQUE R-35

Diseñado por Evan / Pintado por Jeremy

Fuente: [www.flamesofwar.com](http://www.flamesofwar.com) - Tanks of the World, 1915-1945, Peter Chamberlain, Chris Ellis

- The Encyclopedia of Weapons of World War II, Chris Bishop

El R-35 fue el más numeroso de los tanques ligeros de infantería franceses en servicio en 1940 con más de 1600 unidades fabricadas. En 1933 el Alto Mando Francés solicitó el diseño de un tanque de 6 toneladas como reemplazo del anticuado FT-17. El vehículo fue diseñado pensado para llevar una dotación de dos soldados y para armarse con una o dos ametralladoras de 7,5 mm o un cañón de 37 mm.



Después de la caída de Francia en 1940 una importante cantidad de estos tanques cayeron en manos de los alemanes.

Este botín de guerra fue repartido entre alemanes e italianos.

Los alemanes les dieron un amplio uso en labores de vigilancia del territorio ocupado; 6 pelotones fueron destinados a las Islas del Canal. Algunos vehículos fueron despojados de las torretas y algunas de ellas se utilizaron como defensas estáticas en la Muralla del Atlántico, mientras que los chasis fueron utilizados como vehículos municioneros o reconvertidos para ser utilizados como artillería autopropulsada de 105 mm HOW, como transportes de morteros de 81 mm o se les instaló un cañón antitanque de 47 mm.

También fueron utilizados como unidades de reconocimiento durante la invasión de Rusia, y cuando la 21ª División Panzer fue reconstruida en 1943, los R-35 fueron destinados a la 100ª Brigada Panzer.

Los italianos, por su parte, equiparon dos batallones con el R-35. Se hicieron cargo aproximadamente de

124 R-35 y los reequiparon con radios. Ambos batallones se utilizaron durante los desembarcos aliados en Sicilia en 1943.

Fueron utilizados por primera vez durante los desembarcos estadounidenses en Gela (Sicilia). Los tanques R-35 del 101º Batallón, Regimiento de tanques 131º, lanzaron un contraataque contra la cabeza de playa. Aproximadamente 10 de ellos sobrevivieron al intenso bombardeo naval e irrumpieron en la ciudad donde los Rangers del Coronel Darby estaban posicionados. Los Rangers utilizaron contra los tanques unos pocos bazookas, granadas y un

cañón antitanque de 37 mm que había localizado el Coronel Darby. Después de 20 minutos el ataque italiano era rechazado, la primera batalla con los R-35 en Sicilia había terminado.

## En Flames of War

El R-35 puede utilizarse como pelotón de apoyo divisional para una Compañía de Fusileros.

Están armados principalmente con un cañón corto de 37 mm con las siguientes características:

Alcance: 60 cm  
ROF (Cadencia de fuego): 2  
AT (Penetración de blindaje): 4  
FP (Potencia de fuego): 5+

El tanque es Fully-tracked, tiene blindaje frontal 3, lateral 2 y superior 1, pero es Slow Tank y tiene torreta One-man.

Torreta One-man: Un tanque con una torreta One-man, no puede disparar su arma principal cuando está en movimiento y no puede disparar ambas armas, el cañón y la ametralladora, en el mismo turno.

Slow Tank: Solamente mueven 20 cm en carreteras y terreno abierto.



## Datos técnicos:

Peso	9.800 Kg
Blindaje frontal	40 mm (máximo)
Dotación	2 personas
Armamento	1 x ametralladora 7.5mm MG, 1 x cañón 37mm
Longitud	4,02 m
Ancho	1,87 m
Alto	2,08 m
Velocidad máxima	19 km/h

## MOTÍN EN SALERNO

Por: Enrique Ballesteros

*El 20 de Septiembre de 1943, ocurrió uno de los más tristes episodios en la historia militar británica: el motín de cerca de 300 reemplazos de las divisiones 51ª Highland y 50ª Northumbrian.*



Estos veteranos de la Campaña del Norte de África habían estado convalecientes en un hospital en Trípoli mientras que el resto de los componentes de sus divisiones habían regresado a Gran Bretaña. Fueron enviados a Salerno como reemplazos y pensaron que sus oficiales habían roto su promesa de que serían enviados a Bretaña para unirse a sus propios regimientos.

Cuando desembarcaron en Salerno se sentaron en la playa y por tres veces se negaron a presentarse en las unidades a las que habían sido asignados. El Comandante del Cuerpo de Ejército, General Richard McCreeny, se dirigió a los hombres y algunos accedieron a unirse a las unidades asignadas, pero 192 hombres persistieron en su desobediencia. Fueron arrestados y enviados de vuelta a Constantine donde fueron juzgados por una Corte Marcial. Los tres cabecillas del amotinamiento, que tenían el grado de sargentos, fueron sentenciados a muerte, los demás fueron sentenciados a penas de encarcelamiento entre 7 y 10 años.

campo aliado se produjo aquel día una pavorosa desbandada. Para agravar la situación, entre las tropas se corrió la noticia de que un regimiento británico entero se había amotinado y se negaba a combatir.

El episodio, mantenido en secreto por los historiadores ingleses, fue un incidente muy grave. Se dice que los soldados que se amotinaron en Salerno provenían de la campaña de África, estando muchos de ellos enfermos o heridos. Su rebelión se debió al hecho de que cuando les embarcaron para enviarles a Salerno se les dijo que se les enviaba a Inglaterra para un período de descanso. Cuando se dieron cuenta del engaño, al ver que se les mandaba nuevamente a primera línea de combate se amotinaron. Esta fue la causa de la rebelión. Muchos de ellos fueron condenados a penas de entre cinco a veinte años a la cárcel.

En la Historia Oficial Británica de 1943, el motín de Salerno ni siquiera es mencionado, pero está descrito en "Salerno"- Hugh Bonds publicado en 1961.

El 12 de septiembre de 1943, con el contraataque de los alemanes, en el



# Asalto en planeadores

Traducido por Javier Martinez-Casares  
Fuente: www.flamesofwar.com

Para este informe de batalla de "Diving Eagles" Battlereport, Dale ha intentado un asalto con planeadores usando la Fallschirmjägerkompanie, y Mark se ha "presentado" voluntario para tomar el rol de defensor con una compañía de fusileros británica.

Los asaltos con planeadores se realizan tomando como reglas las correspondientes a "Death From Above Mission" (Diving Eagles, Pag. 38-39) y las de "Glider Assault" (Diving Eagles Pag. 35).

## Fuerzas

Los Fallschirmjäger (Ingenieros paracaidistas) son la élite de la élite, y realizan los más difíciles y peligrosos ataques, pilotando sus planeadores de asalto DFS-230 hasta el corazón de las posiciones enemigas. Constituyen una pequeña, pero potencialmente devastadora fuerza de ataque.

Para enfrentarse a esta fuerza de asalto aerotransportado, Mark tiene a su disposición una compañía de fusileros británicos apoyados por varias tropas divisionales.

## Estrategia de la partida

### Británicos (Mark)

Sabiendo que uno de los dos objetivos colocados por Dale será retirado, he intentado situar mis unidades tan cerca de los tres objetivos como sea posible. La colina con las casas en la cima es el lugar ideal para situar uno de mis pelotones de combate y de incrementar su capacidad defensiva situando un grupo de ametralladoras pesadas (HMG) cercano a las casas. Esto me permite cubrir el

Marks - British Rifle Company (Confident Veteran)	Puntos
Company HQ Add Sniper team	30 pts 50 pts
Compañías de Combate	
<b>1st Infantry Platoon</b> 3 Rifle Squads add Light Mortar team	150 pts 10 pts
<b>2nd Infantry Platoon</b> 3 Rifle Squads add Light Mortar team	150 pts 10 pts
<b>3rd Infantry Platoon</b> 3 Rifle Squads add Light Mortar team	150 pts 10 pts
Pelotones de Armas Pesadas	
<b>Mortar Platoon</b> 2 Mortar Sections	165 pts
Pelotones de Apoyo	
<b>Machine-gun Platoon</b> 2 Machine-gun Sections Upgrade to Carriers	165 pts 15 pts
<b>Commando Platoon (Fearless Veterans)</b> 2 Commando Squads	230 pts
<b>Tank Platoon (Confident Trained)</b> 3 Churchill III	350 pts
Total	1485pts

Dale - Fallschirmjägerkompanie (Fearless Veteran)	Puntos
Company HQ Upgrade to Command Panzerknacker Anti-tank Rifle Squad	55 pts 10 pts 30 pts
Pelotones de Combate	
<b>1st Pioneer Platoon</b> 3 Pioneer Squads Add Gliders Equip one team with Flame-throwers	360 pts 75 pts 30 pts
<b>2nd Pioneer Platoon</b> 3 Pioneer Squads Add Gliders Equip one team with Flame-throwers	360 pts 75 pts 30 pts
<b>3rd Pioneer Platoon</b> 3 Pioneer Squads Add Gliders Equip one team with Flame-throwers	360 pts 75 pts 30 pts
Total	1490 pts

objetivo cercano a las casas y los otros dos objetivos del otro lado del tablero.

El Segundo pelotón de combate fue situado de forma espaciada de forma que me permita cubrir los otros dos objetivos. Con la esperanza de que mis reservas puedan llegar pronto para dar apoyo antes de que este pelotón sea superado en el ataque. Solo el tiempo dirá si mi despliegue es el adecuado.

### Fallschirmjäger (Dale)

Cuando se lanza un asalto con planeadores, la clave es concentrar. Una vez se toma el objetivo por medio de un asalto, preferiblemente si destruyes el pelotón enemigo, hay que atrincherarse y aguantar los contraataques hasta el turno seis.

Recuerda el uso de cobertura, concentrar los asaltos y prevenir los

# FLAMES OF WAR.

asaltos enemigos con los asaltos propios.

## Comenzando

Primero hay que seleccionar dónde situar los objetivos, Mark sitúa uno y Dale, como atacante, sitúa dos. Una vez el defensor ha posicionado sus tropas en el tablero el atacante retira uno de los objetivos que previamente había situado, obligando así al defensor a dispersar su despliegue.

Dos de sus planeadores rebasaron la zona de aterrizaje y se estrellaron, uno de los del 2º pelotón y otro del 3º, perdiendo un equipo "Pioneer" Rifle/MG en cada uno de los aterrizajes siniestrados. Como parte de la fase inicial del asalto en planeadores, las tropas pueden desmontar, disparar y asaltar cualquier pelotón enemigo que esté en rango de disparo de la posición inicial de aterrizaje. El 1º pelotón de "Pioneer" y el Cuartel General de la compañía están en rango del 1º pelotón de fusileros británico, posicionado en torno al objetivo en tres líneas. Los "Fallschirmjäger" disparan sus ametralladoras desde los planeadores antes de asaltar a los fusileros británicos inmovilizados ("pinned").

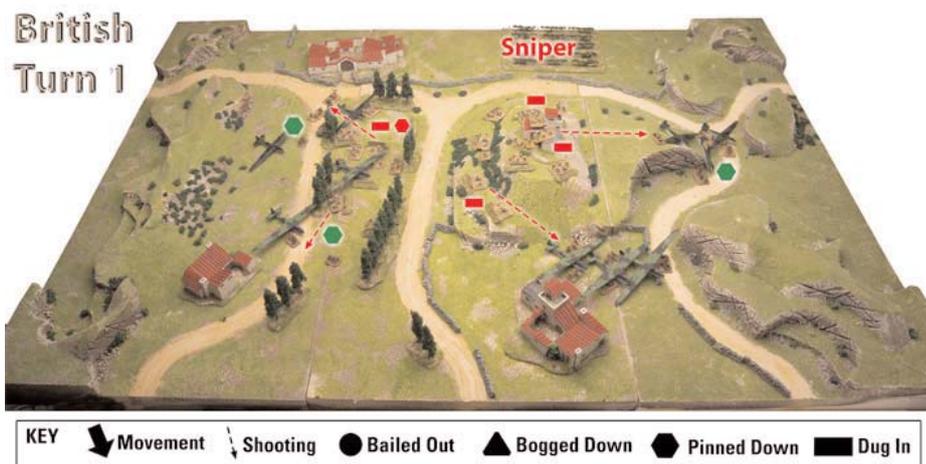
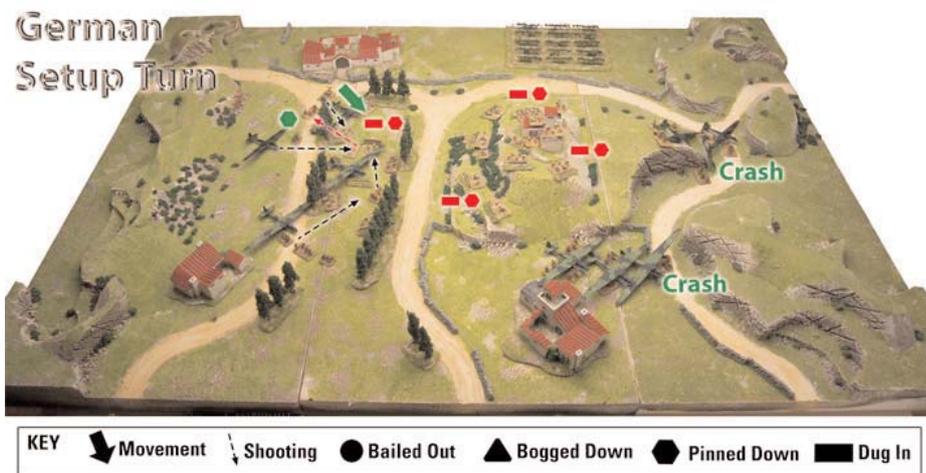
Los británicos reciben el asalto "Fallschirmjäger" disparando a pesar de estar inmovilizados por el asalto aerotransportado. Consiguen inmovilizar a los ingenieros de asalto y paran su ataque destruyendo dos equipos en el proceso.

Como los asaltos aerotransportados normalmente toman a los defensores por sorpresa, las unidades que están sobre la mesa comienzan el juego como "Pinned Down". La primera tarea de Mark, ahora que el 1º pelotón ha sobrevivido al asalto inicial de los planeadores, es recuperar sus pelotones y seguir con la tarea de eliminar a los alemanes. El 2º pelotón y el pelotón de ametralladoras consiguen recuperarse de su estado de "Pinned Down", pero el primer pelotón sigue agazapado e inmovilizado.

Como el defensor de la misión "Death From Above", Mark despliega en el tablero sus 1º y 2º pelotones de Fusileros (Rifle platoons), el pelotón de Ametralladoras (Machine-gun platoon) y el HQ. El resto de su grupo de combate (4 pelotones) es mantenido en reserva.

A continuación se lanza un dado para determinar la dirección del viento; los planeadores aterrizarán en ejes paralelos orientados hacia el viento.

Primero, Dale debe seleccionar los puntos de aterrizaje de sus planeadores, teniendo en cuenta que se deslizarán una distancia aleatoria antes de pararse, por lo que debe considerar el tipo de terreno sobre el que podría estrellarse. Sin embargo, el sólo debe preocuparse del fuselaje del planeador, las alas pueden golpearse en el aterrizaje, ya que su trabajo, en ese momento, ya habrá terminado.





Mark decide desplegar a su francotirador desde su escondite entre las cepas buscando las posiciones del 3º pelotón "Fallschirmjäger Pioneer" y con un disparo de precisión, elimina otro equipo. Algunos elementos del 2º pelotón de fusileros, posicionados dentro y en torno a la villa sobre la colina, disparan también al 3º pelotón "Fallschirmjäger Pioneer", haciéndole suficientes impactos como para inmovilizarlo y retirar otro equipo de la batalla.

Los restos del pelotón, en combinación con los equipos del pelotón de ametralladoras disparan sobre el 2º pelotón de "Fallschirmjäger Pioneer". Fallan en inmovilizarlo, pero destruyen otro equipo. El todavía inmovilizado 1º pelotón de fusileros dispara una vez más contra el 1º pelotón "Fallschirmjäger Pioneer" y Cuartel General, destruyendo el equipo con el fusil antitanque del HQ y otro equipo de ingenieros del 1º pelotón "Fallschirmjäger Pioneer" inmovilizando ambas unidades.



## German Turn 1



Dale desbloquea el 1º y 3º pelotones de "Pioneer" y el 1º pelotón "Pioneer" se prepara para asaltar al 1º pelotón de fusileros británicos de nuevo.

# FLAMES OF WAR.

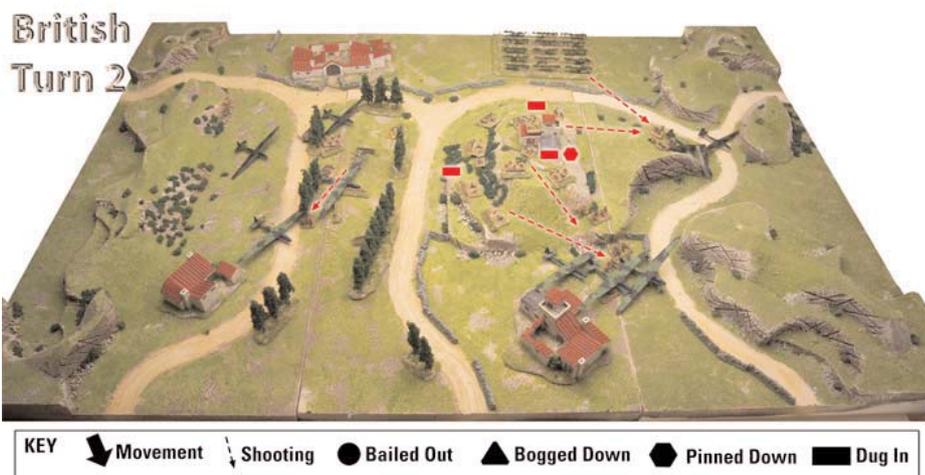


El 2º pelotón "Pioneer" avanza hacia la colina y las posiciones 2º pelotón de fusileros británico. El 3º pelotón "Pioneer" se consolida tras la colina, pero envía a sus lanzallamas para apoyar al 2º pelotón incinerando la villa. El 1º pelotón "Pioneer" dispara al 1º pelotón de fusileros británicos, inmovilizándolo y destruyendo al equipo del mortero ligero. El 3º pelotón "Pioneer" dispara a la villa con el lanzallamas e inmoviliza al 2º pelotón de fusileros británicos destruyendo dos equipos. El 2º pelotón "Pioneer" colabora en el tiroteo, pero no añade bajas adicionales.

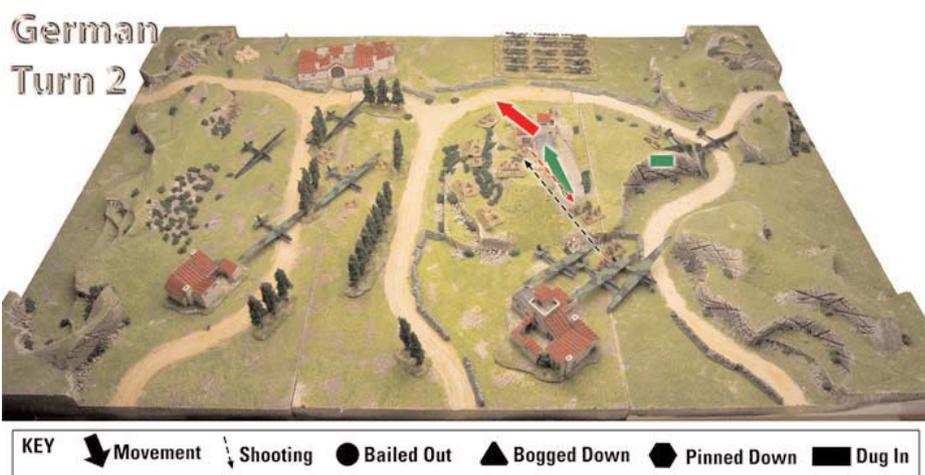
El 1º pelotón "Pioneer" asalta al 1º pelotón de fusileros británico. El fuego defensivo británico elimina a otro equipo de los "Fallschirmjäger", pero esta vez, los "Pioneers" entran en contacto. Tras varias rondas de combate, los "Fallschirmjäger" se retiran, teniendo como único superviviente al equipo de "Company Command". Los británicos sufren la pérdida de otros dos equipos durante el combate, quedando solo 4 equipos de los 8 iniciales del pelotón.



Mark todavía espera para poder tener reservas. Consigue activar el primer pelotón de fusileros, pero el Segundo permanece inmovilizado. El francotirador, dispara al 3º pelotón "Fallschirmjäger Pioneer", pero en esta ocasión no consigue hacer pánico. El 2º pelotón de fusileros dispara al 3º de "Fallschirmjäger" y pone otro equipo fuera de combate. El 1º pelotón dispara contra el último equipo de la "Fallschirmjäger Company Headquarters" y lo pone fuera de combate. Los "Fallschirmjäger" se quedan sin líder.

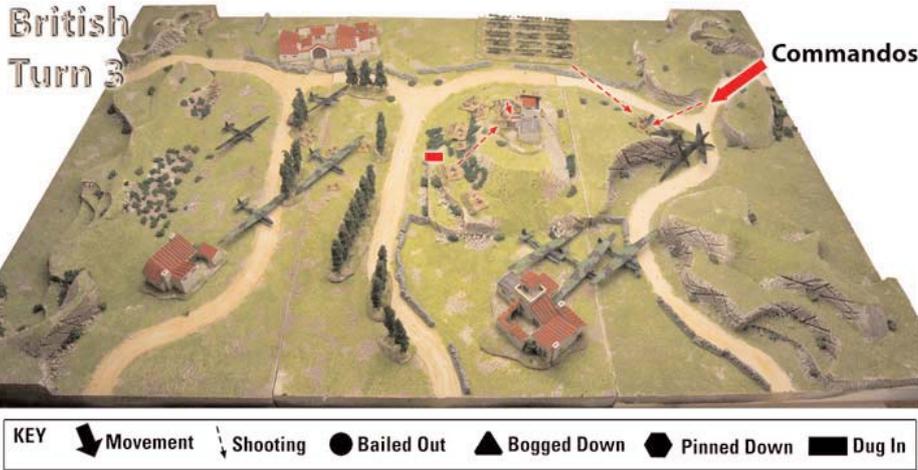


Con dos de los pelotones manejados por Dale persisten en continuar su asalto contra las posiciones británicas. El 3º pelotón "Fallschirmjäger Pioneer" se atrincheró en sus posiciones de la colina cercana al objetivo, en la esperanza de aguantar cualquier contraataque hasta el turno 6. El 2º pelotón de "Fallschirmjäger Pioneer" continúa su avance hacia la villa, disparando su lanzallamas sobre el 2º pelotón británico, matando dos equipos, uno de los cuales es el mando de pelotón, obligando al sargento a hacerse cargo. El lanzallamas automáticamente les inmoviliza.





El 2º pelotón "Pioneer" asalta la villa sobreviviendo al insignificante fuego defensivo británico. Adicionalmente, ponen fuera de combate otro equipo en el asalto, antes de la retirada británica que se produce al fallar los sargentos el test de motivación y el re-rol de "British Bulldog". Los "Fallschirmjäger Pioneer" se consolidan en la villa.



Finalmente, Mark consigue que llegue uno de los pelotones de reserva. De acuerdo con las reglas de Reservas Dispersas ("Scattered reserves") de "Death From Above" Mark tiene que lanzar de Nuevo un dado para ver por donde entran. El es razonablemente afortunado y las reservas entran por la esquina que hay tras las posiciones del 3º pelotón de "Fallschirmjäger". Pero como debe mover sus tropas a través de un desfiladero, pasará otro turno antes de que puedan proporcionar apoyo contra los "Fallschirmjäger".

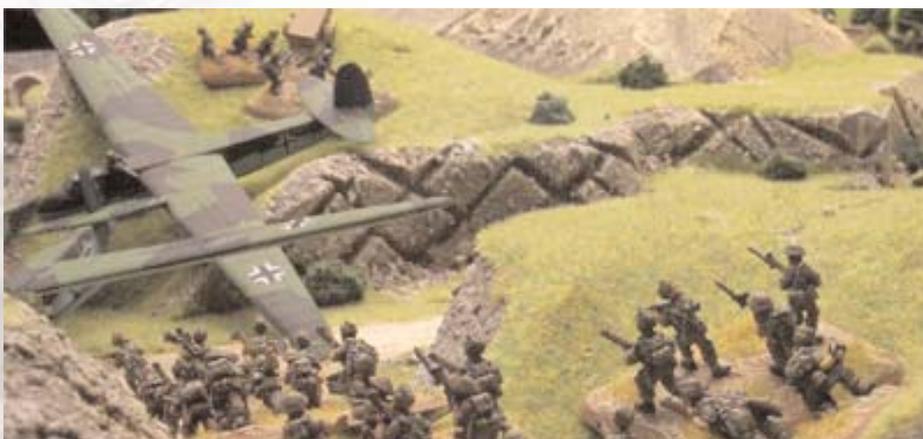
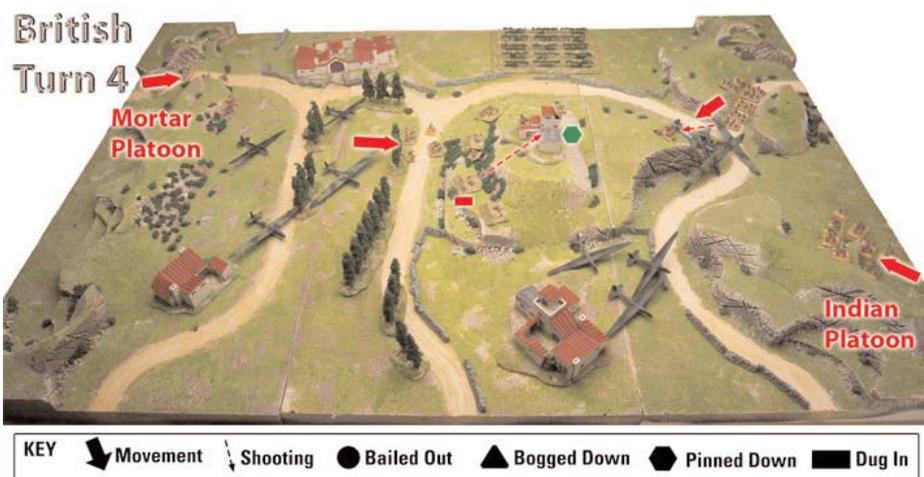
El francotirador continua con su tarea pero falla, los "Fallschirmjäger" parecen conscientes de su posición y no presentan blancos. El tiro británico es generalmente inefectivo en este turno, viniendo en mayor cantidad por parte del pelotón de Ametralladoras, que solo consigue 4 impactos sin daños sobre el 2º pelotón "Fallschirmjäger".



El 3º "Fallschirmjäger Pioneer" sigue a cubierto, pero el 2º pelotón, decide seguir con su éxito y asalta de Nuevo al 2º pelotón de fusileros británicos. Antes del ataque, disparan y eliminan a otro equipo "Rifle/MG". El fuego defensivo británico no consigue parar el asalto y los "Fallschirmjäger" dan cuenta del resto del pelotón. Luego se consolidan de nuevo en la villa.

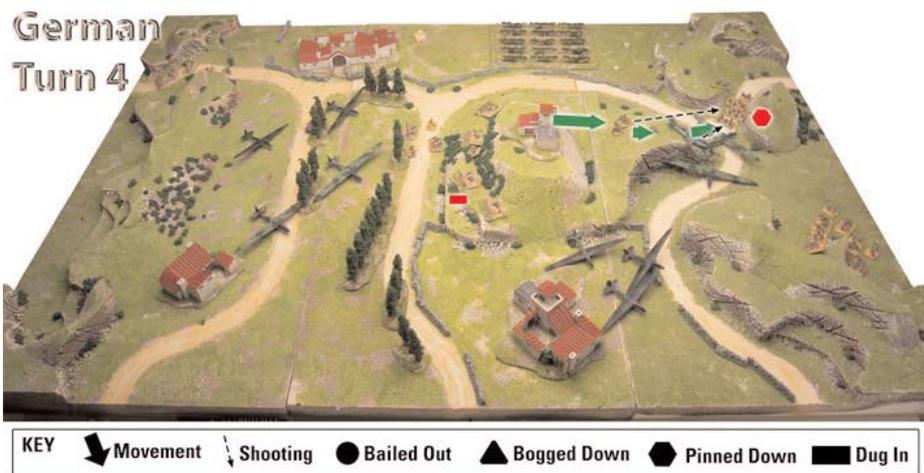
# FLAMES OF WAR.

Finalmente un importante numero de reservas llegan al tablero, los Hindúes por la esquina cercana a la zona de aterrizaje del 2º pelotón "Fallschirmjäger Pioneer" y el pelotón de morteros por la contraria. Los dos recién llegados, los Comandos, y el 1º pelotón de Rifle Platoon avanzan sobre las posiciones de los Fallschirmjäger. Las ametralladoras disparan sobre los "Fallschirmjäger" atrincherados en la villa y les inmovilizan.

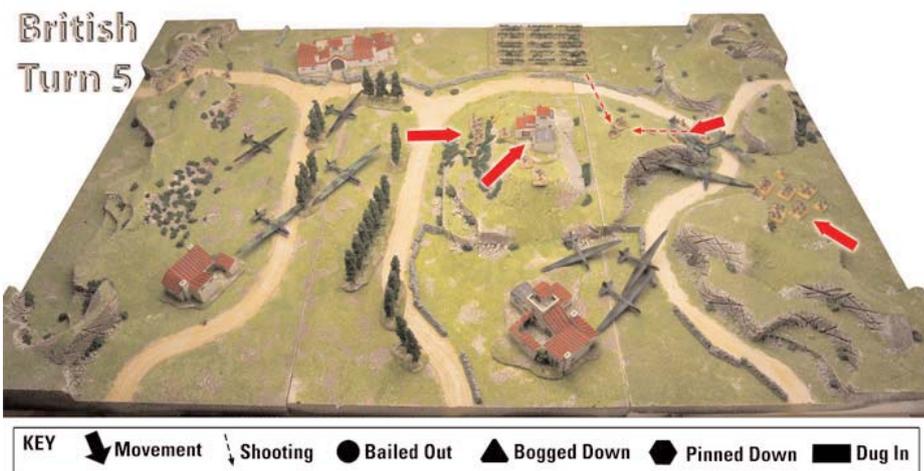


Los Comandos no han progresado tanto como para llegar a distancia de asalto y poder usar los dagas Fairburn-Sykes, pero hacen fuego con sus rifles sobre el 3º pelotón "Fallschirmjäger", inmovilizándolo.

Dale decide consolidar el objetivo con el 3º pelotón "Fallschirmjäger Pioneer", y avanza al 2º pelotón para unirse a ellos. En previsión del ataque de los Comandos, el 3º pelotón "Fallschirmjäger Pioneer" avanza sobre ellos. Ambos pelotones disparan sobre los Comandos, haciendo suficientes impactos como para inmovilizarlos. El 3º pelotón asalta valientemente a los Comandos. El fuego defensivo no consigue detener a los atacantes y los "Fallschirmjäger" entran en contacto. Tras varias rondas de combate cuerpo a cuerpo, prevalece la superioridad numérica de los Comandos que superan a los "Fallschirmjäger". Mientras tanto el valiente sacrificio del 3º pelotón permite al 2º pelotón realizar un "Stormtrooper move" hacia el objetivo.



La partida parece estar al alcance de la mano, Mark decide no molestarse en lanzar el dado para sacar su última reserva, el pelotón de Churchills. Los comandos avanzan sobre el último pelotón "Fallschirmjäger" que está en el objetivo, el resto de la fuerza Británica converge sobre el mismo.





Sin percatarse del francotirador, algunos hombres del 2º pelotón "Fallschirmjäger Pioneer" se expusieron al fuego del francotirador y perdieron otro equipo, dejando al pelotón sólo con dos equipos en el mismo. Turno 5 alemán. Como la compañía esta ahora por debajo de la mitad de su numero inicial (1 de 3 pelotones) hay que chequear la moral de la compañía. Por desgracia, el mando de la misma se había perdido, el chequeo falla y los restantes paracaidistas se rinden. Resultado 5 a 2 a favor de los defensores Británicos.

## **Resultados:**

### **comentarios de Mark.**

He Ganado!!!

La excelente conducción de los planeadores de Dale fue una pequeña sorpresa - con el denso terreno del tablero esperaba que por lo menos 3 ó 4 planeadores se estrellasen o impactasen contra los árboles. Debería indicar que la excelente puntuación de los dados obtenidas en el primer turno me salvaron del primer asalto de Dale. Si este asalto hubiese salido bien, hubiese tenido la dura tarea de recuperar el objetivo.

Mi plan, sencillo como era, funcionó. Mis pelotones mantuvieron el terreno suficientemente para que los refuerzos llegasen y ayudasen a limpiar las tropas restantes de Dale. Creo que el momento de entrada de mis reservas y la suerte de que mis comandos y la infantería hindú viniesen cuando lo necesité sellaron el destino de Dale en esta partida. Espero jugar de Nuevo esta partida e intentar usar los "Fallschirmjäger", a ver que tal...

Nota del Editor: parece que Dale podría haberlo hecho mucho mejor si hubiese usado los 1875 puntos que le permiten la mission "Death From Above" en vez de los 1500 puntos.



# INFORME DE BATALLA: BLITZKRIEG A SACO

Por Salvador "Loberas"

Como no hay como una megabattalla para enterarse de lo que es un juego, decidimos irnos a saco a por los 400 puntos de ejército... ¿Qué se puede decir a grandes rasgos de la partida de ayer?

- Que necesito comprarme unos dados más pequeños (de cabeza al primer GW que vea)...
- Que empezamos a las 00:00 y terminamos a las 5:30 A.M. el turno 7...
- Que en este juego desde el Turno 1 caen fostias dobladas a cascoporro...
- Que los americanos necesitan apoyo de armas de dotación como agua en mayo...
- Que este juego MOLA MIL... rápido y adictivo
- Pero, sobre todo, que EL HEROSCAPE ES LA POSHA...

Pues si, lo primero fue currarse un escenario en 3D con el mismo tamaño que jugar con los 4 mapas seguidos, lo 2º, meterle un poquito de escenografía en 3D para darle realismo (las ciudades, los árboles y las carreteras (con peanas de Warmaster, por cierto...), y lo último, alguien con quien pegarse, que casi me resulta un milagro... y ese fue Chechu, el ahijado del Trinchante en MW...

Como Chechu no contaba con tantísimo entre sus recién repletas filas de Japos y British, le dejé llevar al poderoso ejército alemán que he podido reunir en 2 semanas de vicio, mientras yo llevaba a los inaguantables de los americanos...

El Chechu se decidió a alinear la flor y nata de mi ejército Nazi, sin ahorrar en gastos en tanques y transportes, aunque, bajo mi punto de vista, despreciando un poco el apoyo de un buen par de PAK 38...

- 1x Tiger I
- 1x Nashorn
- 4x Panzer IV Ausf.
- 3x Sdf 251
- 2x PAK 40 (adios, que bicho)
- 6x Mauser
- 3x MG
- 3x SS-Haupt.
- 3x SS-Panzergranadier
- 2x Panzerfaust
- 2x Mortar

Yo me decidí por sacar un ejército compensado.... amos, casi todo lo que tenía por casa de Americanos....

- 2x Easy Eight
- 2x Lee
- 5x Sherman
- 3x Jeep
- 4x Mortar
- 2x Flamethrower
- 3x Bazooka
- 4x Red Eagle Cp.
- 7x Garand Rifle
- 1x BAR
- 1x Paratrooper



Despliegue

Comentar que los 3 objetivos estaban en las 2 torres de vigilancia y en el puente central, y que añadimos una regla especial para los edificios en 3D (se podía meter una unidad de infantería dentro y disparar siempre con cobertura desde dentro, pero el edificio podía ser objetivo de disparos igual que si fuera un vehículo (los edificios más pequeños con una armadura de 4, los medianos de 5 y los más grandes y/o fortificados de 6, y en el caso de ser destruidos, la infantería que estuviera dentro moría automáticamente... Aún así, toda la peana de ciudad contaba como espacio de ciudad a efectos de movimiento y/o cobertura, aunque los tanques no pudieran pasar por los hexágonos con edificio...)

Los Alemanes se llevaron la primera iniciativa (pa variar, madre mia, casi no le hace falta ni el +3 del Haupt. porque gafaba todas las tiradas...) y se

decidió a repartir sus Tanques por el centro (Tiger + 2 Panzer) y los otros 2 Panzer en su flanco izquierdo, mientras 2 de los transportes, uno con una MG y el otro con un Panzerfaust apoyaban la carga que por el medio, y el otro con otro Panzerfaust se colocaba a la izquierda... el Nashorn se desplegó en la Colina de la derecha, soliplay, para cubrir casi todo el campo de batalla (madre mia), mientras los PAK se desplegaban en las Colinas central y del lateral izquierdo... Las infanterías se dividieron en 2 grandes grupos, uno para apoyar la carga central y tomar la ciudad y el puente si fuera necesario, y el segundo batallón ayudaba la carga de la izquierda, se hacía fuerte en el bosque y amenazaba con tomar la torre de vigilancia... Simplemente decir que las dos MGs se situaron una dentro de un edificio que le permitía cubrir todo el puente y la zona del centro del campo de batalla y la otra en el bosque para

frustrar los intentos de captura de la torre por parte de los 2 pelotones de infantería aliada... El paratrooper se quedó fuera, a la espera de poder tocar las narices...

Como se puede ver en la foto... mi despliegue se basó en 3 Columnas de Tanques, apoyados por 3 divisiones de infantería, con los Lee en el centro apoyados por un Sherman, porque ya suponía que la carga gorda iba a ser por el centro y en línea recta (amos, por el puente)... y dos compañías de Hard Eight + 2x Sherman, una detrás de la ciudad, que gracias a las carreteras podía apoyar el asalto del centro o del lateral izquierdo... Mientras, mi infantería, dividida en 3 grandes batallones de Red Eagle Cap + 3 garand (un sustituido por un BAR), apoyaba el avance de los Tanques desde las Colinas y/o Ciudades y desde el bosque del lateral derecho... mis 3 Jeep cargaron a los 2 Flamethrower (mala elección, pues no disparan desde lejos) y un Bazooka, mientras los otros dos Bazooka montaban en los Easy Eight... los 4 Morteros optaron por empezar jodiendo... y 2 se encargaron de ocupar la ciudad de mi izquierda e intentar silenciar al Mashorn lo más rápidamente posible, mientras los otros dos ocupaban las colinas centrales, para intentar silenciar los PAK...

No hace falta ni que decir que empezaron ganando la iniciativa los Alemanes (no les hizo falta ni el +3 del Haupt.), así que empezaron tomando posiciones en la ciudad central de su lado del puente, avanzando con los dos Panzer IV, el Tiger y los 2 Sdf 251, mientras la infantería se refugiaba en el

bosque cercano a la torre de la derecha y los otros 2 Panzer IV y el Sdf 251 sobrantes avanzaban para cubrir mi posible avance por el flanco, a cubierto detrás de la Colina donde estaba apostado su segundo PAK 40... Yo, por mi parte, caí en la inconsciencia de avanzar con mi compañía de Lees y el Sherman por el centro a campo abierto, mientras uno de los Easy Eight y un Sherman ocupaban la ciudad (el Sherman cometió el error de quedarse sin Línea de Visión) y el otro Sherman bordeaba la colina para apoyar el asalto a la torre, mientras la infantería se disponía a tomar posiciones sobre la misma, y uno de los Jeeps se lanzó a toda velocidad por la carretera hasta situarse en el puente y descargar el Flamethrower dentro de la misma, para tener ventaja en caso de enfrentamientos urbanos... PO el flanco derecho, avanzaron todos full trottle aprovechando la cobertura que les daba la ciudad ante los disparos del PAK 40, mientras la infantería atravesaba el bosque... En el otro flanco, los morteros se subieron a un edificio y se situaron para darle su merecido al solitario mashorn...

En la fase de disparo, pronto se vio la supremacía alemana en grandes distancias, pues entre el PAK 40 del centro y uno de los Panzer IV acabaron con la existencia de uno de mis Lees (madre mía, lo bestia que es ese cañón...), que no tuvo tiempo ni de saludar, mientras el Mashorn alegraba la mañana del Sherman que apoyaba el ataque de la torre de la derecha, dejándolo Damaged. El otro PAK acabó con rapidez inusitada con el Jeep incursor (ante la falta de mejores

blancos)... Por mi parte, los dos morteros hicieron los deberes... y defenestraron el Mashorn (madre mía, no son bestias...), siendo mis únicas tiradas potables de todo el turno...

En el segundo turno (también con iniciativa Nazi) se bosquejé lo que iba a ser la gran sangría de la partida, cuando los 3 tanques Alemanes y los dos transportes se lanzaron a saco por el puente, mientras mis dos tanques sobrantes del batallón central optaban por refugiarse de los disparos del PAK tras el bosque, apoyados por el Sherman que salió de la ciudad para apoyar en el centro, a refugio de la compañía de tanques del puente y del PAK, pero con el flanco trasero a merced del Panzer IV de la orilla opuesta (cagada...). Las compañías del lateral derecho siguieron tomando posiciones, con intercambio de disparos que no llegaron a traspasar los blindajes... Durante la fase de disparo, los dos transportes sembraron el caos entre las filas americanas, con la MG transportada que abatió al primero de los Garand que no llegó a meterse en las colinas en busca de cobertura, mientras el resto de disparos de los Transportes y del Panzerfaust no llegaban a hacer mella en las armaduras americanas... Pero todavía quedaba lo gordo, y el Panzer IV me abrió el culo del Sherman en canal, dejándolo Damaged, pero no sin antes tener la oportunidad de acabar lo que el Lee y el Sherman habían iniciado, pues los disparos conjuntos de los 3 tanques acabaron con los dos transportes incursores y las infanterías que transportaban...

Pues este iba a ser el turno de las ostias pardas, pues como se ha podido ver en la foto anterior... el jugador alemán, que había ganado la iniciativa, se lanzó en una carga demoledora con sus 3 tanques a vengar a sus compañeros caídos en el turno anterior... el resto fueron movimientos de infantería estratégicos para poder apoyar el flanco izquierdo de su ataque, bajando al Mortar de la colina a la ciudad, donde le esperaba mi flamethrower con el mechero encendido... Por mi parte me decidí a lanzarme a saco por el flanco derecho, y arriesgar uno de mis Sherman para acabar con el Panzer IV que quedaba en el lateral (que había quedado disrupted tras un intercambio de disparos con el Easy Eight en el turno anterior... También aproveché para unir al Bazooka que cargaba el tankuko a la fiesta, por si hacía falta algún impacto más... En la zona centro, los morteros salieron de sus escondites de las



Turno 3



colinas, asiergando su integridad, para acabar de una vez por todas con el PAK, mientras el Bazooka del Easy eight de la ciudad centras desembarcaba para apoyar a los 3 tanques que desafiaban el máximo poder de la maquinaria bélica nazi... mis Jeeps tampoco se quedaron atrás, y decidieron desembarcar al Flamethrower y al Bazooka lo más cerca posible de las tortas... Y cuando todo parecía que iba a ser un simple reparto de tortas, decidí arriesgarlo todo para parar la ofensiva, y lancé a los tanques contra el flanco trasero del Tiger, intentando maximizar daños a sabiendas de que el PAK y los dos Panzer IV no se iban a estar quietos mirando... Y llegó la fase de disparo...agarraos... El mortero alemán acabó con el bazooka que acababa de desembarcar del tanque de la derecha, mientras el PAK hacía su trabajo con el Sherman, dejándolo Damaged... la MG del bosque hizo lo que mejor sabía hacer, acabando con los dos morteros que amenazaban al PAK, mientras la MG de la ciudad acababa con el Mortar que había desembarcado del Easy Eight del centro... para terminar, las salvas de los tanques del medio dejaron Damaged a mi Sherman y al Lee, mientras el Tiger acababa con el Sherman que había asomado el culo el turno anterior... En mi fase de réplica, el lanzallamas vaporizó al mortero (3 seises), y los Morteros acabaron con el PAK y la MG que había sido su verdugo (que por una vez falló la tirada de cobertura), mientras el Easy Eight y el Sherman acababan con el único Panzer IV del lateral Derecho... el flanco era todo mio... Los disparos del grupo central sólo consiguieron dejar Dirupt al Tiger y a uno de los Panzer IV (madre mia, que

mierda de tiradas... además de que se me olvidó disparar con la torreta del Lee)...

Y en el turno 4 se iba a liar la gorda... Lo primero de todo es que, contra todo pronóstico, gané la puñetera iniciativa... y me lancé a saco... el Bazooka se metió en el hexágono del Tigre 1 dispuesto a ayudar a los dos tanques disrupt y damaged a finiquitarlo, el lanzallamas se amagó al transporte en el otro lado del campo de batalla dispuesto a hacer lo mismo que con el mortero el turno anterior, mientras los tanques se embarcaban en una guerra abierta, sin cobertura ni nada que mitigara el psible daño... Como los Nazis tampoco tenías mucho que mover, pasamos directamente a la fase de los mamporros... Y los hubo de todos los colores... y de los que hacen historia... Intentando liberar de algun impacto a mis dos Tanques Damaged, el Bazooka fue el primero en intentar acabar con el Tiger... Y SE CLAVÓ 8 IMPACTOS... Ni que decir tiene que este ataque mereció una jiga burlesca enfrente de mi adversario, que no podía dar crédito a sus ojos... una mierdecita de 4 puntos se acababa de llevar los 63 puntazos del Tigre por delante... El resto puede parecer vanal al lado de esta hazaña, pero es realmente el principio del fin de la partida... En el lado derecho, el Lanzallamas acabó con el Kdz (sin vaporizarlo esta vez), mientras el Easy Eight acababa con el Panzer IV tocado, y en el centro, un tiro del Sherman Damaged acabó con uno de los Panzer IV tocados... Sin embargo pagó cara su osadía, y el Panzer se lo llevó por delante, mientras el PAK 40 acababa con el Lee y la MG acabab con uno de

mis capitanes (que cometió la osadía de asomar mucho el morro)...

Ni que decir tiene que a partir de este turno, la batalla estaba acabada y el resto fueron escaramuzas para acabar con los supervivientes... En el turno 5, el único Panzer que quedaba se refugió en la ciudad del otro lado del rio ante la avalancha de infantería que se le venía encima, dejando a la MG del edificio y al PAK las labores de asegurar el puente... el resto de la infantería se hizo fuerte en el bosque de la derecha, ante la pérdida de el apoyo pesado... Mientras, mi infantería se acercaba sigilosamente atravesando la colina, los tanques del lado derecho se reponían del enfrentamiento y avanzaban para flanquear la colina y atacar desde la retaguardia... y por fin vino el refuerzo del Paracaidista... que se dispuso a acabar con el Mortero y el PAK de la colina central para facilitar el avance de las tropas aliadas por el puente...

La fase de disparo no es que fuera nada del otro mundo... el Paratrooper acabó fácilmente con el PAK, y uno de los Sherman del lateral derecho acabó con un Mauser del bosque, para empezar el asalto al bosque de la mejor manera posible...

En el turno 6, la carga de la infantería americana desde la colina fue auténticamente bizarra... tras lanzarse todas las tropas al asalto del bosque, los alemanes eligieron aguantar las posiciones y no salir en desbandada, para evitar ser aniquilados por el Easy Eight que ya había bordeado la colina y amenazaba desde el Sur... Y mientras los alemanes fueron incapaces de impactar en ninguno de los asaltantes, el Capitan Red Tagle eliminó al SS-Haupts., mientras los 2 Garand que le acompañaban hacían lo mismo con un Panzerfaust y uno de los Mauser.... y desde el otro lado del rio, los disparos también fueron certeros (aprovechando los fallos en las tiradas de cobertura) y tanto el Capitan como uno de los Garand acabaron con un Mauser cada uno... Como podreis comprender, el turno 7 decidimos no jugarlo... eran las 4:30 de la mañana y estaba todo el pescao vendido... con tropas aliadas controlando las dos torres y el puente completamente abandonado...

Amos, que mi primera partida de A&A fue la que termino por engancharme al juego... y dejó momentos que seran recordados durante años en las típicas batallitas del Abuelo LOBERAS....

¿Qué más se le puede pedir a un juego?....

# Introducción

Por Kos (Ignacio Molina)

*Muchos de vosotros conoceréis el HeroQuest, ya sea por haber jugado en su época o por haberlo descubierto aquí en ¡Cargad!. Que sepáis que HeroQuest no fue el único juego de ese estilo y desde hace unos años una auténtica pasión por los juegos de tablero /rol están resucitando. Primero fue Dungeons and Dragons, luego vino Hybrid de la mano de Rackham, y ahora se suma a la fiesta Descent: Journeys in the Dark.*

Muy buenas a todos. Hace unos meses adquirí un juego de mesa que tenía bastante buena pinta: "Descent: Journeys in the Dark". Hasta la fecha no he jugado más de 20 partidas, así que sin dominarlo aún al 100%, sí que puedo escribiros unas líneas y daros mi opinión.

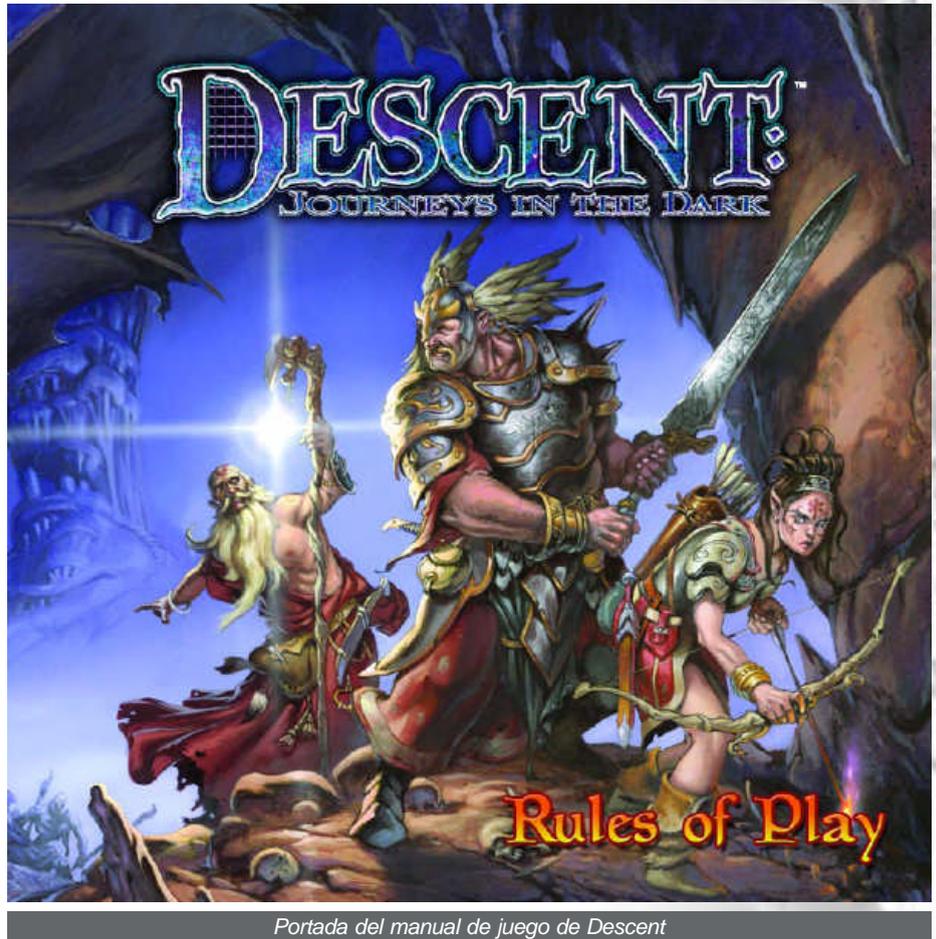
## Descripción

En Descent, la partida se desarrolla entre 2 partes: los héroes (o PJ's) y el Overlord (o máster). La partida se puede jugar entre 2 y 5 jugadores, siendo uno de ellos siempre el Overlord. Personalmente, pienso que podrían jugar perfectamente hasta 6 o 7 personas, puesto que con el juego vienen 20 fichas y figuras de héroe, y las tareas del Overlord también se podrían repartir entre 2 jugadores.

## Contenido

### Dungeon (el tablero)

El juego básico viene con un tablero modulable en 2 dimensiones con el que puedes diseñar miles de tipos de dungeon. También vienen fichas de "escenografía", por ejemplo un agujero o un grupo de rocas que pones ajustado sobre el suelo cuadrulado para indicar que ahí los personajes pueden caer o no pueden pasar.



Portada del manual de juego de Descent

### Héroes

La caja también contiene 20 fichas de héroe, todos con características distintas, y sus 20 figuras correspondientes. Algunos basan el daño que hacen en la magia, otros en armas a distancia, y otros son buenos en melee. También hay personajes buenos en 2 o hasta 3 de estas habilidades. Cada héroe tiene también habilidades especiales.

### Monstruos

Vienen 60 figuras de monstruo, de diferentes tamaños y rojos o blancos en función de si es un monstruo "normal" o "master", que

suelen hacer más pupita y son más difíciles de derrotar. El nivel de los monstruos cambia según el número de jugadores. Así, las fichas de monstruo de nivel 2 (con 2 jugadores) son más débiles que las de nivel 5 (5 jugadores). En caso de jugar más de 4 héroes, podría hacerse subiendo el nivel de los monstruos de nivel 5 o bien añadiendo más sobre el tablero.

### Tesoros

A lo largo del juego los héroes podrán ir abriendo tesoros, que les darán objetos de un mazo de cartas, más o menos buenos dependiendo de si el cofre era de bronce, de plata o de oro.

### Glifos y fichas

Además de las que se puedan encontrar por el dungeon, los héroes



# DESCENT

empiezan la aventura en un glifo de teleportación, y podrán activar más a medida que avanzan. Esto les dará fichas de victoria/conquista, y a través de ellos pueden ir a la ciudad a gastarse los dinerillos que hayan ido consiguiendo. Podrán comprar desde armas, pociones, hasta cartas de tesoro. Es importante hacer algún viaje de vez en cuando porque cuando un héroe muere, pierde la mitad de su dinero y ya no podrá gastárselo todo.

## Objetivos del Juego

### Héroes

El objetivo del juego es prácticamente idéntico en los 9 escenarios que vienen con la caja: entrar en un dungeon, enriquecerse lo máximo posible y derrotar al enemigo final. A parte de estos 9 escenarios, en [www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com) podréis ver muchos más, algunos testados y otros no, y por supuesto también se pueden crear dungeons al gusto.

Cuando un héroe se muere, no es eliminado sino que reaparece en la ciudad, con todo su equipo y sus poderes especiales, pero con la mitad del dinero. Cuando llegue su turno podrá activar el último glifo de teleportación que hayan descubierto los héroes y volver a la acción.

Los héroes comienzan normalmente con 5 fichas de victoria. Cada vez que muere un héroe, se les resta de esas fichas el número que corresponda al héroe. Hay héroes sencillitos que cuentan sólo 2 puntos de victoria, y hay otros más completos (ej: un mago cañero que encima vaya sobrado de armadura) que pueden costar hasta 4 puntos de conquista cuando mueren. Los héroes pueden ir consiguiendo más fichas activando glifos, abriendo tesoros y derrotando a algún monstruo especialmente duro. Si en algún momento los héroes se quedan sin estas fichas, han perdido la partida.

### Overlord

El objetivo del Overlord es dejar en algún momento a los jugadores sin fichas de victoria.

Además de controlar a los monstruos, el Overlord va generando cada turno unas fichas de riesgo o amenaza ("threat" en inglés) que podrá utilizar para activar cartas para parar los pies a los héroes.

Cada turno generará un número de fichas igual al número de héroes que



Cuatro tarjetas de Héroe de las 20 que hay

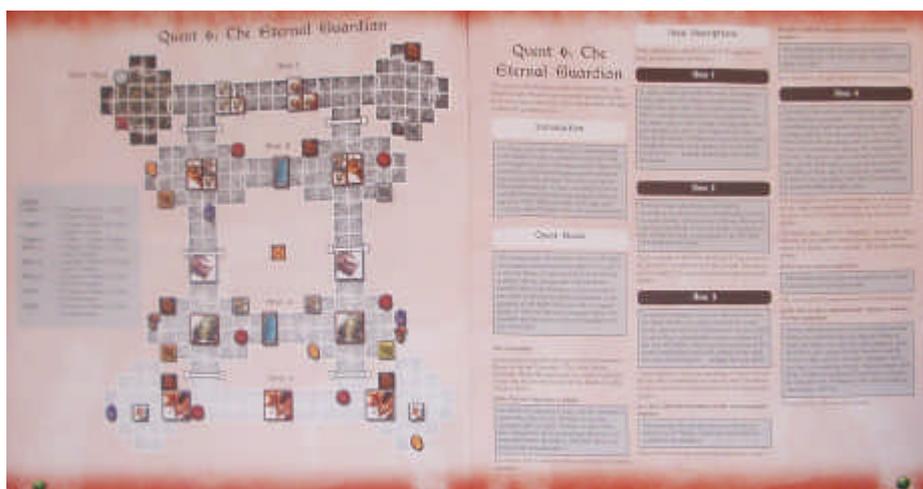
haya. También generará fichas dependiendo de las tiradas que hagan los monstruos. Además, sacará 2 cartas del mazo cada turno. Estas cartas las puede activar pagando su coste en fichas de amenaza, o bien venderlas cobrando su coste también en fichas de amenaza. Lógicamente gastas muchas más fichas en activarla de las que obtienes al venderla.

El Overlord sólo puede tener 8 cartas en sus manos, como máximo, cuando pase de ese número, tendrá que vender.

Si en algún momento se acaban las cartas del mazo, les quita 3 fichas de conquista a los héroes y da la vuelta (volviendo a barajar) al mazo.



Los 3 héroes (figuras grises) parece que lo tendrán complicado, aunque tienen un glifo de transporte a la ciudad (la casilla blanca brillante de abajo a la izquierda)



Un ejemplo de aventura (Quest)

sacarse a los bichos de encima casi sin depesinarse.

Mi consejo es acumular fichas de amenaza para activar las cartas de poder, que te pueden dar por ejemplo las siguientes opciones:

- Cada vez que se revele una nueva área, aparecen 2-3 bichos más
- Todos los bichos tiran un dado adicional para el daño
- Cada vez que se revele una nueva área, puedes ascender un monstruo "normal" a monstruo "master"
- Todas las trampas cuestan 1 ficha menos de activar y hacen 2 puntos más de daño

Estas cartas suelen ser caras, pero realmente marcan una diferencia, y por otro lado, tienen sentido cuanto antes las actives, así que mejor ser paciente, no gastar puntos en levantar 3 esqueletos y tener estas cartas en la mesa cuanto antes.

## Conclusión

Pese a ser un juego cuyo trasfondo es básicamente el mismo en todas las partidas, creo que es una buena opción para pasar una tarde/noche en un dungeon.

El juego no es muy complicado (20 páginas de instrucciones) pero tiene las suficientes opciones como para hacerlo ameno, divertido y emocionante. Además, tiene gracia añadida al poder hacer siempre escenarios diferentes de forma que ni siquiera el que juega siempre de Overlord (que se podría ir cambiando) tiene por qué conocer lo que pasará a continuación.

Las cartas pueden ser de varios tipos:

1. Spawn: puede hacer aparecer monstruos en un área ya explorada por los héroes pero fuera de su línea de visión
2. Trampa: puedes crear trampas y activarlas cuando algún personaje camina (ej: fosa con pinchos, roca que se desprende del techo), o bien activarlas cuando suceda alguna condición, como abrir un cofre o una puerta.
3. Eventos: las utilizas para dar un poder especial al activar un monstruo. Están, por ejemplo, los de apuntar, los de esquivar, pegar 2 veces, cargar (mueve el doble de su movimiento etc).
4. Poder: Son las más caras de activar pero sin duda son las que hacen más poderoso al Overlord, y las que equilibran las fuerzas cuando los héroes empiezan a estar tan forrados de armas y equipo que no saben ni donde meterlos.

## Consejos

### Consejos para los héroes

Los héroes, especialmente si son o han sido jugadores de rol, tendrán el vicio de tomarse las partidas con calma, explorando hasta el último rincón del dungeon y arrasando con todo.

Esto está bien siempre que no pierdan demasiado tiempo. El tiempo juega a favor del Overlord, y cuanto más tarden, más fichas de amenaza y más y/o mejores cartas tendrá el Overlord en su mano. Además, si les da por irse a la ciudad cada 2x3, al volver a la sala de la que venían se encontrarán la sala

plagada de monstruos y es posible que ahí acabe la partida (esta situación se dio en la última partida que jugué). Es buena idea pasar por la ciudad de vez en cuando, pero también es prudente dejar al menos algún héroe para que frene a los monstruos (generalmente con 1 máximo 2 ataques de héroe el monstruo se muere) y sobre todo que impida al Overlord, con su línea de visión, hacer aparecer más monstruos.

Así que mi consejo es ir a saco e impedir que el Overlord se haga demasiado poderoso.

### Consejos para el Overlord

Al Overlord le aconsejaría lo contrario: que sea paciente y espere a tener las mejores cartas en la mesa. Al principio lo que apetece es empezar a sacarles monstruos y a ver si cae algún héroe. Es difícil porque suelen ser zonas más abiertas, los héroes están a tope, van con más cuidado y en general no tendrán demasiados problemas en

### Lo Bueno

- Es divertido
- Excelente opción para quien quería el heroquest y nunca pudo tenerlo
- Gran variedad de héroes
- Varios jugadores
- Reglamento muy sencillo
- Montón de miniaturas
- Los tableros pueden adaptarse para crear escenarios de heroquest si te gusta más :)
- Se amplía (misiones, erratas) mediante la web.

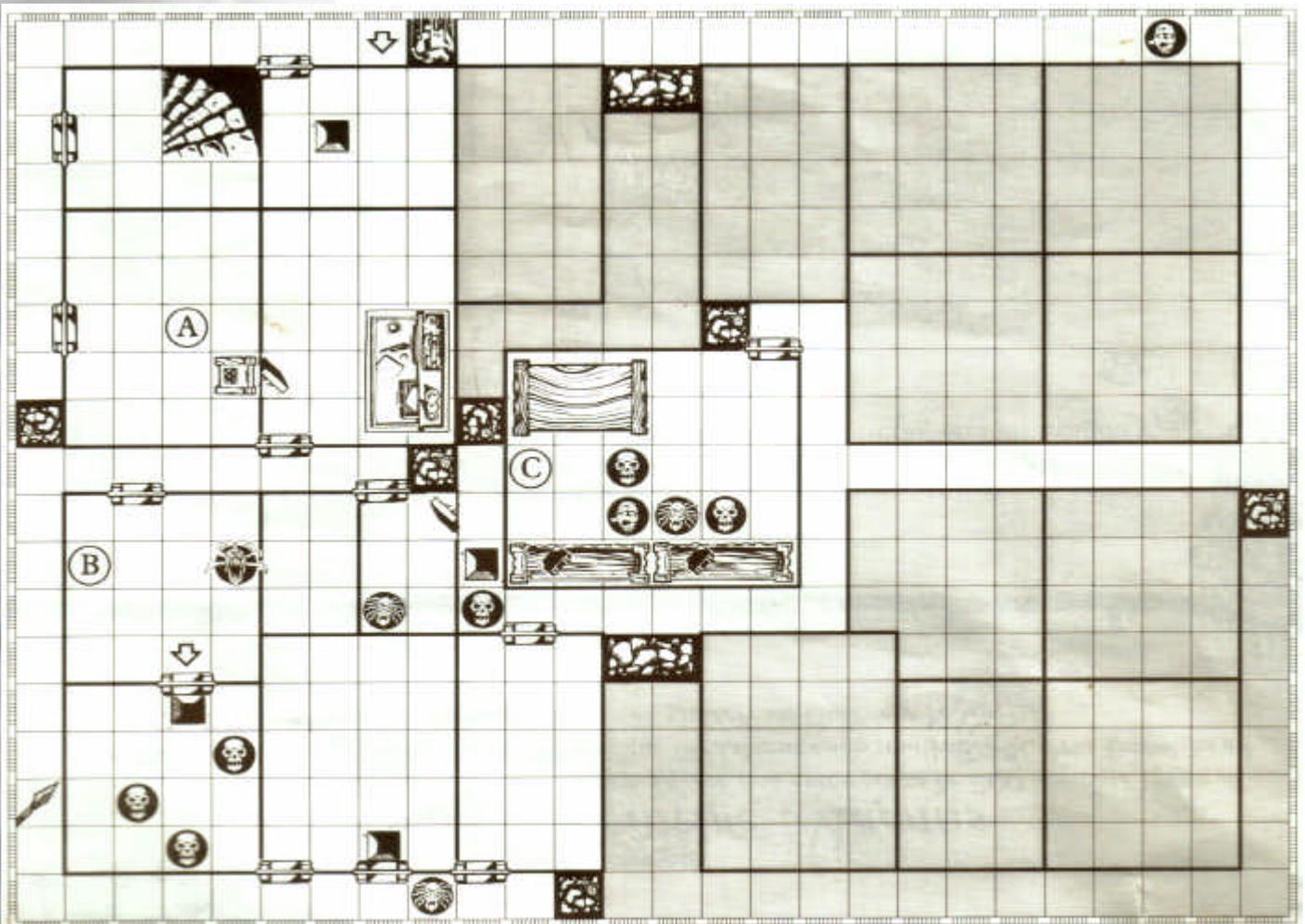
### Lo Malo

- Es caro (90 euros)
- En inglés
- Es difícil de encontrar
- Hay pocas misiones en el manual (9 se hacen muy, muy cortas...)
- La calidad de las miniaturas es muy mejorable (se pueden pintar, pero son de plástico mal hecho).

## El Laberinto de Melar

Hace muchos años, un mago muy poderoso de la escuela de Altdorf llamado Melar creó un talismán que aumentaba sus habilidades mágicas. Llevaba el talismán siempre encima por miedo a que se lo robaran los aliados de Morcar.

Dicen que dejó el talismán en su laboratorio situado en el corazón de su laberinto. El laberinto de Melar está protegido con trampas y guardianes mágicos. También dicen que hay los fantasmas de las almas de todos aquellos que han buscado el talismán y han muerto en el intento...



### NOTAS

A - Si un jugador busca puertas secretas no encontrará **nada**. Sin embargo, si el jugador busca tesoros, encontrará la Llave de Melar. Al tocarla, la llave desaparecerá y el trono se moverá, descubriendo una puerta secreta.

B - Esta sala contiene una Gárgola. No se puede mover hasta que uno de los jugadores haya abierto la puerta marcada con la flecha. No se puede herir a la Gárgola hasta que se haya movido.

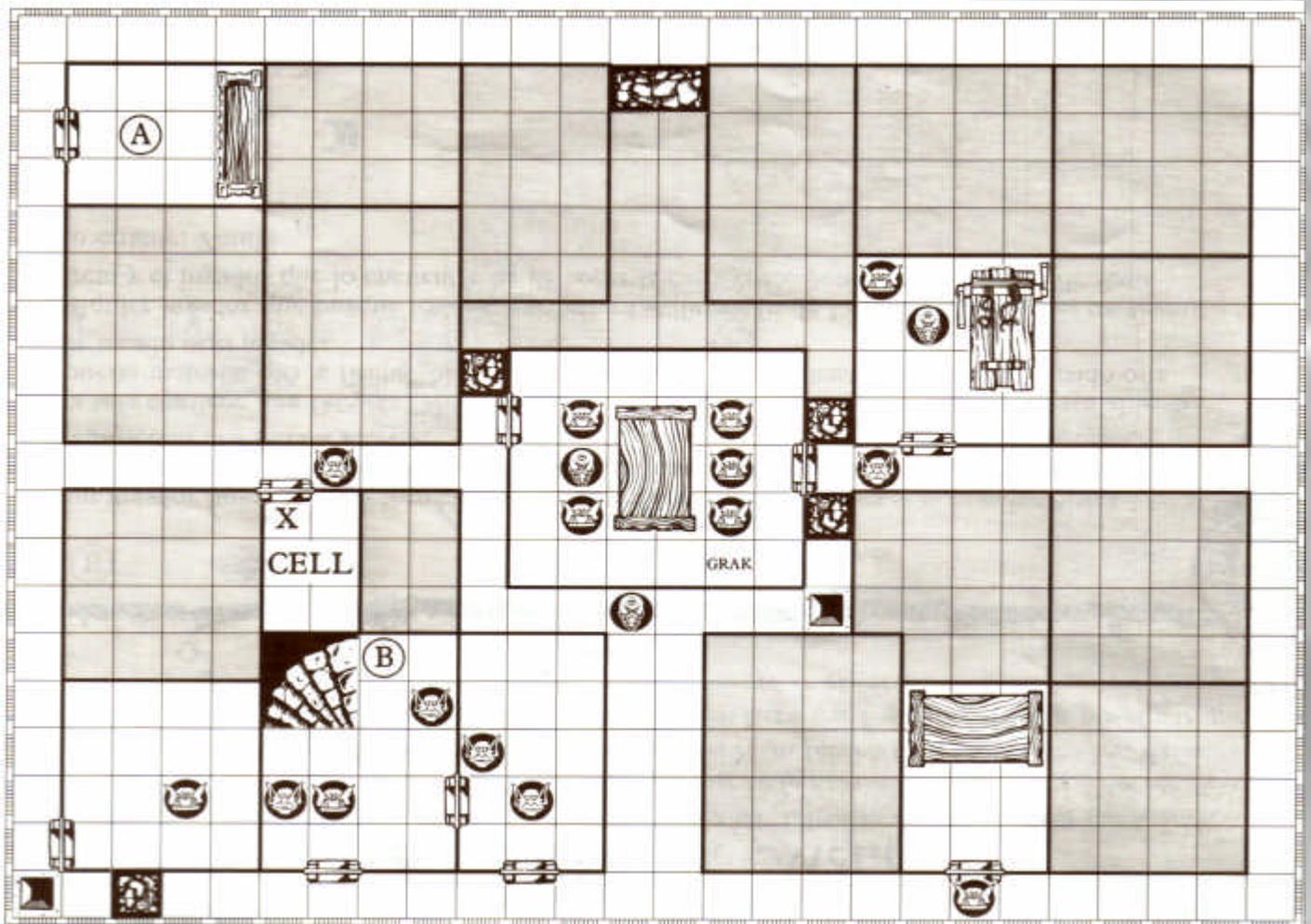
C - Cualquier jugador que busque tesoros encontrará el Talismán (objeto mágico).

Monstruo errante: Zombi.

# El Legado de Ulag

*El descendiente de Ulag, Grak el Tuerto, ha jurado vengar la muerte de su padre. Aunque ha tardado unos meses en hacerlo, por fin os ha pillado y os ha capturado en una emboscada. Ahora sois prisioneros en sus mazmorras, mientras piensa en la forma más dolorosa, asquerosa y vergonzosa posible de vengarse.*

*Sin embargo, mientras el guardia duerme, sois capaces de abrir la celda con un hueso de rata. Tenéis que encontrar vuestro equipo de batalla y escapar.*



## NOTAS

Grak os ha quitado el equipo de batalla (objetos, incluyendo los mágicos), así que no podéis usar ningún objeto conseguido o comprado anteriormente. No se pueden lanzar hechizos hasta que no se encuentre donde está todo el equipo de batalla.

X - De aquí salen los personajes.

A - Aquí se almacenan todos los objetos. Cuando un personaje entre en esta sala, puede coger los objetos que tenía (incluyendo objetos mágicos). El mago y el elfo pueden lanzar hechizos a partir de que entren aquí (encuentran su libro con sortilegios).

B - Estas escaleras salen de las mazmorras a la libertad. Cualquier personaje que acabe su movimiento aquí ha escapado.

Grak: es un Orco que mueve 8 espacios, tiene 4 dados de ataque y 4 de defensa, 3 de mente y 1 de cuerpo.

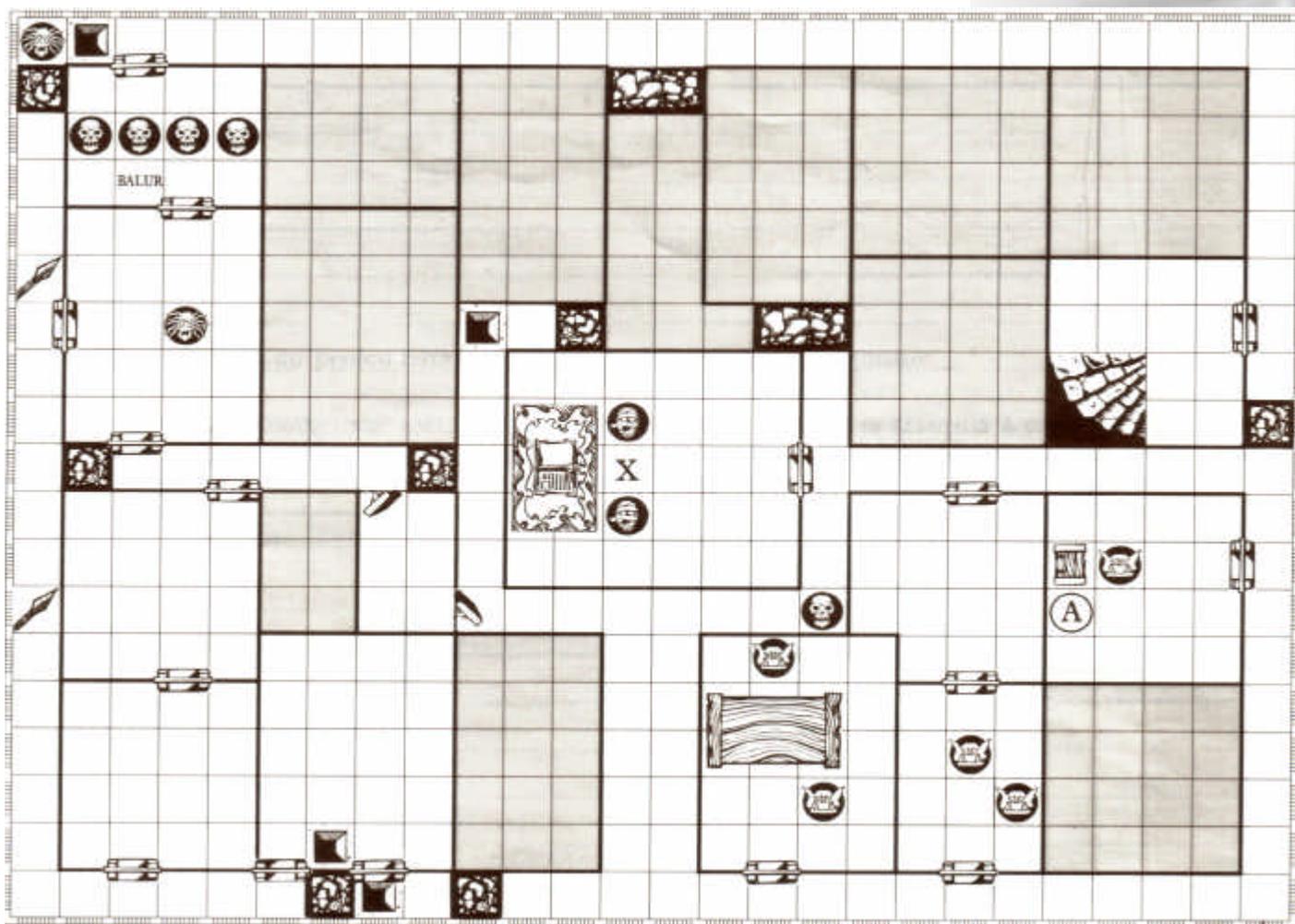
Monstruo errante: Fimir.



# La Magia del Fuego

Los Orcos de las montañas negras han aprendido a usar algo más que magia Whaaagh. Balur, un renegado mago imperial de la Orden del Fuego, ha enseñado a los chamanes a usar la magia del Fuego. Ningún hechizo de fuego parece dañar a estos orcos y los pocos magos del Emperador de la zona no han podido hacer nada.

Por eso os han escogido para entrar en su guarida, situada en las profundidades bajo el Risco del Fuego. El Emperador recompensará con 150 monedas de oro a cada uno por la destrucción de Balur.



## NOTAS

A - El cofre del tesoro contiene 150 monedas de oro y la Varita Mágica.

X - Aquí está Balur (mov 8 ata 2 def 5 men 7 cue 1). Balur conoce todos los hechizos de Fuego, y además ningún otro hechicero (ni el Elfo ni el Mago) pueden elegir los hechizos del Fuego.

Monstruo Errante: Fimir.

