

Publicación gratuita mensual sobre miniaturas

¡Cargas!

Número 14 - Agosto 2.006



WARMASTER

Modificaciones al reglamento

WARHAMMER
40,000

Tácticas: Guardia Imperial en Combate Urbano

Campaña: El Expolio de Lustria

FLAMES OF WAR

El tanque pesado ruso: Kliment Voroshilov

¡Carga!

Número 14 - Agosto 2006

	Editorial (o no).....	3	
	Cartas del Lector.....	4	
	Noticias y Novedades.....	5	
	La Biblioteca de Baalberith.....	8	
	Campaña: El Expolio de Lustria...	9	
	Táctica: Ataque por el Flanco.....	16	
	Modificaciones al Reglamento.....	18	L
	G.I. en Combate Urbano.....	34	
	Escorpión Eldar.....	39	L
	Consejos Creación de bandas.....	40	
	Cómo hacer trincheras.....	43	
	Tanque ruso Kliment-Voroshilov...	44	O
	100ºBatallón infantería/ 442ºRCT.	47	O
	Defensa de la granja de cactus...	51	O
	La guerra en invierno.....	52	O
	Trasfondo 5: Colonización.....	54	
	El Castillo del Misterio.....	60	O
	El Baluarte del Caos.....	61	O
	Barak-Tor.....	62	O
	La búsqueda del Filo del Espíritu.	63	O
	Regreso a Barak-Tor.....	64	O

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

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

E EQUILIBRADO: Suele ser material que no es Legal en el mismo ejército pero sí usando cosas de otros ejércitos para calcular los puntos. Es decir: el valor en puntos es totalmente equilibrado, pero debido a que usa reglas no permitidas en su ejército, no es "legal". Ejemplo, en WH dar una tirada de salvación especial 4+ por +45p (lo típico de la TSE4+).

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



Editorial (o no)

Año II. Número 14

Agosto 2.006.

El Equipo ¡Cargad!

Coordinador: Namarie

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

Diseño revista: Enrique Ballesteros

Web y Logística: Pater Zeo.

Portada

Saúl Doménech

Y han colaborado también...

Álvaro López (Escenografía; FOW)

Crolador (Rackham Trasfondo, Campaña Warhammer)

Daradriell (Táctica Warhammer)

Threkk Gotreksson (Mordheim)

Víctor Fraile (Biblioteca Baalberith)

Artículos: articulos.cargad@gmail.com

Otras cosas: cargad@gmail.com

Microsoft.

Ellos son los culpables del retraso de este número :P

Es curioso el caso de Microsoft. Sacan un producto que, aunque sigue siendo válido, te venden que es obsoleto en cinco o seis años (o menos) y te fuerzan a comprar el Windows Vista aunque tu seas la mar de feliz con el 2000 (y si no tengo el 98 ya es porque los cachirulos USB no los detecta). Sacan otros productos que luego abandonan por completo. Monopoliza (si no fuera por Internet) la comunicación acerca de lo que Microsoft crea. Casi prohíben productos de la competencia haciéndolos "incompatibles" con su sistema, y si en la competencia detectan algo que les gusta, o lo cogen prestado o pillan a sus empleados. (Por cierto, recomiendo ver la película "Conspiración en la red", o Antitrust...).



Y lo curioso es que la empresa va tirando y con sus detractores y sus defensores. Parece absurdo que todos acabemos pasando por el aro y haciendo lo mismo... Muy a menudo doy la razón a aquél famosísimo científico que dijo "Sólo hay dos cosas infinitas: el universo y la estupidez humana. Y no sé cuál va antes.". Todos, como borregos, comprando el nuevo Windows (bueno, eso de comprando...) y no atreviéndonos a usar otras alternativas. Pillando el word aunque sea para escribir algo que con el bloc de notas habría suficiente. Actualizando el ordenador porque ya no tira con los programas que tienes.

Suerte que el mundo de las miniaturas no funciona igual, ¿verdad? ¿Os lo imagináis? A mí se me ponen los pelos como escarpas... tener que actualizar manuales para seguir jugando... que prohibieran usar por ejemplo miniaturas de otras marcas en torneos oficiales... que sacasen juegos que luego fueran abandonados...

Vale, dejo la ironía y el sarcasmo a un lado que luego me miráis mal :P La comparación, aparte de esto, era para haceros reflexionar. ¿Por qué no imaginar un futuro cercano? ¿Qué está ocurriendo en el mundo de la música? Que se venden muchos menos (muchísimos menos) discos, pero que la gente gracias a internet tiene más cultura musical y va más a conciertos... En emule ya está el manual de la séptima de Warhammer (en italiano pero tiempo al tiempo a que esté en nuestro idioma). ¿Cuánto tiempo tendremos que esperar a que GW y demás apuesten por Internet de verdad para hacerles ganar de forma indirecta (y no sólo con tienda online)? ¿Cuándo dará el paso al siglo XXI?

Un salud
.-: Namarie :-.

Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Warhammer y el logotipo de Warhammer 40.000 son (r), TM y/o (C) de Games Workshop Ltd. 2000-2006, 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, Hybrides, 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) y haremos lo posible por retirar el material ofensivo o no permitido.

7. ¡Maldito Bill Gates!

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

Cartas del Lector

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

De: Sauronzuelo

Asunto: [40k] Ordo Xenos

Buenas, leyendo el número 13 de vuestro E-zine, más concretamente en el codex del Ordo Xenos me he fijado que en la pag. 29 aparece un vehículo Tau que ha sido capturado y reutilizado por el Ordo, en el pie de página pone que es un Cabezamartillo pero en realidad se trata de un transporte Mantaraya, se que es un error sin importancia pero pense que os gustaria saberlo.

Gracias por la atención y seguid con vuestro trabajo, es bueno.

Pues sí, es cierto, se trata de un Mantaraya... ¡Buena vista! :)

De: Miguel Builder

Asunto: Space Hulk

Me gustaría, lo primero felicitaros por la revista, solo pensar en el trabajo que representa me entran sudores... La sección de HeroQuest me parece estupenda.

¿Donde puedo encontrar reglas ampliadas para Space Hulk segunda edición? No se si tenéis intención de dedicarle algún tiempo a este juego, a mi me gusta mucho y me gustaría tener más...

Permanece atento a estas páginas, porque el Space Hulk puede que siga el camino del HeroQuest... ^_^

De: Jon Fernandez

Asunto: [WH] Malakai Malaksson

Los enanos han sufridon una actualización y los ingenieros se han convertido en Maestros Ingenieros, mientras que los ingenieros son ahora campeones de unidad.

Mi pregunta es:¿qué es Malakai Makaiisson?¿ Se considera un maestro ingeniero?

Aprovechamos para anunciar que en la web de Games Workshop (España) ha publicado las erratas del libro de Enanos, y en la web inglesa se han publicado las primeras FAQ; todo ello aparecerá traducido, ampliado y compilado (junto a todas las preguntas y respuestas que tenemos acumuladas y mucho más material) en el MdN:Enanos. Muy pronto, en ¡Cargad!.

A lo que íbamos :)

En dichas FAQ (web inglesa) se responde a tu pregunta y la respuesta es que no; Malakai es un Ingeniero, pero no un Maestro Ingeniero.

De: Angel Ascaso

Asunto: Si vis pacem, para bellum

Mando este mail para presentaros mi ultimo proyecto, en el cual llevo ya seis meses trabajando. Os cuento. Un poco cansado de las partidas culo-duro con warhammer fantasy, decidi desarrollar un juego en el que los "tipejos" tipo "aquimequedodisparandoteyavendras" lo tuviesen mas dificil y se lo tuviesen que currar un poco. Digamos que la intencion, que nunca fue la de joder a nadie, era la de hacer un juego mas dinamico y a la vez entretenido. Aquí está el enlace:

<http://www.routerhorizont.com/parabellum>

A parte de las reglas y otras cosas he desarrollado siete listas de ejercito completas, en las que sera dificil que no encontreis una que os guste y se adapte a las miniaturas que ya tengais.

Bueno, ya no me enrolló mas.

Un saludo. Angel Ascaso

¡Pues muchas gracias, Angel!

Dejamos el enlace para nuestros lectores y si alguno de ellos quiere probar este juego nuevo y comentarte algo, que lo haga.

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 enviaros noticias relevantes en cuanto a Cargad o anuncios del tipo "este mes no sale", que por desgracia pueden darse.

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

otra cosa el proceso automático no lo 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).

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 nehekhan.



WARHAMMER

Ya se saben muchos más rumores del próximo libro de Warhammer: El Imperio. Aquí va un pequeño resumen...

- El Gran Maestro y el Conde Elector se fusionan en **General Imperial**. El **Archilector** aparece como Sacerdote en versión Comandante en el libro. El General Imperial podrá, además del grifo, pegaso y caballo, llevar un **DRAGON**. Esto se debe en parte a que GW va a sacar el año que viene (como ya dijimos) un kit de plástico para dragones al mismo estilo que el del Gigante (con el que se podrán hacer dragones, carnosaurios, serpientes aladas, etc.)
- La caja de "personajes imperiales" al parecer tendrá (como la caja de Orcos) piezas para montar un

General / Capitán y un Portaestandarte de Batalla, uno de ellos montado y el otro a pie. Habrá varios estandartes disponibles.

- Ahora los ingenieros podrán llevar una especie de **caballo mecánico** (mov 20, armadura 2+, 1d3 impactos cuando carga). También podrán llevar las rumoreadas "paloma bomba", aunque no serán muy espectaculares en cuanto a reglas.
- Los personajes especiales parece que serán **Karl Franz**, **Kurt Helborg** (cuya miniatura parece ser espectacular, en plena carga), **Ludwig Schwarzhelm**, **Volkmar** (en el dibujo se puede ver el nuevo Altar de Guerra, enorme), y posiblemente **Balthazar Gelt** y **Luthor Huss** aunque estos dos no tendrán nueva miniatura.

- Nueva caja de regimiento de **Soldados**, para poder hacer espadachines, alabarderos... Se rumorea que los lanceros desaparecen. Las miniaturas son más dinámicas, como si estuvieran luchando (no marchando), con más detalles como sellos, libros, calaveras...

- La regla de destacamentos sigue en el libro, aunque puede variar un poco.

- Las nuevas miniaturas de **Caballeros** son más detalladas, con caballos más grandes, y con detalles para poder personalizar los Caballeros.

- Nueva caja de plástico para poder hacer **Herreruelos** o **Exploradores a caballo** con pistola de repetición. El campeón parece que podrá llevar algo parecido a un lanzagranadas! Muchos detalles en la caja para personalizarlos. Se ha oído que llevarían armadura de placas en vez de armadura ligera.

- **Nueva máquina** singular, parecida a una batería de cohetes y un hellblaster (puede que se puedan disparar varios cohetes al estilo del mortero, por turno).

- El **Tanque a Vapor** también aparece dentro del propio libro. Es más barato en puntos, más simple de usar, más parecido a un carro (aunque no resultará destruido con impactos de F7+), pero sigue funcionando con puntos de Vapor. Tendrá diez heridas y R8 y se rumorea que no tendrá "variantes" (así que el tanque será una simple unidad singular con cañón y cañón de vapor).

- El Imperio paga 5 puntos menos por los objetos mágicos comunes. Al parecer, cada libro de ejército tendrá sus propios costes para los objetos "comunes".

- Desaparecen los **Mercenarios** del libro del Imperio y de los Orcos. Esto se debe, probablemente, a que GW planea sacar a medio plazo (quizá 2.008) un libro de Mercenarios o Aliados.

- En cuanto a trasfondo, está actualizado a después de la Tormenta del Caos.





Se han empezado a ver ya las primeras fotografías de miniatras de SW: Bounty Hunters.

Como era de prever, hay muchas miniaturas nuevas para **Fringe**, como la Mistryl Shadow Guard (en la imagen),

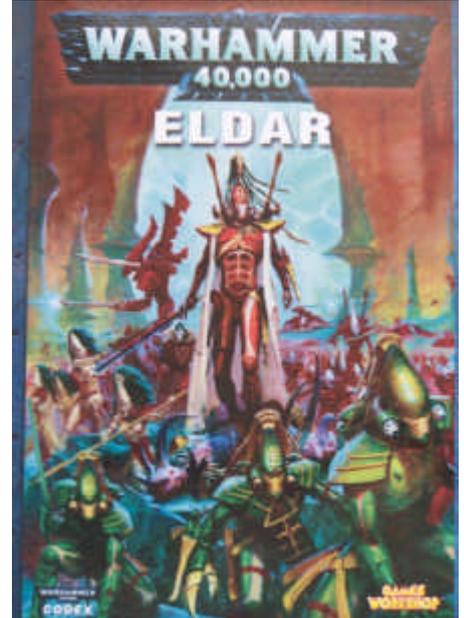


una nueva edición de Bossk bastante mejorado, un cazarrecompensas Quarren o el curioso Basilisk War Droid de los Mandalorian. Ya queda muy poco...



Os presentamos dos imágenes más de los Eldar (la portada del Códex y un nuevo Autarca) así como la caja de juego nuevo de aviones (thunderhawks, etc.) de 40k, por ForgeWorld...

Por cierto, se ha dicho que está casi acabado el reglamento para un juego nuevo de aviones (thunderhawks, etc.) de 40k, por ForgeWorld...



El Señor Nehek

por Pater Zeo & Namarie



¿No decías que me trajera mi ejército?

Las minis. Que te trajeras las minis...

Pues vaya... con lo que me ha costado que se estuvieran quietecitos en el metro...



Novedades ... Noticias ... Ne



Ogrete nos comenta las novedades de Superiority.

Ojo a Cignar!!!! **Epic Caine!!!** El warjack ligero **granadero** es un warjack con habilidades de los trenchers, de armas usa un lanzagranadas y un pico!! Los trenchers salen sobrepotenciados, sumando a lo que ya tenían les añaden un capi con nombre (**Find** el del metralleto), un oficial y un Tirador de primera (franco?) como unit attachment, un tio armado con un rifle lanzagranadas como los de la 2a guerra mundial!!! El Trencher coje mas cuerpo si cabe. Por cierto unidad nueva Rangers, infiltradores por lo visto.

Los Menoth no ganan unidades pero los Custodios de la Llama del templo salen sobrepotenciados a saco, ademas son la facción con mas solos. **Epic Feora**, esta chica que ya iba mas caliente que el palo de un churrero ahora se va a poner intocable!! Echa fuego hasta por el culo y sólo con acercarte a ella te causa fuego.

En cuanto a Khador... aparte de lo ya conocido, como no tenemos ligeros nos han dado un solo **Man o War montado a caballo** (pedazo caballo!!!!), pero eso no es lo que me llama mas la atención. Primero... **Carnicero Epic!!!** El tio ya se le ha ido la olla del todo, la magia no la domina tan bien como antes (tiene una pedazo cicatriz en la cabeza, sera por eso digo yo) pero en combate el tio se ha puesto intocable. Puede hacer un ataque a todo lo que este en su rango (a 2" de el) y en sus 360°!!! Ademas en cuanto empieza a matar empieza a acumular foco y a empiza a doler en las fases de magia (y sobretodo en el control de jacks). Segundo la guardia invernal, que es la base del ejercito nadie la usaba por que las minis no son muy guapas y las reglas normalillas, pero es que entre el nuevo lanzapepinos que le han dado, el unit attachment, el **kovnick Grigorovich** y ademas... ¡¡Otra arma de artillería ligera!!! toma ya!!! teniamos la bombardera y ahora nos dan **lanzacohetes** y un **mortero** que se va a aser mas anti warjacks (la bombardera era antiinfanteria). Empieza a ser interesante... pero ademas Komandos!! (perdon **Comandos**, que con K son los de los orkos XD). Seran los "trenchers" Khardios, se ve que hartos de que cignar le patee el culo en las guerras de trincheras a la pobre

guardia invernal, han creado a estos tipos. Porque los Trenchers aparte de un buen fusil llevan las bombas de humo y ataque a distancia combinado y se atrincheran, vaya expertos en eso y la pobre guardia invernal estaria hasta los bemoles de estos tipos, pues han entrenado mejor a algunos hombres para llevar la guerra de trincheras al lado Cignarita... irán equipados con mascararas de gas tipo 1GM y granadas quimicas. Se dedicaran a gasear a todo lo que puedan y unas pistolas que seran iguales que el fusil de los Fusileros, pero con menos distancia y mas cadencia de disparo. Parece muy interesante...

Cryx lo de siempre. Muchos tios feos y que dan miedo, potencian un poco a **Satixys**, siervos mecanicos y Tripulacion pirata zombie y con el solo especial potencian bastante a las unidades de "Bane's" **Tredran Ogruns Negros**, que se ve que por los libros de rol son malos de cojones asi que aliarse con Crix no esta fuera de su manera de ser.

Y hablando de alianzas y tal, Mercenarios. **Kell Bailoch** es un francotirador mercenario, un ex fusilero cignarita. **Nuevo warcaster rhulico**, y **dos nuevos jacks rhulicos**. Los enanos se ve que estan gustando mas que los elfos y PP apuesta por ellos. La warcaster de **Llael** que ya se conocia y los jacks tambien. **Epic Magnus!!** Sera un berzotas como ya lo era antes, ademas trabajara para Skorne. Los contratos limitan un poco las unidades que puedes llevar en un ejercito exclusivamente mercenario, habia dos. Hay dos nuevos contratos con el Superiority. Rhulic noseke. Aqui iran los dos warcaster enanos, sus jacks, la tropa de enanos y los ogrun de momento es pobre, pero si lo ponen es que pretenden ampliar. Y el otro es que el propio Magnus contrata a la gente, lo que ya insinuaban en el Escalation, que Magnus reunian fondos y tropas para atacar Cygnar aqui se hace patente. Basicamente sera Magnus o Epic Magnus con tropas mercenarias y Ojo! dicen que magnus contrata a los desertores cignaritas (Trenchers y Fusileros) asi que podrian verse esas dos tropas en ejercitos puramente mercenarios.

Ogrete

p.d. En 2.007, **Hordas: Evolución...**

Dos novedades importantes de la marca francesa. La primera es que va a salir en breve la primera miniatura de Confrontation **de plástico**, el bichito de Alquimistas que venía en el Hybrid vendrá de plástico y con piezas para personalizarlo...



La segunda noticia es que ya hay más datos de After Trauma 43 (o **AT43**). Estas Navidades veremos la caja llamada **Operación Damocles**, una especie de introducción al juego para 2 jugadores (con reglas en español, pero... reglamento introductorio, no completo), póster, 21 soldados y 3 bichos, un poco de escenografía, dados... Como ya sabréis, son miniaturas de plástico ya pintadas.



Además de esta caja de iniciación verán la luz "cajas de ejército iniciales" (al menos de las facciones Therian y White Stars), cajas con 1 soldado y 14 mechs o 2 mechs y 11 soldados respectivamente. Antes de Abril debería salir el reglamento completo (posiblemente en español).

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

La Biblioteca de Baalberith

por Baalberith

Hola gente, bienvenidos un mes más a mi biblioteca.

Cuando escribo esto hace unos quince días que se estrenó la nueva película de Superman. ¿La habéis visto? Yo aún no lo he hecho, pero no os preocupéis, que en cuanto la vea os diré qué me ha parecido (supongo que estaréis deseando leer mi opinión, ¿no es cierto? ¡¿no es cierto?!). Mientras tanto, os hablaré de un par de tebeos bastante curiosos dedicados al hombre de acero.

El primero, y en mi opinión el más interesante de los dos, es **Superman: identidad secreta**, de Kurt Busiek y Stuart Immonen. En él se narra la historia de un adolescente llamado Clark Kent, que es el blanco de las burlas de sus compañeros de clase debido a que su nombre es el mismo que el de Superman, el famoso personaje de cómic. La historia se complica cuando Clark descubre que además de tener el mismo nombre, también tiene los mismos poderes que Superman. Lo que Busiek e Immonen pretenden es contar la historia de un Superman "real", explicar cómo podría ser la vida del hombre de acero si fuese real. A lo largo que avanza la narración, veremos a Clark crecer, casarse (¿adivináis el nombre de pila de la mujer?) e incluso tener hijos y envejecer, así como los intentos del gobierno estadounidense por capturarlo

y diseccionarlo (al más puro estilo Expediente X). Pero no esperéis ver acción y violencia sin sentido en cada página, porque este tebeo no va de eso: es un cómic intimista, sobre relaciones personales y sentimientos, aunque esté protagonizado por un superhéroe. Para ayudar a crear esta atmósfera de intimidad, Busiek recurre a la narración en primera persona, como ya hiciera en Marvels, su obra maestra, aunque si bien en Marvels el narrador era un personaje ajeno a los hechos narrados, aquí el narrador es el propio Clark, que nos cuenta la historia de su vida a través de su diario personal. Y si la narración de Busiek ya es interesante por sí misma, el dibujo de Immonen no hace sino triplicar el interés de la historia. Immonen es uno de los mejores dibujantes norteamericanos de la actualidad, y aquí hace un trabajo sensacional, coloreando directamente el dibujo a lápiz. En serio, Superman: identidad secreta es un gran tebeo; si lo veis en alguna librería, no dudéis en darle una oportunidad. Y si os gusta este cómic, no dudéis en buscar otras obras de Busiek, como Marvels o Astro City, quizás las más similares en cuanto temática a Identidad secreta.

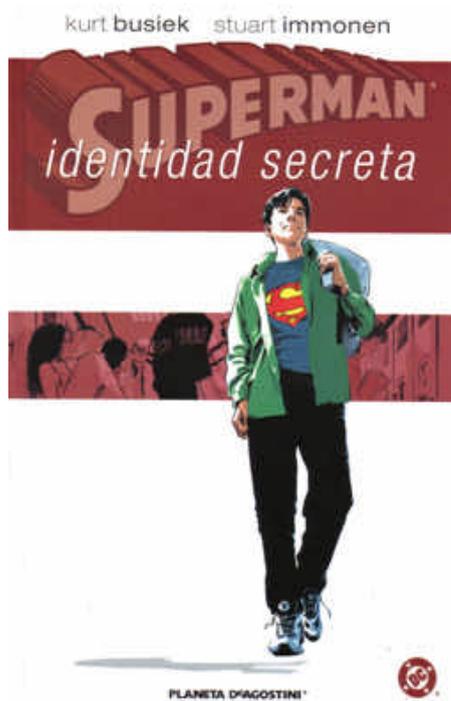
El segundo tebeo de Superman es **Superman: Para todas las estaciones**, de Jeph Loeb y Tim Sale. Estos dos autores nos narran una historia bien conocida: los primeros años de Superman (de hecho, es lo que se explicaba en la primera película de Superman). En este tebeo veremos cómo Clark Kent (el auténtico, el de los tebeos, no el de *Identidad secreta*) abandona Smallville para trasladarse a Metrópolis, empezar a trabajar en el Daily Planet, conocer a Lois Lane, enfrentarse a Lex Luthor, etc. En realidad, nada nuevo, una historia contada mil veces, pero es que ésta es la especialidad de Loeb y Sale, que desde hace tiempo se dedican a revisar los orígenes de diversos superhéroes, dándoles un toque nostálgico e intimista, utilizando sobre todo la narración en primera persona

(ver, por ejemplo, Spiderman: azul, Daredevil: amarillo o Hulk: gris). En este caso, cada una de las cuatro partes de qué consta la historia es narrada por un personaje diferente (primavera por Jonathan Kent, verano por Lois Lane, otoño por Lex Luthor y invierno por Lana Lang), que nos proporcionan su visión del fenómeno de Superman. Si os gusta *Para todas las estaciones*, no dudéis en leer (aparte de los tebeos de Spiderman Daredevil y Hulk, que ya he mencionado), las historias de Batman que ha realizado este dúo: *Haunted night*, *El largo Halloween* y *Dark Victory*.

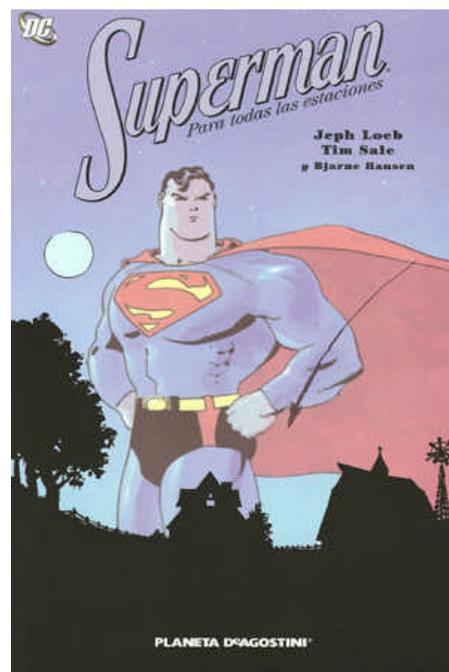
En fin, espero que os gusten mis recomendaciones de este mes (he de reconocer que yo siento debilidad por los cuatro autores, me encanta casi todo lo que hacen).

Bueno, eso es todo. Nos vemos el mes que viene (o no).

β



Superman: Identidad Secreta
Busiek / Immonen
Planeta DeAgostini.
12 euros.



Superman: Para todas las estaciones
Loeb / Sale / Hansen
Planeta DeAgostini.
12,95 euros.

El expolio de Lustria

Campaña de Warhammer Fantasy
Por: Crolador

...desde las amargas penumbras de una triste hoguera en la maloliente Bretonia a los marfileos salones Druchii, se cuentan historias sobre riquezas incalculables, tesoros inimaginables o secretos de poder infinito escondidos entre las selvas de la lejana Lustria. Aventureros de fortuna misteriosa, paladines de destreza asombrosa, magos de incontestable habilidad dicen tener en una expedición al lejano continente sus orígenes, y no dudan en contar su historia a todo aquel dispuesto a sentarse y pagarles una etílica bebida...

...muchos de estos supuestos héroes no son más que imaginativos bardos que subsisten de lo que los ingenuos les pagan por sus narraciones, pero alguno hay, menos locuaz, que realmente sí ha estado, sufrido y padecido los males del desconocido continente... esos están menos dispuestos a hacerse oír... ellos sí saben lo que espera a los incautos que, en busca de un fama, zarpan desde todos los puertos del mundo rumbo a lo desconocido... rumbo a los dominios de los hombres lagarto...

...profetizadas las invasiones por los ancestrales hace eones, muchos veleros habrán de perderse en la mar, afectados sin duda por algún hechizo de los Slann, los mejores hacedores de conjuros del mundo... pero los registros de las predicciones de los Que Caminaron Entre las Estrellas no están completas, siendo imposible frenar a todos y cada uno de los insolentes ladrones...

Objetivos de la campaña y reglas especiales

En esta campaña presenciaremos una de las muchas incursiones que se realizan casi a diario entre las antaño inexpugnables tierras de Lustria. El ejército defensor habrá de ser obligatoriamente **Hombres lagarto**.



Dado que se encuentran en su tierra, en cada partida podrán seleccionar libremente su lista (a diferencia de los atacantes; ver más abajo).

El ejército del invasor deberá ser escogido entre la siguiente lista. Dado que los aventureros han partido cargados de ilusiones y valentía, inicialmente cuentan con ventajas únicas... ventajas que no durarán si se encuentran con una oposición mayor de lo esperada, transformándose en

desventajas en las últimas partidas, para reflejar la desesperanza a la que se enfrentan los agotados combatientes.

Posibles ejércitos atacantes

Imperio

No es una tierra el imperio escasa en aventureros seducidos por los relatos de las tabernas. Para reflejar el ímpetu de los combatientes, TODAS las tropas del imperio tendrán +1 liderazgo (incluyendo sus personajes) en todas las partidas de la campaña. Podrán seguir aplicando este mientras GANEN las partidas (si empatan una, o son derrotados, perderán este bonus DEFINITIVAMENTE). Si posteriormente sufren una segunda derrota (no empate) TODAS las tropas del imperio tendrán -1 liderazgo sobre el atributo básico durante todas las partidas posteriores.

Bretonia

El Grial se puede encontrar en los lugares más insospechados... NO



pueden participar en la campaña personajes con la Virtud del Grial (sí unidades del Grial). TODAS las unidades que se beneficien de la regla "deber del campesino" podrán utilizar el atributo de liderazgo de una unidad de caballeros situados a 30 cm, no a 15. Perderán este bonus tras sufrir una derrota (no un empate). A partir de la partida tres los caballos bretonianos empezarán a sufrir los efectos del terreno, teniendo -2cm de movimiento todas las caballerías (no pegasos).

Enanos

Lejano está el día que un enano no arriesgue su propia vida para conseguir más riquezas. Los mejores montaraces han instruido a tus tropas, pudiendo mover a través de bosques libremente. Sin embargo, la humedad hará mella en tus armaduras y unidades de pólvora, lo que hará que en las partidas 3 y 4 tengas un -1 a TS y un -1 a HP en tus unidades. Notar que podrán seguir moviendo a través de bosques pase lo que pase...

Elfos Oscuros

Interesados en los artículos de poder mágico más que en las baratijas, los Druchii han sido bendecidos por la propia Morathi, contando con TS especial contra proyectiles de 6+. Si la unidad ya contaba con TS especial, se incrementará en +1. Sin embargo, no podrán contar con calderos de sangre en ninguna partida. Si en alguna batalla son derrotados, perderán este b o n u s .



Adicionalmente, cada vez que los magos Druchii sufran una disfunción, sufrirán una herida (en lugar de mirar en la tabla normal de disfunciones mágicas).

Altos Elfos

Reconocidos navegantes, los altos elfos podrán repetir la tirada de la primera partida.

Caos

Obligatoriamente serán listas de guerreros del caos, bárbaros del caos y ogros del caos (ni demonios ni bestias), y seguidores de una deidad (no están permitidas marcas del caos absoluto). Los guerreros han acudido al continente siguiendo una visión de su dios, que les estará observando constantemente. Elige una unidad de guerreros o bárbaros en cada turno de la partida: con 4+, esa unidad será POSEIDA, siendo transformada en una unidad de demonios del dios correspondiente con igual número de h e r i d a s (desangradores, portadores de plaga, horrores o

diablillas para las unidades de infantería; aulladores, diablillas en corcel de slaanesh para unidades de caballería). Sin embargo, si obtienes un 1 la unidad entera será sustituida por un único engendro del dios correspondiente con tantas heridas como tuviera la unidad. Por cada derrota sufrida, se aumentará en +1 los chequeos de engendros: tras la primera derrota, serán demonios con 4+, engendros con 1 ó 2. Tras la segunda derrota, engendros con 1, 2 ó 3, demonios con 4+. El penalizador no puede ser superior tras una tercera derrota.

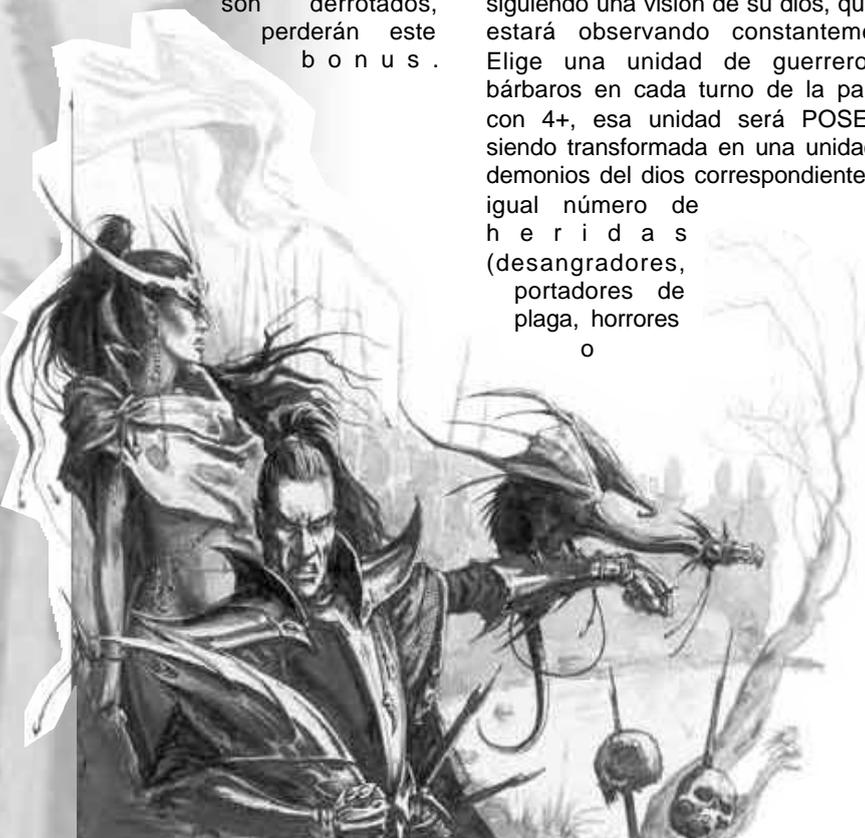
Reglas especiales

Dado que el atacante ha "embarcado", no tendrá un suministro ilimitado de tropas. El jugador invasor seleccionará un ejército de 3000 ptos antes de empezar la campaña. En cada partida deberá elegir unidades, personajes y objetos mágicos de los anotados en esta lista.

Ejemplo:

Un jugador del imperio ha seleccionado 2 unidades de lanceros, 3 de grandes espaderos, 1 de flagelantes, dos cañones de salvas, dos de arcabuceros y 4 de pistoleros. Contando los objetos mágicos y los personajes, ve que ha alcanzado los 3000 ptos. Al jugar la primera partida a 1500 ptos elige dos de lanceros, 1 de flagelantes y una de arcabuceros... no podría seleccionar caballeros porque su "base" de 3000 ptos no tenía ni una unidad de caballeros, ni una tercera unidad de lancero, porque sólo embarcaron 2...

...el vencedor de cada partida irá obteniendo beneficios para las posteriores... habrá un total de 4 partidas, siendo el vencedor definitivo el ganador de la ÚLTIMA.



Primera partida:

Un viaje accidentado...

...tu viaje no estaba entre las profecías que se han mantenido completas en las tablas sagradas, pero tampoco era ignorado... cuando estabas a punto de llegar a puerto, una terrible tormenta azotó tus embarcaciones, siendo arrastrado a uno de estos 6 posibles lugares...

Tira 1D6, y juega el escenario correspondiente:

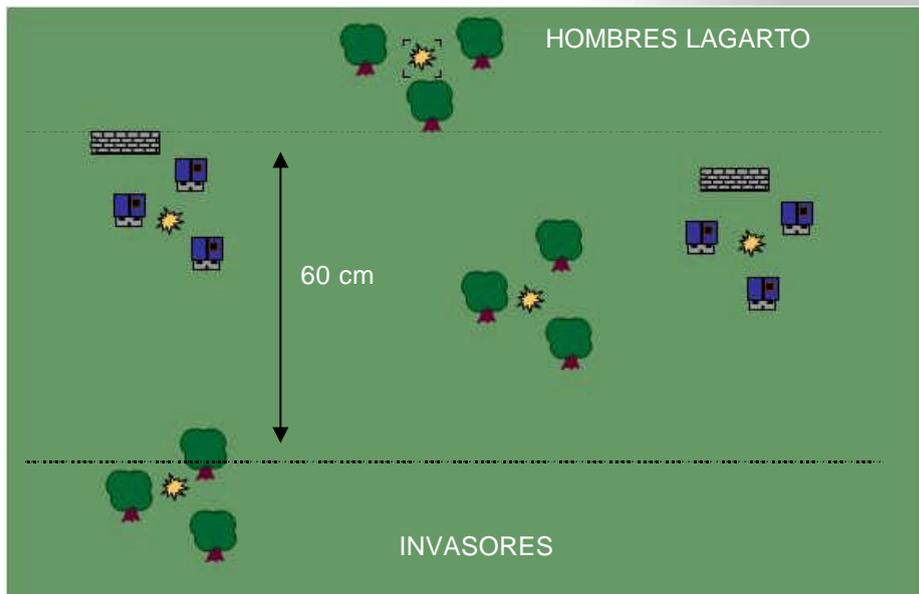
6- Ayuda inesperada

Has llegado a tu destino, un asentamiento anterior de tu misma raza... sin embargo, tu sorpresa es mayúscula cuando compruebas que está siendo atacado.

Sitúa 5 marcadores en la mesa según el mapa de la izquierda:

Estos marcadores no son sino los supervivientes que has identificado en el momento en el que has llegado. No se moverán en toda la partida, tienen HA0, 1 herida, y TS 5+, y no podrán unirse a ninguna unidad. Tu objetivo es conseguir que al menos 1 sobreviva. El objetivo de los hombres lagarto es aniquilar los 5. Notar que se beneficiarán de las reglas de personajes a efectos de disparo.

El jugador lagarto cuenta con 1000 pts en tropas. El atacante, con 1500 elegidos de la lista de 3000. Se desplegará de la forma habitual (30 cms



de área de despliegue, 60 cms entre jugadores). Los hombre lagarto elegirán quién empieza. Duración 6 turnos.

a su disposición: tira 1D6 antes de cada partida posterior: con 4+, el atacante elegirá quién empieza la partida.

Si el atacante consigue rescatar a un superviviente, tendrá un explorador

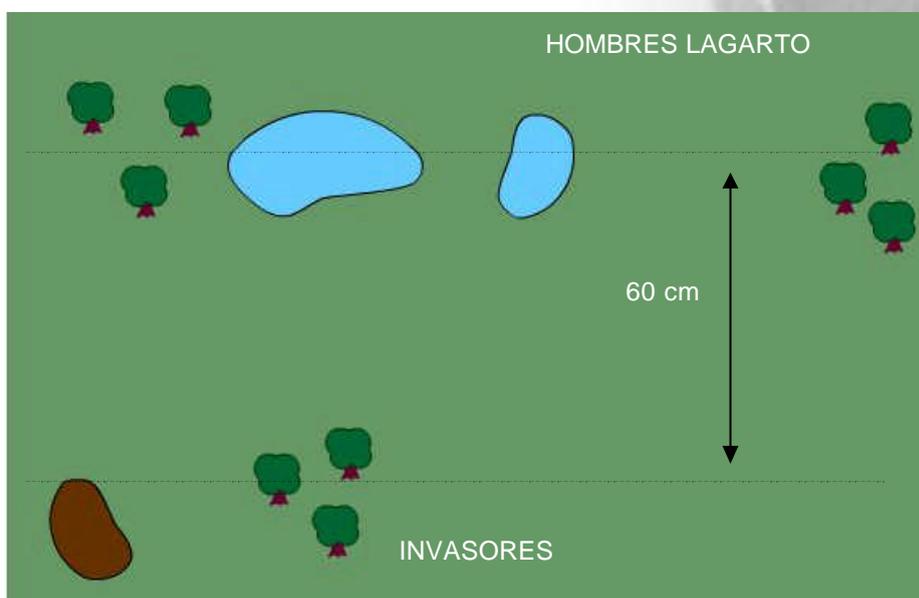
5- El ritual del amanecer

Has sorprendido a los hombres lagarto mientras llevaban a cabo un ritual de purificación de sus objetos ancestrales. Observas un lago según la disposición en el mapa de la derecha:

Si consigues eliminar más del 50% del ejército lagarto (o sea, 500 pts en bajas o más), gana el jugador atacante. Caso contrario, gana el defensor

El jugador lagarto cuenta con 1000 pts en tropas. El atacante, con 1500 elegidos de la lista de 3000. Se desplegará de la forma habitual. El jugador hombre lagarto elegirá quién empieza. Duración 6 turnos.

Si el atacante consigue ganar, en la partida 2 y 3 siempre que el jugador lagarto robe un objeto mágico, éste fallará con 1, eliminándose definitivamente de la batalla.



4- El reto de los exploradores

Has enviado una fuerza expedicionaria para ojear el terreno... sorprendiendo a una pequeña fuerza de los hombres lagarto... debes evitar que den la alarma...

El jugador lagarto cuenta con 1000 pts en tropas. NO pueden incluir terradones, estegadones ni guerreros gélidos. El atacante, 1500 elegidos de la lista de 3000. Se desplegará de la forma habitual. El jugador hombre lagarto elegirá quién empieza. Duración 6 turnos.

Si el jugador atacante consigue eliminar al 75% del ejército enemigo (o sea, 750 pts en bajas o más), habrá vencido. En la siguiente partida podrás desplegar como exploradora una unidad que habitualmente no lo sea. Si es derrotada, no ocurrirá nada excepcional.

3- Reparaciones

En lugar de adentrarte en la selva, prefieres reconstruir tus barcos. Mientras, dispones un círculo defensivo. En medio de la noche, una fuerza de los hombres lagarto que estaba al acecho te sorprende...

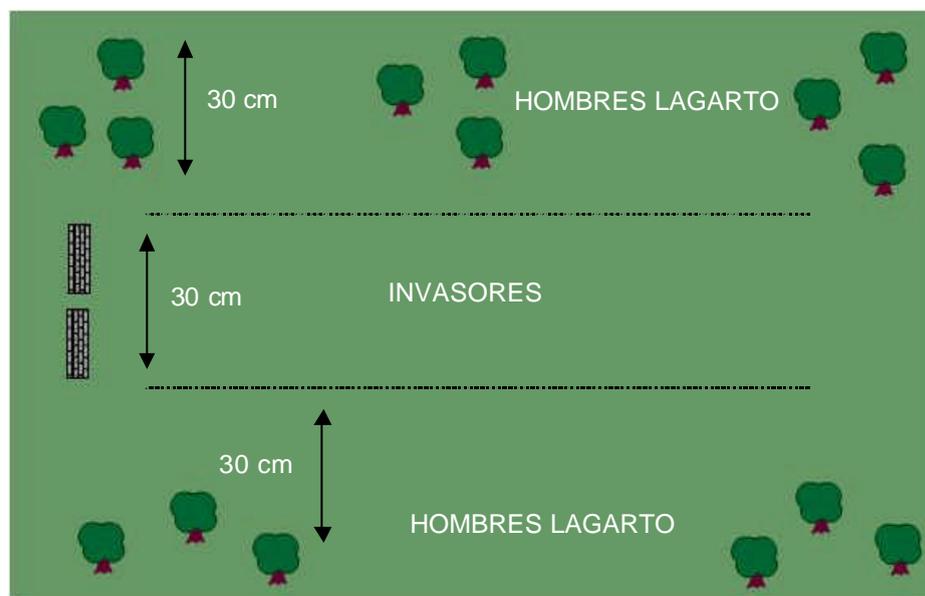
El jugador lagarto cuenta con 1000 pts en tropas. NO pueden incluir terradones, estegadones ni guerreros gélidos. El atacante, 1500 elegidos de la lista de 3000. Se desplegará de la forma habitual. El jugador hombre lagarto elegirá quién empieza. Duración 6 turnos.

Si el jugador hombre lagarto consigue abatir el 50% de tus efectivos O el 50% de tus unidades (ojo a este detalle) habrá vencido. Si es así, en la última partida contarás con un barco menos (o sea, tendrás 250 pts menos de tropas).

2- Una mala decisión

Te has adentrado precipitadamente en la jungla, sin percatarte de que estabas siendo observado...

El jugador lagarto cuenta con 1000 pts en tropas. El atacante, 1500 elegidos de la lista de 3000 PERO no puede incluir proyectiles ni máquinas de guerra. Se desplegará de la forma habitual, tras la cual cada unidad de los hombres lagarto efectuará un movimiento normal adicional (no marchas ni cargas). El jugador hombre lagarto elegirá quién empieza. Duración 6 turnos.



Si el jugador lagarto consigue abatir el 50% de tus efectivos o el 50% de tus unidades (ojo a este detalle) habrá vencido. Al no poder establecer

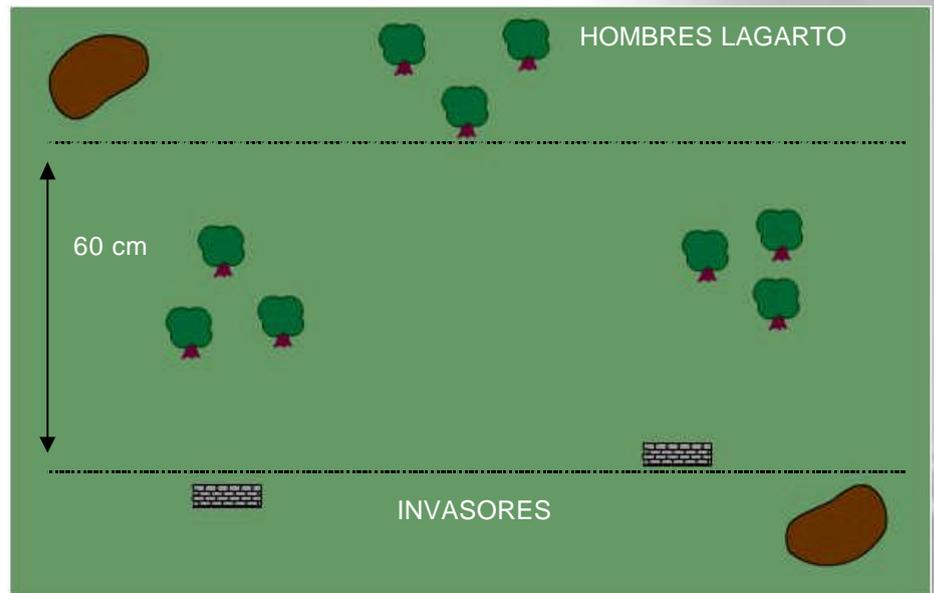
una ruta segura, no aventurarás tus máquinas de guerra o carros en la próxima partida: sólo podrás usar una (un carro o una máquina de guerra).

1-La profecía

Tu llegada ha sido adecuadamente pronosticada. Una fuerza de combate te está esperando en la playa...

Ambos contáis con 1500 pts en tropas. Se desplegará de la forma habitual. El jugador hombre lagarto elegirá quién empieza. Duración 6 turnos.

Se jugará una batalla campal. Si el jugador hombre lagarto vence, elimina de tu lista de 3000 pts DEFINITIVAMENTE 100 pts de tropas, 150 ó 250 si la derrota fue por victoria marginal, decisiva o masacre. Puede el atacante quedarse con una "base" de sólo 2750 pts para el resto de la campaña...



NOTAS: salvo si has conseguido rescatar al explorador (escenario "ayuda inesperada"), será el jugador lagarto quien elegirá quién empieza en las tres batallas posteriores... jugar en casa tiene estas cosas: conoces el terreno.

Segunda partida:

Dentro de la jungla...

...te has adentrado entre las palmeras en pos de la fama... ya no hay vuelta atrás...

Si cuentas con el explorador, puedes elegir la segunda partida entre los escenarios "el puente" ó "el pantano". Si no lo tienes, tira 1D6: con 1-2-3, jugarás el escenario "El paso"; con 4-5-6, el escenario "El pantano".

1, 2 ó 3: El paso

Una ruta natural está ante ti... entiendes la necesidad de asegurar este paso para tener una ruta de escape segura...

Se enfrentarán dos fuerzas de 1500 pts. Se aplican las reglas habituales de despliegue; si no se jugó el escenario "ayuda inesperada", el jugador lagarto decide quién empieza.

Si vence el jugador hombre lagarto por más de 500 pts, perderás el control del puente, así como algunas de tus tropas: elimina 250 pts de tu lista original de 3000 pts (notar: si se jugó el escenario "la profecía", puedes tener esta lista en sólo 2500 pts ahora mismo...). Se jugarán 6 turnos.

Si no, todas las unidades del jugador atacante en la última partida podrán efectuar un movimiento normal (no marchas ni cargas) adicional.

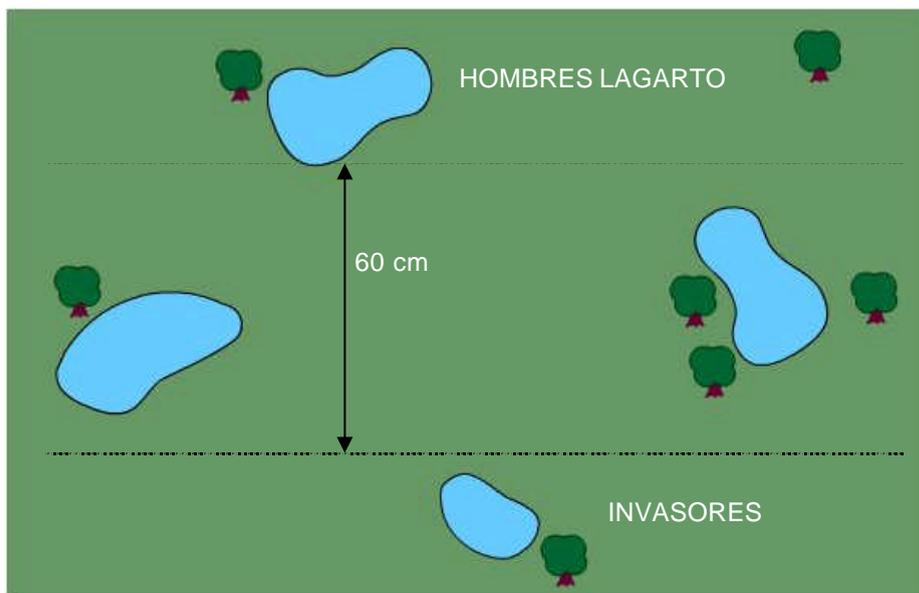


4, 5 ó 6: El pantano

Has seguido a través de un hediondo pantano... eres consciente que cuanto más expuesto estés más posibilidades existen de contraer una plaga...

Se enfrentarán dos fuerzas de 1500 pts. El jugador hombre lagarto no podrá incluir caballeros gélidos ni estegadones. Se aplican las reglas habituales de despliegue; si no se jugó el escenario "ayuda inesperada", el jugador lagarto decide quién empieza. Se jugarán 6 turnos.

Si vence el jugador hombre lagarto por más de 500 pts, sufrirás los efectos de la plaga: tira 1D6, y multiplica el resultado por 100 y reduce tu lista de tropas embarcadas ese valor en puntos (puedes quedarte con sólo 2150 pts, si perdiste por masacre el escenario "La profecía"). Si el jugador atacante vence por más de 500 pts, habrás encontrado



la fuente de la juventud. En las partidas 3 y 4 todas tus unidades contarán con +1 de TS especial contra proyectiles.

Tercera partida:

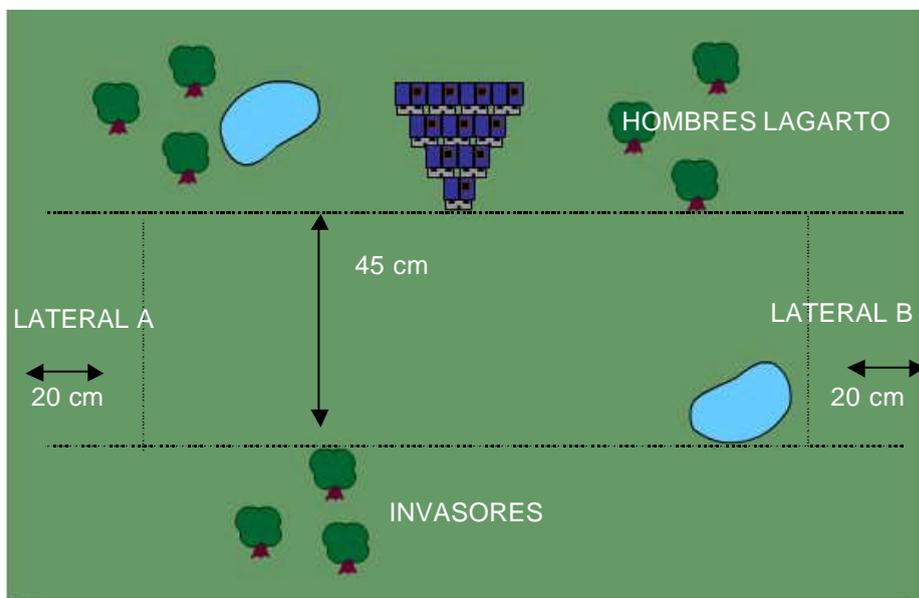
El templo

...lo has encontrado!!! Por fin!!! La riqueza está ahí para que tú la cojas... o no???

El jugador hombre lagarto cuenta con 1500 pts en tropas. El atacante, con 2000. Se aplican las reglas habituales de despliegue; si no se jugó el escenario "ayuda inesperada", el jugador lagarto decide quién empieza.

A partir del turno 2, empezarán a llegar refuerzos para la defensa del templo. En el turno 2 llegará una única unidad. En el Turno 3, dos unidades... en el 4, tres unidades... en el cinco, cuatro unidades... en el seis, cinco unidades. Entrarán por cualquier punto de los laterales A y B del terreno. Tras indicar su punto de entrada, tira 1D6:

- 1- Llega una unidad de 12 eslizones. Puedes elegir si tienen cerbatanas o jabalina y escudo.
- 2- Llega una unidad de 15 saurios sin grupo de mando.
- 3- Llega una unidad de 15 saurios, con grupo de mando completo, o bien una unidad de 12 saurios con grupo de mando completo y una marca de tu elección.
- 4- Llega una unidad de 3 kroxigores
- 5- Puedes escoger entre una unidad de 5 gélidos sin grupo de mando, o 5 terradones con campeón.



6- Puedes elegir entre un estegadón ó una unidad de 3 salamandras.

Cuando lleguen estas unidades moverán como si acabaran de perseguir una unidad fuera de la mesa. Podrán pues disparar, pero no cargar.

El objetivo del atacante es reducir a la mitad o menos (750 pts o menos) aquellos desplegados para la

defensa del templo (no los que entrarán de refuerzos). Si lo consigue, el saqueo habrá sido un éxito, y podrás efectuar un movimiento normal para cada unidad (no marchas ni cargas) en el último escenario. Si pierdes por 1000 pts o más, por el contrario, no podrás marchar en el primer turno de la última partida...

Cuarta partida:

Venganza

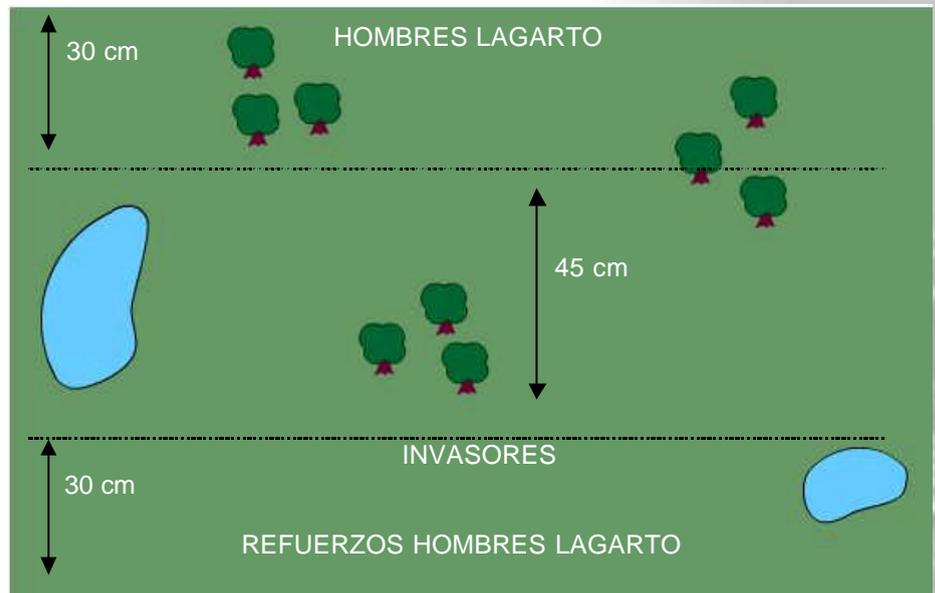
...os las promeñas felices... pero la ira de los ancestrales ha caído sobre vosotros... sólo os queda huir hacia los barcos... la carrera ha empezado...

El jugador hombre lagarto cuenta con 1500 pts en tropas, y con 750 pts en tropas de refuerzos (a efectos de organización de ejército, se tiene un ejército de 2250 pts: se permiten 4 unidades especiales en total, y dos singulares; un comandante (puede ser un Slann de quinta generación), y un máximo de 4 personajes). El atacante, con 2000, pero no están permitidas las máquinas de guerra. Se aplican las reglas habituales de despliegue; si no se jugó el escenario "ayuda inesperada", el jugador lagarto decide quién empieza.

Se jugará el escenario "La huida":

Para ganar el atacante debes sacar del campo de batalla TANTAS UNIDADES A TRAVÉS DE LA ZONA DE DESPLIEGUE DEL DEFENSOR, COMO TURNOS HAYA DURADO LA PARTIDA MENOS 3 (o sea, si finaliza en el turno 5, dos unidades deben haber salido ya del campo de batalla). Dichas unidades deben tener potencia superior a 5 (notar que se ha dicho SUPERIOR), o ser un personaje independiente (no dentro de una unidad) de valor superior a 100 pts (contando su equipamiento). No pueden usarse exploradores ni reglas similares por parte del atacante.

El jugador hombre lagarto tirará por cada unidad de las compongan sus



refuerzos individualmente a partir del turno 3. Con 4+ entrará esa unidad por el borde de despliegue del jugador atacante. Podrá moverse, incluso marchar, pero no cargar. También podrá disparar. En el turno 4, tirará por las que aún no hayan salido, pero esta vez saldrán con 3+, y así sucesivamente.

Al finalizar el turno 4, tirad 1D6. Con 4+ se finaliza la partida. Si no es así, se finalizará en el turno 5 con 3+, y así sucesivamente (pueden llegar a un total de 7 turnos).

...si el atacante no cumple su objetivo, habrá ganado el jugador hombre lagarto... y los huesos de los incursores serán limpiados por los parásitos del cenagoso piso de la jungla...



Ilustraciones extraídas de <http://es.games-workshop.com/>

Escenarios preparados con el programa de Marcus Belli. <http://marcusbelli.urbenalia.com/AdminWHF/descarga/descarwh.htm>

Táctica: Ataque por el flanco

Por Daradriell (casaminiatura@terra.es)

Al elegir este plan de batalla hemos designado como punto de ruptura totalmente el flanco enemigo, como ocurría con el flanco rehusado ofensivo y en el yunque-martillo. Sin embargo, este plan de batalla contempla la ruptura del flanco enemigo en su zona más próxima a uno de los laterales de la mesa. Lo que sigue es conocido, el paso de tropas a la retaguardia enemiga, y el posterior avance hacía el centro envolviendo al enemigo entre las tropas que están en su flanco y retaguardia, y el resto del ejército situado en su frente.

Este artículo estaba publicado originalmente en la web de Devil Team y ha sido incluida en ¡Cargad! simplemente para tener un resumen de las diferentes tácticas y dar una cierta coherencia y continuidad.

Este plan de batalla se caracteriza por la concentración en uno de nuestros flancos, llamado **flanco fuerte**, del 60% ó 70% de los puntos totales de nuestro ejército y todos ellos integrarán nuestro grupo de ruptura, cuya misión consistirá en destruir un flanco enemigo y posteriormente envolver su centro. Este plan exige que la composición de las tropas del flanco fuerte sean móviles, normalmente caballería. La razón es sencilla: Una vez roto el frente enemigo por la zona más pegada al borde lateral de la mesa, necesitaremos una gran movilidad en las tropas que han ocasionado la ruptura para que estas puedan moverse desde el flanco hasta el centro, pues han de cubrir una gran distancia. Por tanto la unidad fundamental (que recordemos es la encargada principal de ocasionar la ruptura) debe ser de caballería, al igual que sus unidades de apoyo (que son las que ayudan a ocasionar la ruptura atacando a la vez que la fundamental por el flanco o la retaguardia, o molestando al enemigo de otra forma) que también deberán ser tropas de caballería (preferentemente ligera) o unidades voladoras. También lo serán las unidades intermedias encuadradas en el grupo de ruptura. Las unidades fundamentales e intermedias y las que le sirven de apoyo deben ser de la misma naturaleza. Por ello es absurdo apoyar a la caballería con unidades de infantería, pues ésta solo conseguirá retrasar el movimiento de la unidad fundamental a la que sirve.

Esta táctica plantea un problema: al concentrar tantos puntos en nuestro flanco fuerte, nuestro centro y flanco débil quedarán muy debilitados. Un avance rápido del enemigo contra el centro o el flanco débil posibilitará su destrucción. Si esto ocurre no servirá de nada nuestra ruptura pues el enemigo, si no hay nada que amenace su frente, simplemente se encarará con su centro a las tropas que han roto su flanco. La solución es distinta para el flanco débil que para el centro.

El flanco débil

Deberemos apoyarlo en algún elemento de escenografía que dificulte el movimiento por ese flanco. En él incluiremos una unidad de hostigadores-exploradores que impidan el movimiento de marcha. Por lo demás el flanco estará compuesto, preferentemente, por máquinas de guerra y tropas de proyectiles, aunque también podemos incluir unidades defensivas de infantería, o unidades mínimas de caballería pesada que amenace a las caballerías ligeras que avancen por ese flanco. Todas estas unidades serán pequeñas y el coste global en puntos es el que nos sea permitido después de diseñar el grupo de ruptura y el centro. La idea es que el enemigo entre matar a las dos o tres unidades (incluidas máquinas de guerra) que forman nuestro flanco débil, sin poder hacer movimiento de marcha, se entretenga lo suficiente como para darnos tiempo a romper y envolver al rival. Estas tropas no tienen la misión de resistir cargas sino de retrasar al enemigo, por eso huirán ante cualquier carga y finalmente serán destruidas, pero nos habrán dado un tiempo precioso para producir nuestra propia ruptura. Las máquinas de guerra, apoyadas por una pequeña unidad de proyectiles y unos hostigadores, son ideales para esta misión. Imaginemos dos lanzavirotas, el enemigo no podrá simplemente pasar de ellos e ir a por nuestro centro pues éstos le seguirán disparando. Tendrá que matarlos a ambos, así como también a la pequeña unidad de proyectiles, y los hostigadores siempre le serán un problema pues aunque no les ataque estos saldrán de su escondite posicionándose en la retaguardia de las unidades enemigas impidiendo su marcha, y si les ataca mejor pues atraerán unidades a terreno difícil.

El centro

A diferencia del flanco débil nuestro centro no es sacrificable. Si el enemigo rompe nuestro centro nuestra ruptura no servirá de nada como ha

quedado indicado. Necesitamos un centro que, una vez roto el flanco enemigo, amenace por el frente el centro rival, impidiendo que este se de la vuelta para encarar las unidades que han roto su flanco. Por todo ello nuestro centro debe estar protegido. Como no tenemos puntos para protegerlo directamente usaremos una de las unidades de caballería pesada al mando de un personaje que componen nuestro flanco fuerte. Esta unidad avanzará poco y se posicionará de manera que amenace el flanco enemigo pero también todo lo que avance rápidamente contra nuestro centro. Esta unidad se llama bisagra y no participará en la ruptura inicial, solo se usará una vez roto inicialmente el flanco por el resto de unidades, terminando de destrozarlo, o cuando sea absolutamente necesario porque el enemigo impida nuestra ruptura por su propia concentración de tropas. Mientras tanto protegerá nuestro centro al mismo tiempo que amenaza el flanco enemigo. Si no conseguimos romper el flanco enemigo estaremos condenados a perder la partida pues no tenemos otra cosa con la que atacar.

Solución

El flanco fuerte ha de ser demoledor lo que no implica el tener unidades extremadamente poderosas, sino colaborar entre las unidades fundamentales y las de apoyo, de forma que los ataques sean siempre a la vez por el frente y el flanco. Ello nos lleva a la necesidad absoluta de caballería ligera que es el complemento perfecto de la caballería pesada. Ésta, armada con proyectiles empezará a dominar el flanco enemigo en el primer turno, acabando con la caballería ligera enemiga, y se posicionará (con su capacidad de maniobra) al flanco y retaguardia de las unidades del flanco a las que deseamos romper, de forma que propiciemos una ruptura inicial cargando a la vez por el frente con la caballería pesada y por flanco o retaguardia con la ligera. Esto nos asegurará la ruptura mucho más que el empleo de unidades

Ejecución de la táctica

Veamos el movimiento de esta táctica con un esquema. Las unidades amarillas y naranjas son el grupo de ruptura, la roja nuestro centro, y las marrones nuestro flanco débil.

Como vemos el ejercito ha sido atrapado entre las unidades encargadas de la ruptura, llamadas grupo de ruptura, por el flanco y retaguardia; y el centro del ejercito por el frente. Siendo totalmente destrozado. Observad cómo las unidades de apoyo siempre han atacado a la vez que la fundamental y las intermedias, apoyando a estas con ataque por flanco y retaguardia. Aunque este es un ejemplo de libro y normalmente el enemigo no se comporta como nosotros queremos, el espíritu de la táctica es claro: Evitar chocar frontalmente y envolver al enemigo.

El mes que viene tendréis una nueva entrega, dedicada a la línea oblicua.

Hasta muy pronto.

Que los dados te sean propicios.

Daradriell

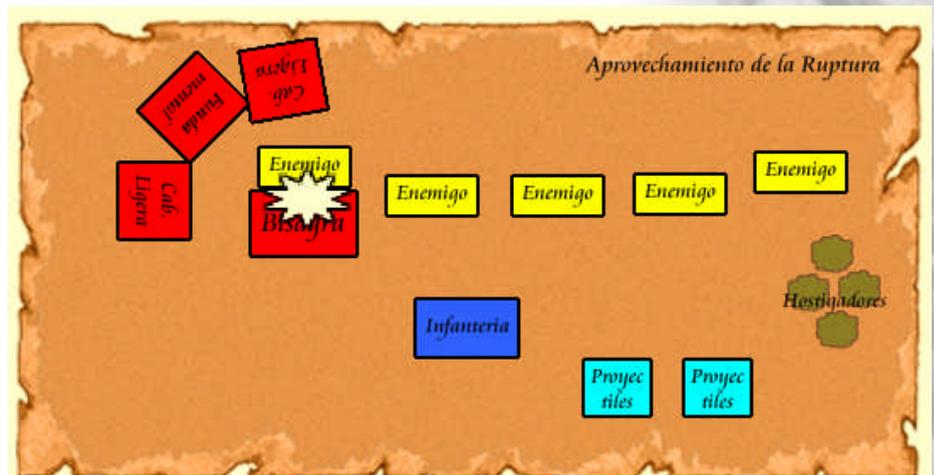
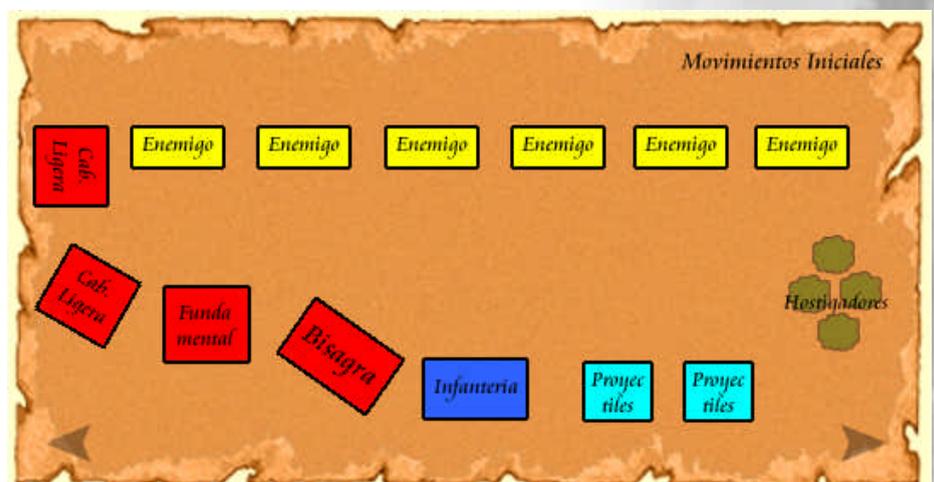
poderosísimas. Por tanto necesitamos tener la máxima libertad de movimiento con nuestra caballería ligera, y el enemigo esencial de esta libertad de movimientos en el flanco fuerte son la caballería ligera enemiga y sus criaturas voladoras. Es esencial que sean abatidas en el primer, todo lo más segundo, turno de la batalla. Para eso además del poder de disparo de nuestra ligera, son ideales la magia y los proyectiles de nuestra máquinas de guerra que desde el flanco débil, con su alcance podrán abatir la ligera enemiga. Es un error muy común usar las tropas de proyectiles, situadas en el flanco débil, para disparar a aquello que avanza contra ellas. Esto, normalmente, no sirve de nada, conseguiremos matar a algunos caballeros pero al final nos destrozarán el flanco débil lo mismo que si no hubiéramos disparado contra ellos. Es mucho más práctico disparar, durante el tiempo que puedan, contra el flanco por el que vamos a romper debilitándolo. Esto que digo es solo un ejemplo que no se debe tomar a rajatabla, la misión de las unidades de proyectiles es acabar con aquello que más nos hace peligrar el ejército. Imaginemos que nos enfrentamos a Enanos con un poder de disparo que amenaza con diezmar nuestro flanco fuerte. No es en absoluto mala idea comenzar disparando a las unidades de proyectiles enemigas ablandando su fuego para cuando llegue nuestro flanco fuerte. En general los proyectiles deben apoyar nuestra ruptura, no defenderse de la ruptura enemiga.

Composición del ejército

De todo lo dicho se deduce que nuestro grupo de ruptura deberá estar compuesto por dos unidades de caballería pesada al mando de sendos personajes. Una que nos actúe de bisagra, otra encargada de la ruptura inicial. O bien serán dos unidades fundamentales o una unidad intermedia y otra fundamental, dependiendo de los puntos a los que juguemos (a 1.500p suelo incluir solo una fundamental, dos en el caso de jugar a 2.000p). La elección de cual será bisagra y cual la encargada de la ruptura inicial dependerá de la composición y despliegue del ejército enemigo. Así si nos encontramos que este tiene una poderosísima unidad de caballería amenazando nuestro centro, usaremos nuestra unidad fundamental como bisagra, para que se piense dos veces el avance impetuoso contra nuestro centro; en caso contrario la unidad bisagra será una unidad intermedia. Si posicionamos bien la unidad bisagra es muy posible que la/s unidad/es que

avancen rápidamente contra nuestro centro se queden dándole el flanco, con lo cual el enemigo relentizará su avance contra nuestro centro, cosa que nos interesa sobremanera. También necesitaremos al menos una unidad de caballería ligera con proyectiles (mucho mejor dos o incluso tres o cuatro, depende de los puntos, por si te matan la primera con proyectiles). También sería ideal la inclusión de alguna unidad voladora que de aun más movilidad al flanco fuerte.

El centro estará compuesto por una o dos unidades de infantería con filas y estandarte protegidas por la bisagra. El flanco débil ya a quedado expuesto. Por último necesitamos un mago, el cual debería ser ofensivo y estar a caballo de forma que nos ayude con hechizos a acabar rápidamente con la caballería ligera y criaturas voladoras a las que se enfrente nuestro flanco fuerte. No hace falta que el mago sea archi poderoso, su misión es apoyar el flanco fuerte, y como unidad de apoyo que es no deberíamos invertir más de doscientos puntos en él (mejor aún si invertimos menos). La destrucción de la ligera enemiga se basa en la combinación de proyectiles, máquinas de guerra y magia, no en el uso abrumador de uno solo de estos factores.



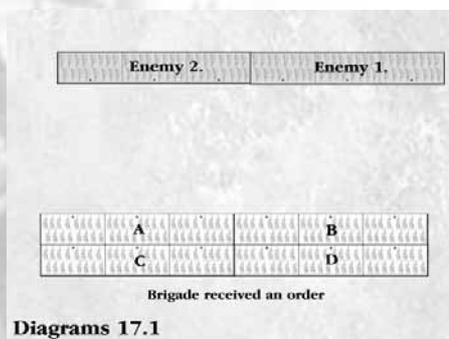
Modificaciones del Reglamento de Warmaster

Por: Rick Priestley y Stephan Hess / Traducción: Julio Rey (bahartainn@hotmail.com)

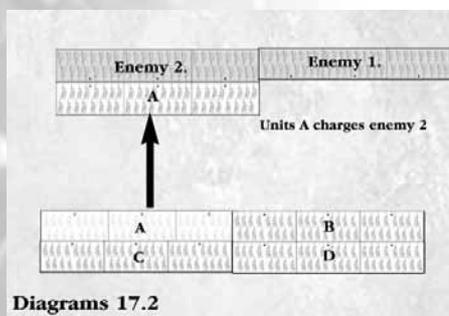
Dos años después de crearse el reglamento de Warmaster, apareció una actualización en el Warmaster Annual 2002. Sin embargo, estas modificaciones no se han traducido al español, ni siquiera aprovechando la publicación del reglamento en la página web de Games Workshop España. Esta actualización surgió cuando el equipo que creó Warmaster estaba desarrollando el contenido del Warmaster Annual 2002 y empezó a recopilar todas las Preguntas y Respuestas que habían publicado hasta el momento. Salió una sección tan extensa que decidieron crear una actualización más comprensible y un nuevo conjunto de PyR. 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).

P17 – Brigadas

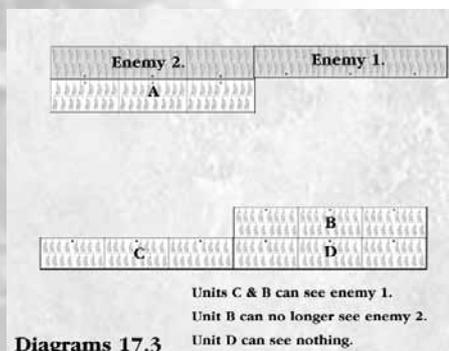
Añade los siguientes diagramas.



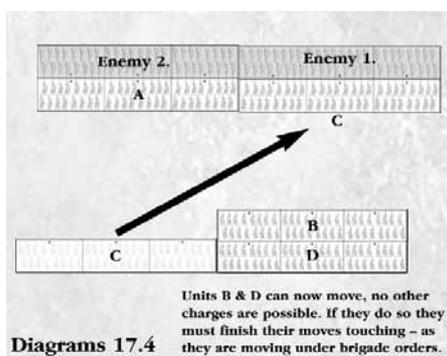
Diagrams 17.1



Diagrams 17.2



Diagrams 17.3



Diagrams 17.4

P20 – Formación y movimiento

Caso 5. Cambia la última frase por la siguiente:

La única situación en la que una formación irregular mueve a distancia de marcha es cuando carga o rehuye el combate.

P21 – Movimiento de las peanas

Reemplaza la sección hasta el apartado "Terreno" por lo siguiente:

Cuando una unidad mueve, puedes reorganizar sus peanas como quieras. Las peanas deben permanecer en contacto entre sí pero pueden girarse u ordenarse en línea, columna o en formación irregular. Cuando se mueve cada peana, ninguna de sus partes debe mover más de la distancia máxima permitida.

Cuando una peana se mueve no podrá hacerlo a través de otra peana de una unidad distinta, ya sea propia o enemiga. Las peanas sólo pueden moverse a través de otras peanas de su propia unidad que no hayan movido todavía y que no estén trabadas en combate cuerpo a cuerpo. En cualquier otro caso, las peanas no podrán mover a través de peanas de su misma unidad.

Hay una excepción a esta regla y ocurre cuando una unidad atraviesa otra

cuando rehuye de un combate y se describe más adelante (p23). Las peanas siempre pueden mover a través de personajes como se explica en la sección de "Generales, Magos y Héroes" (p53).



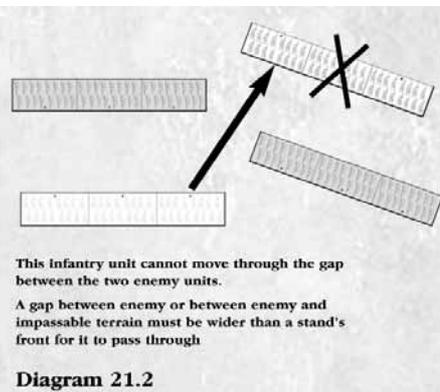
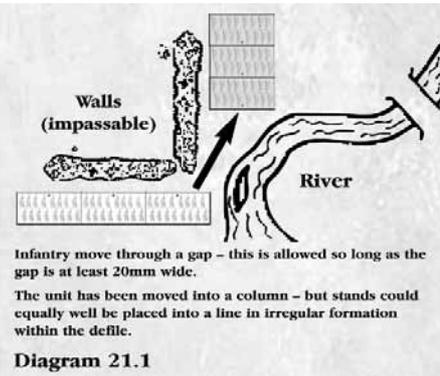
Pasar a través de huecos

Cuando una peana se mueve puede ser orientada para pasar a través de cualquier hueco siempre y cuando el hueco sea al menos tan ancho como el borde más corto de la peana, que suele ser normalmente 20 mm. Por ejemplo, una peana de infantería puede girarse hacia su lateral para moverse a través de un hueco entre un muro impassable y un río.

La excepción a esta regla es que una peana no puede pasar a través del hueco entre dos peanas enemigas o entre una peana enemiga y cualquier elemento o peana propia, al menos que el hueco sea mayor que el borde frontal de la peana. Por ejemplo, debe haber un

hueco de más de 40 mm. para que una peana de infantería pueda pasar entre una peana enemiga y una peana propia, o entre una peana enemiga y el borde de un río.

Esta regla impide a las unidades moverse a través de huecos que estén cerca de unidades enemigas y donde hay poco sitio para una maniobrabilidad efectiva. De todas formas, aunque no se permite a las peanas pasar entre peanas enemigas como se ha descrito, esto no impide a las peanas moverse entre peanas enemigas para cargarlas, asumiendo que hay sitio para ello (ver "Mover las tropas que cargan" p32).



P21 – Terreno

Párrafo 9. El último párrafo de la sección, cambia la última frase por la siguiente:

Si una unidad es forzada a retirarse hacia terreno impasable como resultado de un combate cuerpo a cuerpo, las peanas pueden resultar destruidas (ver la sección "Fase de Combate" p41 y p43).

P22 – Movimiento por Iniciativa

Párrafo 1. Bórralo y reemplázalo con lo siguiente:

La regla de Iniciativa representa la habilidad del oficial que comanda una unidad para liderar sus tropas al ataque o guiarlas fuera de peligro. Una vez que el enemigo está cerca, el entrenamiento

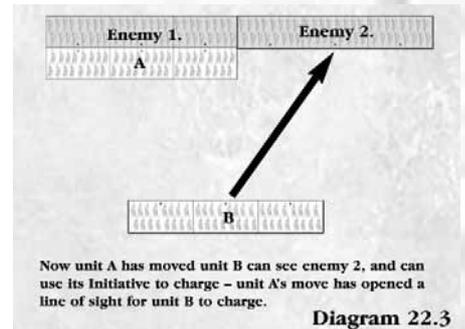
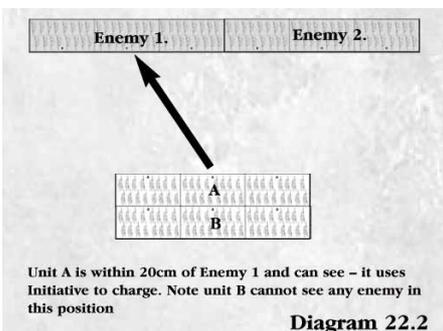
de un regimiento y sus instintos naturales determina en gran medida lo que ocurrirá a continuación, sin tener en cuenta lo que pueda preferir el General.



Durante la sección de Movimientos por Iniciativa de la Fase de Mando, una unidad podrá utilizar su propia iniciativa para cargar o rehuir el combate del enemigo visible más cercano a menos de 20 cm. No tiene la obligación de hacerlo y puede esperar por tanto a la sección de Ordenando Movimientos de la Fase de Mando y tratar de mover a las tropas mediante una orden. La elección es del jugador en la mayoría de las veces; las excepciones se detallan en las listas de ejército.

Párrafo 5. Bórralo y reemplázalo con lo siguiente:

Las unidades que se mueven por iniciativa lo hacen durante la sección de Movimientos por Iniciativa de la Fase de Mando como ya se ha explicado (arriba y ver p13). Las unidades se mueven de una en una, el movimiento de una unidad debe concluir completamente antes de mover la siguiente, pero el jugador puede mover las unidades en el orden que desee. Debido a que las unidades se mueven de una en una, es posible que por el movimiento de una unidad se bloquee la línea de visión de otra unidad propia, impidiéndole a esta unidad que utilice su iniciativa, o cambiando su enemigo más cercano.



Añade lo siguiente al final de la sección:

La infantería o la artillería enemiga en posiciones fortificadas pueden ser ignorados cuando se utiliza la iniciativa. Un jugador puede escoger ignorar estas unidades enemigas si así lo desea, en cuyo caso su propia unidad puede usar su iniciativa para cargar o rehuir el combate del enemigo no fortificado más cercano a menos de 20 cm.

Una unidad puede ignorar además la presencia de unidades enemigas si están separadas por alguna barrera impasable para ambos de forma que ninguna de las unidades, propias o enemigas, pueden rodear la barrera con su máximo movimiento. Por ejemplo, la caballería no puede cruzar ríos, por lo que dos unidades de caballería separadas por un río pueden ignorarse mutuamente si así lo desean para la iniciativa.



P23 – Unidades que salen de la mesa

Párrafo 1. Cambia la última frase por la siguiente:

Esto puede ocurrir cuando una unidad recibe un malentendido, pero también le puede ocurrir a unidades que son derrotadas en combate cuerpo a cuerpo o tropas que han sido repelidas por proyectiles o magia.

P25 – Objetivos

En el penúltimo párrafo que comienza “Las peanas en el interior de un bosque se supone...” cambia todas las distancias de 1 cm. a 2 cm. Por ejemplo:

Las peanas en el interior de un bosque se supone que pueden ver hasta 2 cm.

P26 – Objetivos

Borra el primer párrafo de la página que comienza “Si un jugador desea que una unidad dispare...”.

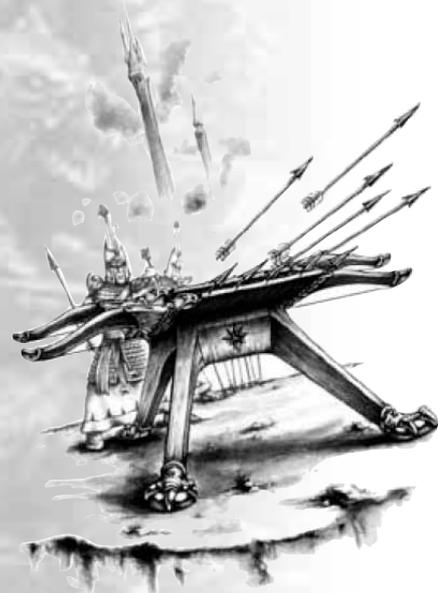
Este es un cambio en las reglas que hace imposible a una unidad girarse para disparar a enemigos que esté directamente detrás sin haber realizado un giro en la Fase de Mando. Este cambio hace que las unidades que pueden disparar 360° algo mejores al poder disparar en circunstancias en las que otros no podrían.

P27 – Repeler al enemigo

Borra el párrafo 3 que comienza “Las unidades parapetadas tiran un dado menos...” hasta la sección “Unidades desorganizadas al ser repelidas”. Sustitúyelo por lo siguiente:

Una unidad que tenga una o más peanas parapetadas descarta la primera herida sufrida cuando se calcula la distancia a repeler. Esto significa que un impacto no repele, con dos impactos se tira un dado, con tres impactos se tiran dos y así sucesivamente.

Una unidad que tenga una o más peanas fortificadas descarta las dos primeras heridas sufridas cuando se calcula la distancia a repeler. Esto significa que un o dos impactos no repelen, con tres impactos se tira un dado, con cuatro impactos se tiran dos y así sucesivamente.



Enanos parapetados tras unas barricadas de madera. Foto de Juan Antonio.

Las unidades que son repelidas se mueven en dirección contraria a la unidad enemiga más cercana que le haya disparado sin tener en cuenta qué unidad le haya hecho más heridas; ésta será la unidad que repele.

Cuando una unidad es repelida por disparos si ruta se determina de una forma comparable a las tropas que rehuyen el combate (ver p22). Mueve la peana que esté más cercana a la unidad que repele directamente en dirección contraria a ella y sin cambiar la orientación de la peana. Una vez que esta primera peana se halla posicionado, las peanas restantes retroceden a través de la misma ruta en una formación adecuada pero no pueden colocarse más cerca de la unidad que repele que la primera en colocarse. Nota que la medida que se hace ahora para establecer la distancia solo se toma con la unidad más cercana, el resto de peanas pueden mover más lejos aún que la distancia obtenida en los dados y se verán obligadas a ello a menudo. Esta flexibilidad permite a la unidad a reorganizar su formación cuando se retira. Ver diagrama 27.1.

Esta regla para tropas parapetadas y fortificadas se han escrito de nuevo para clarificar qué impactos son ignorados. Esto se hace relevante cuando los impactos provienen de varios enemigos, lo que hacía confusa esta regla.

P28 – Unidades en desbandada al ser repelidas

Reemplaza la sección hasta “Disparando a unidades que cargan” por lo siguiente:

Si la tirada para determinar la distancia de retirada por disparos es mayor que la máxima capacidad de movimiento de la unidad, entonces se considera automáticamente que la unidad ha huido completamente del campo de batalla. La

unidad no se mueve, en vez de ello retírala inmediatamente como baja.

Esto ocurre muy rara vez ya que las unidades que sufran muchos impactos serán destruidas de todas maneras. También es una forma útil de eliminar grandes criaturas enemigas que tienen muchas heridas y que de otro modo serían muy difíciles de matar.

P28 – Disparos contra una unidad que carga

Elimina la sección completa hasta “La función táctica de las tropas de proyectiles” y reemplázalo con lo siguiente:

Esta sección ha sido extensivamente rehecha para eliminar cualquier duda acerca de cuando se realizan los disparos y se retiran las bajas. Esto se preguntó particularmente con respecto a los disparos realizados por los cañones y los lanzacráneos.

Las peanas que son capaces de disparar (incluyendo la artillería, los monstruos apropiados y algunas máquinas de guerra) y que no estén ya trabadas en combate cuerpo a cuerpo, pueden disparar a las unidades enemigas que cargan a su propia unidad. Recuerda, una unidad es cargada en cuanto esté en contacto con una unidad que carga, no importa si no fuera ella el objetivo original de la unidad que carga.

Estos disparos representan a la unidad disparando contra el enemigo que se le viene encima, tal vez en el último momento o posiblemente realizada por partidas situadas por delante de cuerpo principal de la unidad antes de retroceder.

Los disparos realizados de esta manera son una excepción a la secuencia normal del turno debido a que ocurre en el turno del enemigo.

Los disparos se realizan tan pronto como la unidad que carga ha terminado su movimiento. Las peanas que disparan deben ser capaces de trazar una línea de visión al enemigo en algún punto de su movimiento de carga que esté dentro del alcance de las armas. Se puede realizar en cualquier momento de la carga: al principio del movimiento, una vez se haya completado o en cualquier punto entre ambos. Hay algunas tropas pueden disparar a todo su alrededor (por ejemplo los Jinetes de Lobo) por lo que podrán disparar trazando una línea de visión desde cualquier borde de su peana. El resto de tropas deben trazar la línea desde el borde frontal como de costumbre (p25).



Calcula el efecto de los disparos y elimina cualquier peana que haya perdido todas sus heridas antes de mover cualquier otra unidad. Ten en mente que debido a que se retiran las bajas en este momento, puede crear una línea de visión para que otra unidad cargue en el espacio dejado por la peana caída.

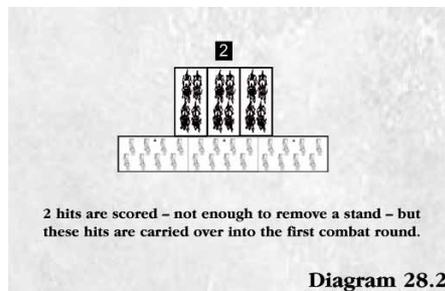
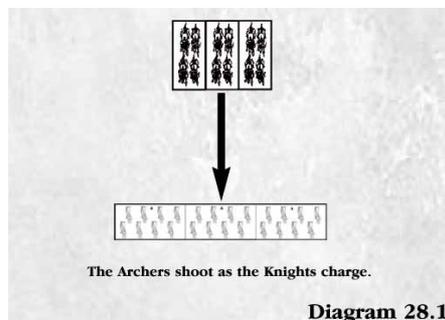
Recuerda que los disparos realizados por cañones pueden penetrar peanas enemigas y afectar a otras peanas o unidades que se encuentren detrás. Los disparos son calculados siempre desde la posición de las unidades que cargan al final de su movimiento, por lo que la penetración puede calcularse fácilmente desde la posición final de la unidad que carga.

Las heridas recibidas por la unidad que carga se mantienen en el combate posterior. Cuando se calcula el resultado del combate, estas heridas se cuentan como si hubiesen sido recibidas en la primera ronda de combate. Si se causan las suficientes heridas por disparos como para destruir una o más peanas que cargan, deben retirarse las bajas inmediatamente y por lo tanto no lucharán en la Fase de Combate. Recuerda que el total de impactos recibidos por impactos cuentan como si se hubiesen realizado en la primera ronda de combate incluso si se han retirado peanas enteras.

Por ejemplo, si una unidad de Arqueros inflige dos impactos a una unidad de Caballeros que le han cargado, los Caballeros comienzan el combate con

dos heridas que contarán para calcular el resultado del combate en la primera ronda. Si se infligen tres impactos, se retirará una peana de Caballeros y no tomará parte en el combate, los tres impactos seguirán contando para calcular el resultado de la primera ronda de combate.

Los impactos recibidos por las unidades que cargan no hacen que sean repelidas. Esto es parcialmente por conveniencia, ya que sino el juego se desordenaría rápidamente, aunque también refleja la habilidad de las tropas de avanzar estoicamente bajo los disparos cuando tienen a sus enemigos delante. Cualquier pérdida de entusiasmo se toma en cuenta al incluir las heridas recibidas en el resultado de la primera ronda de combate (ver "Resultados del Combate" p39).



Si una unidad con capacidad de disparo es cargado por dos o más unidades enemigas, una detrás de otra, entonces puede potencialmente disparar más de una vez. Cuando dispare a la segunda o subsiguiente unidad que carga, solo las peanas que no estén ya en combate cuerpo a cuerpo podrán disparar. Recuerda que las peanas tocadas esquina con esquina están trabadas en combate por lo que no podrán disparar a enemigos que les carguen.

P30 – Sumario Sección de Combate

El resultado de "Empate – Ambos bandos se retiran" debe leerse como:

Empate – Ambos bandos retroceden.

P32 – Secuencia de cargas

Cambia la primera frase que comienza con "El término carga..." por lo siguiente:

El término "carga" describe al movimiento de una unidad para contactar con una unidad enemiga durante la Fase de Mando ya sea por iniciativa o por medio de una orden.

P32 – Enemigo a la vista

Cambia la segunda frase que comienza "Es posible..." por lo siguiente:

Es posible que la carga de una unidad bloquee la línea de visión de otra unidad, haciendo imposible a esta segunda unidad a cargar aunque su objetivo fuera antes visible.

P33 – La carga

Borra la sección entera hasta "Separar las tropas de una brigadas" en p35. Reemplázalo con lo siguiente:

Aunque a continuación aparece una gran reestructuración, no se tenía la intención de cambiar las reglas. Sin embargo la antigua sección ha sido fuente de muchas dudas y malinterpretaciones por lo que sería mejor hacer una limpieza y aclararlo todo. Además hemos creado un conjunto alternativo de reglas experimentales que cambian la forma de realizar las cargas, reduciendo la accesibilidad de los flancos y dando una forma más intuitiva de manejar las cargas frontales, laterales y traseras (ver p60).

Antes de mover la unidad que carga, determina qué peana es la más cercana a la unidad enemiga que va a ser cargada. Una peana que no pueda ver al enemigo o que no pueda alcanzarlo, por cualquier motivo, se ignora en favor de una que pueda hacerlo. Cuando haya terreno impassable u otras unidades bloqueando la ruta más corta al enemigo, entonces mide la ruta real por la que se pasará para determinar qué peana es la más cercana y que esté al alcance. Si no eres capaz de determinar qué peana es la más cercana, que haya dos peanas a la misma distancia por ejemplo, el jugador que hace la carga determina una como la 'más cercana'.



Mueve la peana que carga más cercana en contacto borde con borde con la peana enemiga visible más cercana. Sitúa el borde frontal de la peana que

carga centro con centro con el borde más cercano de la peana enemiga. Ver diagrama 33.5.

Si el punto más cercano de una peana enemiga es una esquina, entonces la peana que carga debe moverse hacia el borde indicado por la balanza del borde frontal de la unidad que carga como se muestra en el diagrama 33.2. Si la mayor parte de la unidad que carga está a la izquierda de la línea más corta que une las dos unidades, entonces la peana más cercana se mueve al borde que se encuentre a la izquierda, si la mayor parte de la unidad se encuentra a la derecha, entonces la peana cargará al borde situado a la derecha. Si es imposible determinar qué lado elegir debido a que la balanza es exacta, entonces el jugador que carga puede elegir.



Cuando se determina dónde colocar la unidad que carga más cercana, las peanas enemigas o los bordes que no puedan ser vistos o que no sean accesibles siempre se ignoran. Por ejemplo, aquellas peanas que se encuentren pegadas a terreno impenetrable como ríos o que estén tapadas por otras peanas. Date cuenta que esto significa que una unidad puede ser incapaz de cargar porque no alcanza la distancia para cargar o no puede ver al borde de la peana enemiga que es accesible, incluso aunque sea capaz de ver el borde de la peana inaccesible dentro del alcance de su carga. Ver el diagrama 33.3 como ejemplo y la sección Bordes parcialmente accesibles para más información acerca de movimientos excepcionales.

Una vez que hayas colocado la peana que carga más cercana, mueve el resto de las peanas una a una, colocándolas de forma que toquen al menos otra que ya haya sido colocada. Cuando sea posible, las peanas restantes deben colocarse de forma que su borde frontal esté a la misma altura que el borde frontal de la unidad que carga más

cercana formando una línea recta. Estas peanas no tienen que colocarse centro con centro con las peanas enemigas como se hizo con la peana más cercana, pero deben colocarse de forma que su borde frontal contacte lo más posible de la peana enemiga, incluso si es solo una esquina. Ver diagramas 33.4, 33.5, 33.6 y 33.7.

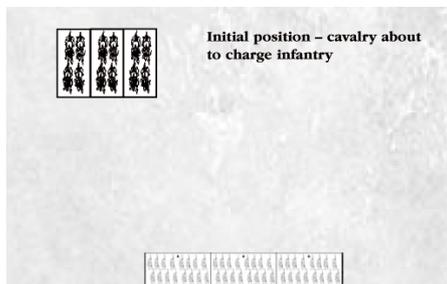


Diagram 33.5

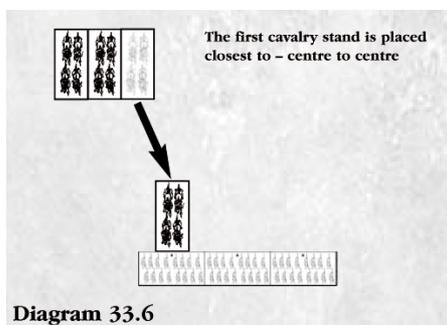


Diagram 33.6

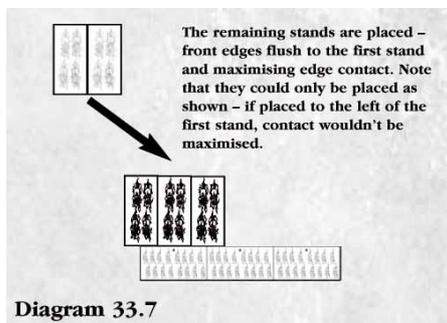


Diagram 33.7

Contacto con otro enemigo

En algunos casos puedes encontrarte con que las peanas que cargan entren en contacto con otras unidades enemigas situadas al lado de la primera. Estas otras unidades también cuentan como que han sido cargadas y son incluidas en el combate. Una vez que la peana que carga más cercana ha sido movida, la obligación para las peanas restantes de maximizar el contacto de su borde frontal se extiende a las unidades enemigas adyacentes y suele resultar en que se

incluyen más unidades en el combate. Ver diagrama 34.1.



Bordes parcialmente accesibles

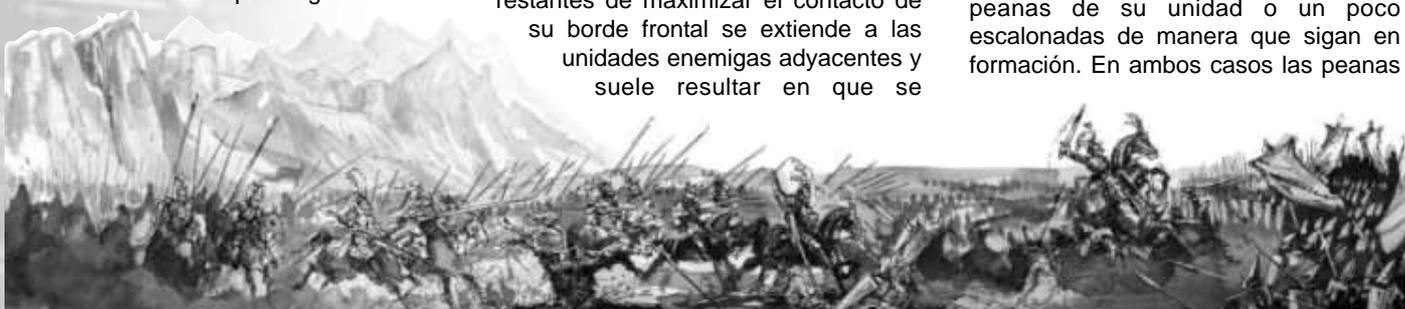
Ocasionalmente, puedes encontrarte con la imposibilidad de colocar la peana que carga más cercana centro con centro con la peana enemiga debido a que su borde esté parcialmente cubierto, por ejemplo, por otra peana o por terreno. En esta situación la peana que carga se coloca tan cerca como sea posible de la posición ideal de centro con centro pero debe contactar al menos algo del borde de la peana enemiga, tal como se muestra en el diagrama 34.2.

No es suficiente para la peana que carga más cercana contactar esquina con esquina. La peana más cercana debe siempre contactar borde con borde. Las peanas que solo pueden contactar esquina con esquina se ignoran cuando se determina el movimiento de la peana que carga más cercana. Cuando la única parte accesible de una unidad enemiga es una esquina, la carga no es permitida. Ver diagrama 34.3.

Movimiento máximo en las cargas

Ninguna peana que carga puede mover más que su máxima distancia de movimiento. Si la peana que carga más cercana no alcanza al enemigo y posicionarse centro contra centro como se ha descrito más arriba, la unidad no puede cargar. Incluso si la primera peana que carga no se puede colocar exactamente centro con centro porque esté parcialmente accesible el borde de la peana que recibe la carga, la unidad que carga debe tener la suficiente capacidad de movimiento como para poder colocarse centro con centro donde sea capaz de hacerlo.

Si las peanas que quedan no tienen capacidad de movimiento suficiente para alcanzar al enemigo como se ha descrito, o si no hay sitio suficiente para colocarlos, se colocarán detrás de otras peanas de su unidad o un poco escalonadas de manera que sigan en formación. En ambos casos las peanas





Batalla que enfrenta a los Altos Elfos contra sus malignos primos los Elfos Oscuros. Foto de la web de Specialist Games.

deben tener la suficiente capacidad de movimiento para permanecer en formación y si les es imposible hacerlo, no se podrá realizar la carga.

Cargas y formaciones irregulares

Ocasionalmente será imposible posicionar las peanas que cargan de forma exacta a como se ha descrito más arriba debido a que el enemigo no forma una línea recta. En este caso, las peanas que cargan se colocan entre la formación enemiga de forma que las peanas, una a una, toquen tanto a su propia unidad como a la unidad enemiga.

La rutina es identificar y colocar la peana que carga más cercana de la forma usual. Una vez colocada, las peanas restantes son colocadas por el jugador que carga de forma que sigan en formación y en contacto con el enemigo ya sea frontalmente o con una esquina. Ver diagrama 35.1.

Cargas, algunos puntos a tener en cuenta

Ten en cuenta que las unidades que cargan son colocadas siempre a la misma altura de la parte frontal, lateral o trasera de las formaciones enemigas, dependiendo de la posición de la peana que carga más cercana. De esta forma, en una carga al frontal de la unidad, las peanas restantes no pueden rodear al objetivo por los lados o por detrás, por ejemplo. Más tarde se describirá como las peanas que persiguen pueden rodear al enemigo que se retira una vez que el combate se está realizando (ver

Persecuciones p42-43). Ver diagrama 34.2.

Date cuenta que el contacto esquina con esquina es bastante común cuando la formación de una unidad es más ancha que otra, por ejemplo cuando una unidad de caballería carga a una de infantería por el flanco. Recuerda, una vez que la peana que carga más cercana se coloca centro con centro, las restantes peanas deben maximizar su contacto manteniéndose a la misma altura que el frontal de la primera peana, esto tiende a resultar en situaciones como la mostrada en el diagrama 35.2.

P38 – Bajas

Borra el segundo párrafo que comienza "Si una unidad sufre un número de impactos..." y reemplázalo por lo que sigue:

Recuerda los impactos sufridos por cada unidad durante la ronda de combate. Una vez que la ronda se ha completado, las unidades que hayan sufrido un número de impactos igual o mayor que su atributo de impactos elimina una o más peanas como bajas. El jugador que pierde el combate retira sus bajas primero y después el ganador. En caso de empate se tirará un dado y el que saque el valor más bajo retira sus bajas primero. Las peanas son retiradas una a una de los bordes de la formación de forma que ésta no se rompa en ningún momento. Las peanas que no toquen al enemigo pueden ser retiradas como bajas si el jugador así lo desea, en cuyo caso se asume que las bajas ocurren en el frente y los guerreros presionan para cubrir los huecos.

P40 – Tropas de apoyo

Borra el segundo párrafo y reemplázalo por lo que sigue:

Una peana sólo puede apoyar al combate si no toca a ningún enemigo y la unidad a la que pertenece no está desorganizada. La peana debe estar exactamente alineada detrás o al lado de una peana que esté combatiendo al frente durante la ronda de combate. La peana que apoya debe además estar orientada en la misma dirección que la peana apoyada, como se muestra en los diagramas. Date cuenta que una peana tocada por el enemigo por su parte frontal y por la parte lateral o trasera durante la ronda de combate puede ser apoyada, pero una peana tocada por el enemigo sólo por su parte lateral o trasera y no por su frontal, no podrá ser apoyada. La peana que apoya puede ser de la misma unidad que la peana que es apoyada o de una unidad distinta. Ver diagrama 40.1.

Este es un pequeño cambio a las reglas que elimina la situación donde las unidades de infantería apoyadas podían potencialmente combatir más efectivamente por sus flancos que frontalmente.

P41 – Retiradas bloqueadas

Párrafo 1, borra la cuarta frase que empieza "Sin embargo, las peanas que se retiran son destruidas..."

Párrafo 2, borra el párrafo completo y reemplázalo con lo siguiente:

Una peana que se retira es destruida si su movimiento es bloqueado. Una retirada se considera bloqueada si alguna parte de la peana es obligada a moverse a través de uno de los siguientes elementos: peanas enemigas, peanas de otras unidades propias que estén en combate cuerpo a cuerpo (incluyendo unidades propias que ya se hayan retirado del mismo combate en esa ronda), terreno impenetrable, peanas de unidades propias que no dejan pasar como se ha descrito más arriba.

Una retirada también será bloqueada si el movimiento de la peana lo pone en contacto con una peana de una unidad enemiga que no esté trabada en combate. Ten en cuenta que en este caso el solo contacto es suficiente para bloquear la retirada, la peana que se retira no necesita atravesar la peana enemiga. Porejemplo, una peana que debe retirarse 1 cm. entra en contacto con una peana enemiga a 1 cm. de distancia es destruida.



Las peanas que son destruidas se eliminan inmediatamente sin reducir el número de heridas que le quedan a la unidad.

Las retiradas bloqueadas suelen ocurrir cuando las unidades son parcialmente rodeadas, por ejemplo cuando luchan por la parte frontal y trasera al mismo tiempo. Ver diagrama 41.2.

P42 – Persecución

Borra la sección hasta “Enemigo destruido”. Reemplázalo con lo siguiente:

Esta es otra sección que ha sido ampliamente revisada en línea con las dudas que se han surgido con la versión original.

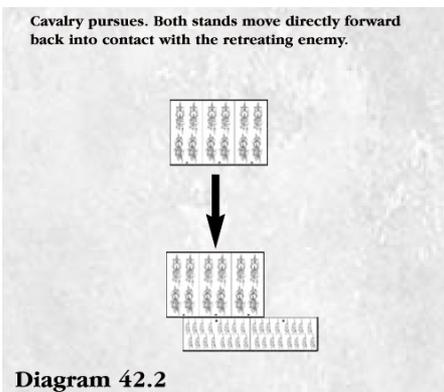
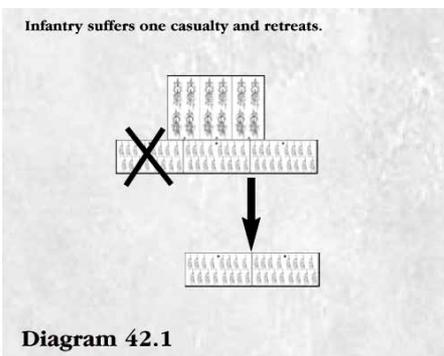
Durante la persecución, las unidades que persiguen se mueven hasta tocar a las unidades que se han retirado de ellos. La distancia que pueden mover los perseguidores no es fija, dependerá de la distancia recorrida por las unidades retiradas.

Los perseguidores se mueven después de que las unidades vencidas se hayan retirado y después de que se haya completado cualquier movimiento que haya sido necesario para dejar paso. Si persiguen varias unidades, mueve de una en una. El jugador que realiza la persecución puede mover las unidades en el orden que quiera. El orden puede ser importante ya que la colocación de los perseguidores puede bloquear a otros perseguidores si no tienes cuidado.

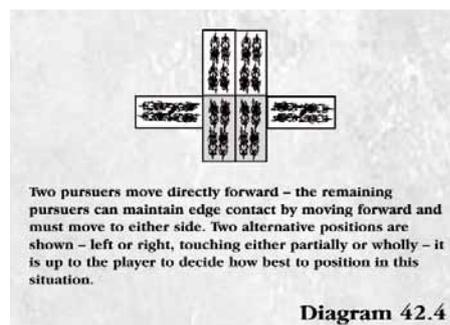
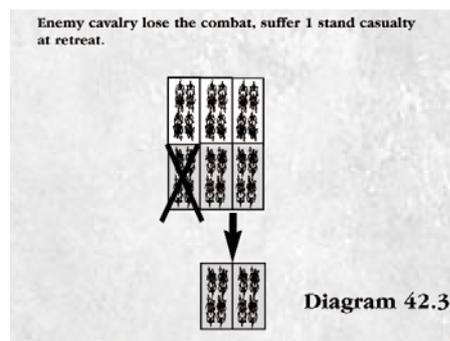
Donde puedan hacerlo, las peanas que persiguen deben moverse hacia la misma unidad con la que estaba encarada en la ronda de combate. Para explicarlo mejor, de aquí en adelante las unidades que se retiran se refieren solo a las unidades que estaban en contacto con las que persiguen durante la ronda de combate.

Cuando muevas a una unidad que persigue, comienza con todas las

peanas que puedan reestablecer contacto borde con borde con las unidades que se retiran moviéndolas directamente hacia delante. Si el borde frontal de la peana puede entrar en contacto con al menos una parte del borde de una peana que se haya retirado moviendo hacia delante, deberá hacerlo (pero mira “Combates múltiples” para excepciones). Date cuenta que las peanas que persiguen no pueden mover directamente hacia delante si hay un obstáculo, debe haber una ruta despejada para que el perseguidor se mueva directamente hacia delante. Los diagramas 42.1 y 42.2 muestran un caso simple.



Una vez que las peanas que puedan perseguir directamente hacia delante lo hayan hecho, el resto de peanas de la misma unidad se mueven también para colocarlas en contacto. Esto incluye a las peanas que sólo contactarían esquina con esquina moviendo directamente hacia delante, al igual que las peanas que no entrarían en contacto. Donde sea posible, estas peanas deben colocarse contra la misma unidad enemiga que las peanas que han perseguido directamente hacia delante. Las peanas que persiguen deben colocarse de forma que su borde frontal toque al menos algo del borde de una peana que se retiró donde sea posible, pero no es necesario que maximicen el contacto como cuando la carga. Ver diagramas 42.3 y 42.4.

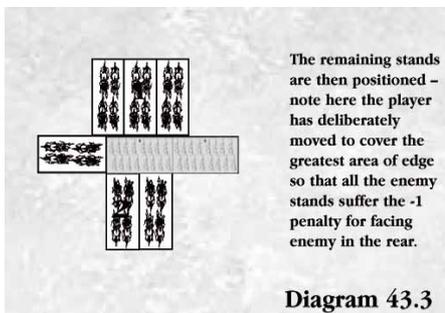
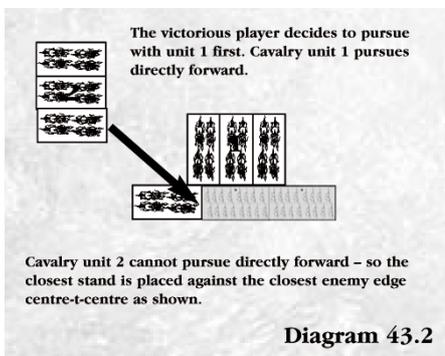
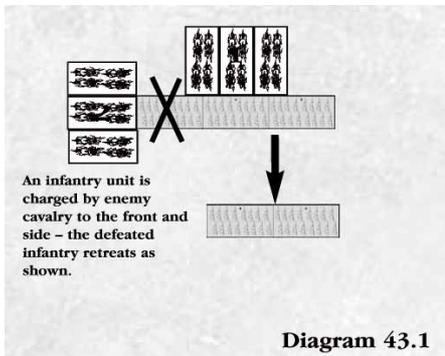


En todos los casos, las peanas que persiguen deben tener una ruta despejada hacia su nueva posición. Una vez que las peanas han perseguido directamente hacia delante, el resto de peanas moverán de una en una y deben colocarse en contacto con una peana que ya se haya movido. Esto asegura que la unidad siempre mantenga una formación adecuada con todas las peanas tocándose una vez que haya perseguido. Las peanas pueden verse obligadas a intercambiar su posición relativa dentro de la unidad o incluso rodear a una peana perseguida por el lateral o por detrás al perseguir como se ha descrito. Ver diagrama 43.1 (libro).

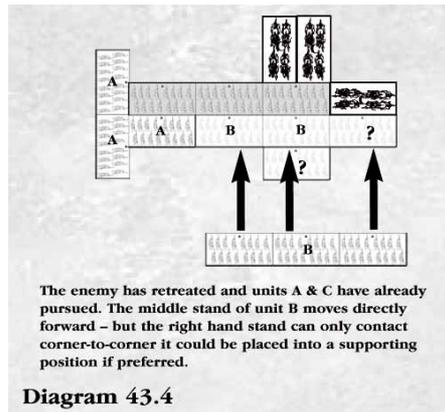


Ocasionalmente puedes encontrarte con que ninguna peana puede perseguir directamente hacia delante. Cuando esto ocurra coge la peana más cercana a la unidad que se ha retirado y muévela contra el borde accesible más cercano de la peana enemiga más cercana. En este caso, colócala centro con centro donde sea posible de la misma forma que si fuese una carga, date cuenta que no es necesario que vea a su enemigo.

Ten en cuenta también que la peana debe seguir teniendo una ruta despejada de peanas y obstáculos. Una vez colocada la primera peana, coloca las demás como se ha descrito arriba. Ver nuevos diagramas 43.1, 43.2 y 43.3.



Algunas veces es posible que no se pueda mover algunas peanas de la unidad que persigue debido a la posición de otras unidades (propias o enemigas) o debido a terreno impasable. Cualquier peana que no pueda colocarse como se ha descrito debe hacerlo en formación con su unidad, en la posición que el jugador desee. Una vez que al menos una peana esté en contacto por su borde frontal, las peanas que no sean capaces de colocarse borde con borde pueden colocarse esquina con esquina si las circunstancias lo permiten, permitiéndole combatir en la siguiente ronda de combate. No se le permite a una unidad perseguir si solo puede alcanzar contacto esquina con esquina, al menos una peana debe contactar por su borde frontal a un borde de la unidad enemiga para poder perseguir. Ver diagrama 43.4.



Cuando la persecución resulta con el borde frontal de las peanas tocando un borde lateral, el borde posterior o una esquina posterior de una peana enemiga, esta última obtendrá una penalización en la siguiente ronda de combate (ver "Modificadores al Ataque" p37).



Perseguidores y enemigos no trabados en combate

Cuando mueve un perseguidor es posible que algunas peana entren en contacto con unidades enemigas que no estén trabadas en combate. Es también posible que los perseguidores entren en contacto con otras unidades enemigas que se han retirado del mismo combate, pero que no estaban en contacto en la ronda previa. En algunos casos esto no puede evitarse, en otros dependerá del orden en el que se muevan los perseguidores y cómo el jugador escoja la posición de las peanas que persiguen.

Cualquier unidad que entre en contacto de esta forma formará parte en el combate automáticamente en la siguiente ronda.

El bonificador por persecución solo se aplica contra las unidades que se han retirado si han participado en el mismo combate que el perseguidor. No importa si el perseguidor luchó realmente contra la unidad que se retiró en la ronda previa, solo que la unidad se retira del mismo combate. No se aplica ningún bonificador por carga o persecución contra las unidades que se incorporan al combate.

Persecuciones imposibles

Puede ocurrir que la persecución sea imposible. Esto ocurre normalmente

cuando no le es posible a un perseguidor contactar por su borde frontal contra el borde de la unidad enemiga, por ejemplo si la unidad enemiga ya ha sido perseguida por otra unidad propia y está rodeada. Recuerda, el contacto esquina con esquina no es suficiente para mantener la persecución, al menos una peana que persigue debe contactar por su borde frontal con un borde de una peana de la unidad enemiga. Cuando una unidad no puede reestablecer el contacto con un enemigo que se retira, la unidad no podrá perseguir.

No se permite tampoco avanzar a una unidad que no pueda perseguir al enemigo. Una unidad solo puede avanzar si todas las unidades contra la que luchaba han sido destruidas. Ver "Avanzar" p44.

Ten en cuenta que también puede resultar imposible perseguir a una unidad cuando dos unidades se retiran en direcciones diferentes. En este caso los perseguidores no dividirán su formación e ignorarán una de las unidades enemigas a favor de la otra. Ver "Combates Múltiples - Opciones de las unidades victoriosas" p47.

P43 - Enemigo destruido

Cambia la primera frase del primer párrafo por lo siguiente:

Una unidad es destruida si todas sus peanas caen o si todas sus peanas son forzadas a retroceder a través de terreno impasable, peanas que están trabadas en combate o peanas propias que no dejan paso o se quedan en contacto con unidades enemigas que no están trabadas en combate.

P44 - Avanzar

Añade el párrafo siguiente después del tercer párrafo:

Cuando una unidad avanza, siempre se resolverá el combate resultante después, sin tener en cuenta si es un combate ya existente o es uno nuevo. Si la unidad ha avanzado fuera de un combate que no ha terminado (como puede ocurrir algunas veces en combates grandes) entonces completa el combate original antes de continuar con el nuevo. Si varias unidades avanzan fuera del combate, iniciando o uniéndose a combates distintos, el jugador del que sea el turno, elegirá en qué orden se resolverán ambos combates, pero todos deben resolverse antes de continuar con cualquier

combate posterior. La razón por la que se resuelven en seguida los combates por avance es doble. Primero, permite al jugador victorioso tomar ventaja de su éxito permitiendo mover a la unidad a otro combate; segundo, hace más fácil recordar qué unidades ya han avanzado durante esta fase.

P44 – Retroceder

Borra el segundo párrafo y reemplázalo por lo siguiente:

Si ambos jugadores tienen unidades que deben retirarse por un combate resuelto en empate, cada bando van retirando unidades por turnos, ambos jugadores tiran un dado y el que saque el mayor resultado empieza el primer turno o se lo cede al contrario.

P45 – Reorganizarse

Reemplaza los párrafos 1 y 2 por lo siguiente:

Esta sección a sido reescrita para clarificar a qué unidades se les permiten reorganizarse y en qué orden.

Al final de la Fase de Combate cualquier impacto sobrante se descarta. Después de que los impactos hayan sido descartados, las unidades supervivientes que hayan contactado con unidades enemigas durante la Fase de Combate podrán reorganizarse. Las unidades de infantería que hayan simplemente apoyado un combate y que no hayan contactado ningún enemigo durante esta fase no podrán reorganizarse.

Las unidades pueden reorganizarse independientemente de que hayan ganado, perdido o empatado el combate, o de qué bando sea el turno. Es importante esperar a que se complete la Fase de Combate antes de reorganizar las tropas ya que es posible que una persecución o un avance involucre a la unidad en combate.

Si ambos jugadores desean reorganizar, lo harán por turnos, ambos jugadores tiran un dado y el que saque el mayor resultado empieza el primer turno o se lo cede al contrario.

P45 – Tropas parapetadas y fortificadas

Reemplaza la sección completa hasta "Enemigo parapetado y fortificado" por lo siguiente:

Solo la infantería, las unidades voladoras y los gigantes pueden

moverse hasta contactar de cualquier forma con peanas que estén fortificadas, por ejemplo en una carga, durante una persecución o como resultado de un avance. Cuando cualquier otro tipo de unidad contacte accidentalmente con peanas fortificadas, por ejemplo cuando cargan a una unidad adyacente no fortificada, estas peanas deben ser recolocadas de forma que no estén en contacto con una peana enemiga fortificada. Ten en cuenta que esto anula la obligación de maximizar el borde de contacto con las unidades enemigas cuando sea aplicable. No se permite ninguna posición final en el que haya unidades distintas a las descritas en contacto con un enemigo fortificado. Si se da el caso de que una peana no puede ser colocada sin que entre en contacto con un enemigo fortificado entonces será destruida y no entrará en combate.



Las unidades de infantería y de artillería, sin embargo, pueden tomar ventaja de la vegetación natural, las estribaciones del terreno, el trabajo de campo o de fortificaciones permanentes para hacer más segura su posición. Esto permite a las peanas de infantería y de artillería estar parapetadas o fortificadas. En ambos casos el resultado requerido para impactar se incrementará como se muestra en la tabla de abajo:

Objetivo	Resultado necesario
Infantería/artillería fortificada	6+
Infantería/artillería parapetada	5+
Todos los demás objetivos	4+

Unidades parapetadas

Una peana está parapetada si está ubicada completa o parcialmente detrás de un obstáculo bajo, como un seto o un muro, en el borde o dentro de un bosque o en el interior de ruinas o edificios. Una peana también estará parapetada si está colocada en la cresta o la pendiente de una colina o está colocada en una altura superior a sus atacantes.

Son situaciones en las que la infantería o la artillería pueda tener ventaja. Estas unidades pueden tomar ventaja de las estribaciones del terreno, la vegetación o barreras como setos o zanjas. Esta ventaja es parcialmente debido a la habilidad de la unidad de atrincherarse, de que los soldados individualmente encuentren cobertura o que la unidad completa se oculte, por ejemplo agachándose en terreno denso. Similarmente, le confiere a la unidad que ha tomado posiciones la ventaja de que le resulta al enemigo más difícil aproximarse.

Unidades fortificadas

Una peana está fortificada si está colocada en las murallas de una fortificación substancial, como el muro de un castillo, torre, fuerte, etc.

Esta situación no ocurre regularmente en las batallas campales pero se ha incluido aquí para completar las reglas. Una fortificación bien preparada debe considerarse una posición fortificada más que parapetada, pero solo si está construido y colocado de forma que las



Tropas imperiales esperan fortificadas el asalto de una orda del Chaos. Foto obtenida de la web The Wargames Directory (<http://www.wargamesdirectory.com>)

tropas deben escalar o trepar por una pendiente empinada para poder atacar.

P45 – Enemigo parapetado y fortificado

Cambia la primera frase por lo siguiente:

Solo la infantería, las unidades voladoras y los gigantes pueden moverse hasta contactar de cualquier forma con peanas que estén fortificadas, por ejemplo en una carga, durante una persecución o como resultado de un avance.

P49 – Desorganización

Cuándo queda desorganizada una unidad

Caso 5 – Pasa a través de unidades propias. *Cambia la primera frase por lo siguiente:*

Si una unidad es repelida por disparos, se retira de un combate o retrocede a través de una unidad propia que no esté trabada en combate cuerpo a cuerpo, el jugador tiene la opción de mover la unidad propia para dejar paso.

Caso 6 – Retrocede/es repelida hasta una unidad propia que no deja paso. *Cambia el título y la primera frase con lo siguiente:*

Retrocede/es repelida a través de una unidad propia que no deja paso. Una unidad que es repelida por disparos o que retrocede a través de una unidad propia que no está trabada en combate cuerpo a cuerpo que no puede o no quiere dejar paso queda automáticamente desorganizada.

Caso 7 – Deja paso. *Añade lo siguiente al final del primer párrafo:*

Ten en cuenta que es posible que una unidad tenga que tirar varias veces para ver si se queda desorganizada como resultado de un solo movimiento, por ejemplo cuando deja paso y fuerza a otras tropas propias a dejar paso al mismo tiempo. En estas situaciones realiza el número apropiado de chequeos.

P50 – Unidades desorganizadas

Elimina la primera frase del caso 1 que comienza "Una unidad que está desorganizada..." y reemplázala con lo siguiente:

Una unidad que ha sido desorganizada no puede usar su iniciativa ni puede recibir órdenes. Esto significa que una



unidad desorganizada normalmente no podrá moverse en la Fase de Mando.

P50 – Dejar paso

Borra el párrafo cuatro que comienza "Cuando se echa a un lado..." y el párrafo 5 que comienza "Cuando marcha hacia atrás..." y reemplázalo con lo siguiente:

Cuando se echa a un lado, todas las peanas en el camino de la unidad propia se mueven mientras que el resto de peanas se quedan estacionarias. El jugador reorganiza las peanas que han movido en torno de las que se han quedado estacionarias. Si la unidad entera está en el camino de la unidad propia entonces todas las peanas deben moverse, en cuyo caso el jugador comienza moviendo la peana que debe mover la menor distancia para quitarse del camino. Esta peana se mueve la menor distancia para quitarse del camino de la unidad propia sin cambiar su orientación. Las peanas restantes se reorganizan en formación en torno de la primera. Ten en cuenta que la unidad

que se echa a un lado puede cambiar su formación. Ver diagrama 51.1.

Cuando marcha hacia atrás, la unidad entera simplemente mantiene el paso de la unidad propia dejándole espacio. La unidad marcha hacia atrás en la misma dirección que la unidad propia sin cambiar su propia orientación o formación, terminando su movimiento tocando a la unidad por la que ha dejado paso. En el caso de unidades de infantería que dejan paso por otras unidades de infantería, si todas las peanas que han dejado paso estaban en el camino de la unidad propia, pueden recolocarse en posiciones de apoyo si así se desea. Esto se muestra en el diagrama 51.2.

Añade lo siguiente en la descripción del diagrama 51.1:

Ten en cuenta que en el caso de la peana B de la unidad de infantería podría haber sido colocada en una posición de apoyo o en formando cualquier otra formación, no es necesario mantener la formación en línea. Similarmente, aparte de la peana

A de la unidad de caballería, el resto de peanas podrían haber sido colocadas en cualquier formación en torno de A.

P51 – Dejar paso

Cambia la frase del último párrafo de la p51 que comienza “Una unidad en retirada de un combate cuerpo a cuerpo es destruida si llega hasta una unidad inmóvil...” por lo siguiente:

Una unidad en retirada de un combate cuerpo a cuerpo es destruida si atraviesa una unidad propia que no deja paso.

P57 – Personajes

Añade la siguiente sección nueva después de la sección “Los personajes en un combate” de la p57.

Personajes que pueden disparar

Los personajes que montan sobre monstruos o los personajes que tienen capacidad de disparo, cuando se unen a una unidad, se asume que están incluidos en la formación de la unidad sin tener en cuenta la posición real de la peana del personaje. Cuando disparan en la Fase de Disparo, o durante la Fase de Mando si disparan cuando reciben una carga, el jugador escoge una de las peanas de la unidad y realiza los disparos del personaje desde esa peana. Todos los disparos que se realicen hacia la misma unidad enemiga deben ser realizados desde la misma peana, sin embargo el personaje se puede “mover” de una peana a otra durante el turno como se requiera (esto puede ocurrir durante la Fase de Mando del enemigo si la unidad es cargada por más de una unidad enemiga).



P57 – Monstruos y carros

Reemplaza la frase que comienza “Un personaje montado en un carro o en un monstruo no puede entrar...” del cuarto párrafo por lo siguiente:

El personaje no puede unirse a una unidad si todas sus peanas se encuentran en un bosque. Si la unidad donde se encuentra retrocede, huye, es repelido, persigue, avanza o es obligado de cualquier otra manera a entrar en un bosque, el personaje debe moverse hasta 30 cm. para unirse a otra unidad propia de la misma manera que un personaje solo es contactado por el enemigo.



P57 – Tamaños raros de las peanas de personajes

Añade la siguiente sección nueva al capítulo de “Generales, Hechiceros y Héroe” después de la sección de “Monstruos y Carros” de la p57.

Los personajes se montan en peanas de tamaño estándar al igual que las de las tropas. Sin embargo algunos jugadores prefieren montar sus personajes sobre peanas circulares para hacerlas más fáciles de ver. Además, algunos de las miniaturas de personajes, como el Gran Teogonista, son demasiado grandes para montarlas sobre una base de tamaño estándar.

Las peanas de los personajes pueden montarse sobre bases circulares de hasta 25 mm de diámetro usando las reglas normales. Simplemente mide las distancias al borde de la peana como lo harías con una peana rectangular. Esto no confiere ninguna ventaja significativa sobre una peana estándar.

Las peanas de los personajes pueden montarse sobre bases mayores, ya sean rectangulares, circulares o de cualquier otra forma, pero en estos casos todas las distancias deben medirse desde el centro de la peana o desde un punto específico de la peana como una determinada miniatura. Los jugadores deben especificar desde donde se medirán las distancias antes de que empiece la batalla. Las peanas sobredimensionadas son un poco más incómodas de manejar durante la partida, pero permite incluir algunas miniaturas decorativas o montar escenas más complejas dándoles un aspecto más atractivo.

P59 – Unidades voladoras, Órdenes

Elimina el párrafo y reemplázalo por lo siguiente:

Una unidad voladora sólo podrá recibir órdenes de un personaje si éste se encuentra a menos de 20 cm. Este rango restringido refleja la dificultad de impartir órdenes a trapas que se encuentran en el aire.

P59 – Unidades voladoras, Movimiento de regreso

Añade el siguiente párrafo:

Una vez el jugador ha decidido hacia adonde regresar, mueve la unidad hacia el personaje seleccionado. Si la tirada es mayor que la distancia entre la unidad y el personaje mueve a la unidad directamente hacia la peana del personaje hasta colocarlo en contacto. En otro caso, mueve la unidad la distancia completa obtenida en los dados hacia el personaje. Si esto no es posible por la presencia de terreno restrictivo o de unidades enemigas, mueve a la unidad voladora tan lejos como sea posible. Las unidades voladoras no pueden contactar con el enemigo mediante el movimiento de regreso.

P60 – Movimiento

Añade el siguiente párrafo delante del ya existente:

Cuando una unidad voladora mueve durante la Fase de Mando puede hacerlo sobre otras unidades, incluyendo otras unidades voladoras, ya sean propias o enemigas. También pueden mover sobre el terreno como se describirá más abajo. Las unidades voladoras no pueden terminar su movimiento tocando al enemigo al menos que hayan cargado. Tampoco pueden terminar su movimiento encima de otras unidades propias, las peanas deben tener espacio suficiente para ser colocadas de la misma forma que las unidades terrestres.

Añade la siguiente nueva sección en la p60 antes de la sección de “Terreno”:

¿Qué pueden ver las unidades voladoras?

Cuando se determina si una unidad voladora puede ver a una unidad enemiga, para dispararle o cargarle por ejemplo, se trata de la misma forma que si fuese una unidad terrestre. Aunque se piense que una unidad voladora puede volar por encima de otra unidad o del

terreno, las peanas de las unidades voladoras siguen sin poder ver a través de otras peanas o de obstáculos del terreno. Esto fuerza a las unidades voladoras a moverse hacia su objetivo en vez de que simplemente salten sobre ellos desde el cielo, permitiendo a las unidades enemigas evitar ataques aéreos si tienen unidades o terreno delante que les sirva como pantalla.



P60 – Terreno

Borra los dos párrafos existentes y reemplázalos por los siguientes:

Cuando una unidad voladora mueve en la Fase de Mando ignoran completamente el terreno debido a que vuelan por encima de él. Esto significa que pueden mover por encima del terreno que sería impenetrable para otro tipo de unidades como montañas escarpadas, ríos profundos, etc.

Aunque las unidades voladoras pueden moverse por encima de cualquier tipo de terreno, no pueden finalizar su movimiento en un tipo de terreno que sea impenetrable para la infantería o en un bosque. La restricción de no poder entrar en los bosques es debido a que imaginamos que les resulta prácticamente imposible a las unidades voladoras operar de forma efectiva entre los árboles. La restricción general para terreno impenetrable es debido a que hemos escogido tratar a las unidades voladoras como que “saltan” de una posición a otra en vez de que se quedan en el aire de un movimiento a otro. Aunque esto pueda parecer un poco arbitrario, es necesario para evitar complejidad y ambigüedad en otros aspectos del juego, y es una forma muy

práctica de representar a las unidades voladoras.

Añade la siguiente nueva sección:

Moviendo en las Fases de Disparo y de Combate

Las unidades voladoras que son repelidas por disparos se moverán de la misma forma que en la fase de Mando. Las unidades voladoras repelidas que finalizan su movimiento sobre terreno impenetrable se detendrán en el borde de la misma forma que las tropas terrestres. Cuando finalizan su movimiento sobre unidades propias se tratan igual que las tropas terrestres, por ejemplo las tropas propias pueden dejar paso, o si no lo hacen, se quedan en contacto. En el caso de que finalicen su movimiento sobre unidades enemigas deberán pararse a 1 cm. enfrente de ellas de la misma forma que las tropas terrestres. En todos estos casos deberán realizarse los chequeos necesarios para ver si se quedan desorganizados (ver p49).

En la Fase de Combate las unidades voladoras que se retiran o persiguen realizan todos sus movimientos a nivel del suelo y sus movimientos serán bloqueados por otras peanas, terreno que sea impenetrable para la infantería o bosques. Esto representa el hecho de que las unidades voladoras están operando a nivel del suelo. En los casos en que las unidades voladoras sean destruidas debido a que se retiraron sobre unidades enemigas o terreno impenetrable sería más convincente pensar que la unidad ha sido dispersada a que realmente han resultado muertas. Para nuestro propósito esto significaría lo mismo por lo que la unidad puede ser eliminada del juego.

Las unidades voladoras que avanzan o retroceden en la Fase de Combate se tratan de la misma forma que en la Fase de Mando y por lo tanto pueden volar por encima del terreno y de las peanas.

P62 – Sumario sección final de la batalla

El punto 2 del apartado “Retirada” debe leerse como sigue:

2. Una vez un ejército se retira, el juego termina inmediatamente.

P67 – Disparos por encima de la cabeza

Elimina el tercer párrafo y reemplázalo con lo que sigue:

Las peanas de artillería que estén colocadas sobre terreno elevado pueden disparar por encima de cualquier obstáculo o tropas que se encuentren situados en un nivel inferior. Las peanas de artillería pueden disparar por encima de obstáculos o trampas que se encuentren en el mismo nivel o por encima si el objetivo se encuentra en un nivel más alto aún. En ambos casos, las tropas incluyen todas las unidades propias y aquellas unidades enemigas que no pueden ser designadas como objetivo, por ejemplo debido a que están trabadas en combate cuerpo a cuerpo. No se puede disparar por encima de las unidades enemigas que pueden ser designadas como objetivos debido a que se debe disparar sobre ellas, la artillería está obligada a disparar a la unidad enemiga más cercana al igual que las tropas que disparan. Por ejemplo, una unidad de artillería ubicada en lo alto de una colina puede disparar por encima de tropas propias que se encuentren por debajo de ella, así como bosques, edificios, otros terrenos de similares características y combates cuerpo a cuerpo.

P68 – Cañones

Añade el siguiente párrafo:

Debido a que los cañones pueden cuasar daño adicional por los rebotes, es posible que inflija daño



a unidades propias o a unidades de ambos bandos que estén trabadas en combate. Todas estas unidades no son designables como objetivos, pero en el caso del rebote del disparo de un cañón pueden sufrir impactos como resultado de un disparo dirigido contra una unidad cercana. Cualquier peana propia que no esté trabada en combate que sufra impactos de un cañón es repelida como si hubiese recibido disparos del enemigo. Cuando una unidad propia es repelida de esta forma, espera a que el enemigo haya movido a todas sus unidades que hayan sido repelidas, entonces mueve las unidades propias repelidas. Cualquier unidad que esté trabada en combate que reciba impactos de esta forma, los acumulará para la resolución del combate y contarán como si se hubieran recibido durante esa ronda de combate para calcular quien ha ganado. Las unidades trabadas en combate no son repelidas por los impactos recibidos.



P69 – Lanzador de huesos no muerto

Borra el tercer párrafo que comienza "Cuando este artefacto dispara..." y reemplázalo con lo siguiente:

Cuando este artefacto dispara, el proyectil impacta hasta un total de tres peanas que estén en contacto y que se encuentren en la trayectoria del proyectil como se muestra en el diagrama 69.1. Estas peanas pueden pertenecer a la misma o a diferentes unidades, el proyectil automáticamente atraviesa e impacta hasta tres peanas que estén en contacto.

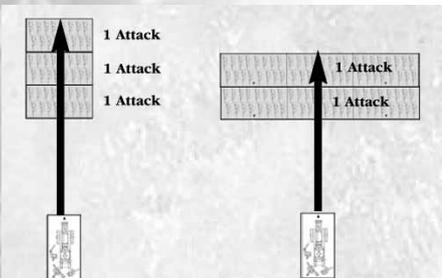


Diagram 69.1

Cada unidad que haya sido impactada recibirá 1 ataque por cada peana que se encuentre en la trayectoria del proyectil. Todos los ataques contra la misma unidad se resuelven simultáneamente. Por ejemplo, una unidad de infantería

formada en columna recibe tres ataques por lo que tirará tres dados.

Debido a que el lanzador de huesos puede impactar a diferentes unidades, es posible que una unidad que esté trabada en combate o incluso una unidad propia reciba impactos en algunas situaciones. Estas son unidades que normalmente no pueden ser designados como objetivos, pero en este caso pueden recibir impactos como resultado del fuego directo a una unidad enemiga que apoya el combate. Cualquier unidad que esté trabada en combate que reciba algún impacto, lo acumulará para la ronda de combate y contarán para la resolución del mismo y ver quien gana el combate. Las unidades trabadas en combate no pueden ser repelidas por los impactos recibidos. Las unidades que no estén trabadas en combate, por ejemplo las que apoyan, son repelidas de la forma habitual, si unidades propias son repelidas, muévelas después de que el enemigo haya movido sus unidades repelidas.

P70 – Tabla de problemas del cañón lanzallamas

Borra la tabla y reemplázala por la que sigue:

Esta es una pequeña reordenación de la tabla para dar mejores resultados cuanto mayor sea el resultado de la tirada. También se han cambiado todas las acepciones a 'impactos' en la tabla original refiriéndose sólo a ataques, manteniendo así la consistencia con las reglas del Cañón Lanzallamas.

1. El cañón lanzallamas explota y es destruido. No se causan ataques.
2. El cañón lanzallamas vomita una enorme bocanada de fuego e inflige un total de 4+2D6 ataques al objetivo antes de explotar y destruirse a si mismo.
3. El cañón lanzallamas emite un preocupante jadeo asmático antes de lanzar una llama bastante desilusionante. Sólo inflige 6 ataques este turno. A partir de ahora el número de ataques que realiza se reduce de 2D6 a 1D6 durante el resto de la batalla.
4. El cañón lanzallamas borbotea y su caldera se apaga. La dotación se apresura a reencenderla. El cañón lanzallamas no dispara este turno, pero no resulta afectado de ningún otro modo.
5. En vez de fuego, el cañón lanzallamas expulsa una gran nube de humo y cubre al enemigo de carbones ardientes y hollín. Inflige 10 ataques

este turno, pero no resulta afectado de ningún otro modo.

6. El cañón lanzallamas pega un salto hacia atrás y vomita una llamarada especialmente enorme que inflige 12+1D6 ataques. No resulta afectado de ningún otro modo.



P72 – Lanzamiento de hechizos

Borra el último párrafo que comienza "Un hechizo sólo puede ser lanzado con éxito..." y reemplázalo con lo siguiente:

Los hechiceros puede lanzar hechizos contra cualquier objetivo elegible dentro del rango, pero sólo una unidad puede ser afectada por el mismo hechizo una vez por turno. Una unidad ha sido afectada por un hechizo si se ha obtenido el resultado apropiado en la tirada, no ha sido dispersado y su efecto ha sido resuelto sobre la unidad tal como describe el hechizo. Ten en cuenta que un hechizo puede tener efecto pero no causar ningún daño, por ejemplo un Rayo de Muerte realiza 3 ataques por disparos pero puede fallar los tres impactos.

Hay algunas situaciones donde el objetivo de un hechizo no es literalmente una unidad, por ejemplo los hechizos de Bola de Fuego y de Puño de Morko realiza ataques por disparos a todas las unidades que se encuentren en su camino. En estos casos, todas las unidades son afectadas una vez que se haya obtenido la tirada apropiada para lanzar el hechizo y éste no ha sido dispersado. Ten en cuenta que esto significa que una unidad puede potencialmente ser afectada por dos Bolas de Fuego diferentes viniendo de diferentes direcciones, pero solo la primera tendrá efecto sobre la unidad.

Esta regla se aplica a todos los hechizos y no solo a los que tengan una nota separada en la descripción.

Lógicamente los jugadores pueden discutir que un hechizo ser lanzado sobre una unidad cualquier número de veces, haciéndola pedazos con bolas de fuego lanzadas por docenas de hechiceros por ejemplo. La restricción existe para que la magia raramente sea suficiente para causar bajas al enemigo por sí misma. La magia tiene la intención de aumentar las tácticas convencionales y el armamento, no para una táctica para ganar en sí. Por esta razón se les permite a los hechiceros lanzar sus hechizos contra enemigos

específicos, aumentando selectivamente el armamento convencional, pero está prohibido elegir una sola unidad para que sea aniquilada con el mismo hechizo destructivo una y otra vez.



P73-75 – Hechizos

Bola de Fuego – *Cambia la frase que comienza “Las unidades no trabadas en combate pueden ser repelidas...” por lo siguiente:*

Las unidades que no estén trabadas en combate puede ser repelidas por la Bola de Fuego como si se tratase de disparos ya sean amigas o enemigas.

Voz de Mando – *Cambia la frase que comienza “Una unidad sólo puede ser afectada una vez...” por lo siguiente:*

Recuerda, al igual que todos los hechizos, una unidad sólo puede ser afectada por una Voz de Mando por turno.

Embrujo – *Borra la última frase y cámbiala por la siguiente:*

Recuerda, una unidad sólo puede ser afectada por el mismo hechizo una vez por turno, por lo que una unidad solo puede ser afectada por un hechizo de Embrujo por turno.

Teleportación – *Añade el siguiente párrafo:*

Incluso aunque un hechicero es un personaje y no es una unidad de tropas, sólo puede ser afectado por un hechizo de Teleportación por turno, la regla se sigue aplicando.

Animar muertos – *Borra el párrafo que comienza “Este hechizo sólo puede lanzarse si hay un combate...” y cámbialo por lo siguiente:*

Este hechizo sólo puede ser lanzado sobre un combate cuerpo a cuerpo que esté a 30 cm. o menos del hechicero (las bajas recientes proporcionan la materia prima). No es necesario que el hechicero vea el combate para lanzarlo. Solo puede ser afectado n combate cuerpo a cuerpo una vez por este hechizo por turno independientemente del número de unidades involucradas en él. En este caso los combates cuerpo a cuerpo son los que aparecen como tal al comienzo de la Fase de Disparo cuando el hechizo es lanzado, por lo que es posible que por persecuciones o avances se encuentren dos unidades de muertos animados al mismo combate más tarde.



Toque de muerte – *Borra la frase que comienza “Este hechizo sólo puede lanzarse si el hechicero se halla integrado en una unidad trabada en combate...” y cámbiala por la siguiente:*

Este hechizo sólo puede lanzarse si el hechicero se halla integrado en una unidad trabada en combate y afecta sólo a una unidad enemiga que esté en contacto.

Aura de indecisión – *Cambia la frase que comienza “Incluso los No Muertos se ven afectados...” por la siguiente:*

Incluso los No Muertos y las unidades que están obligadas a cargar, perseguir o avanzar no podrán hacerlo si están afectadas por el Aura de Indecisión.



Puño de Morko – *Cambia la frase que comienza “Las unidades no trabadas en combate cuerpo a cuerpo pueden ser repelidas...” por la siguiente:*

Las unidades no trabadas en combate cuerpo a cuerpo, incluidas las propias, pueden ser repelidas como si se tratase de disparos normales.

¡¡Pa'traz!! – *Borra la segunda opción de la segunda frase “ni más de una vez sobre la misma unidad en el mismo turno” y reemplázalo por la siguiente frase:*

Recuerda, una unidad sólo puede ser afectada por un sólo hechizo ¡¡Pa'traz!! por turno.

Añade lo siguiente al final:

Las unidades que no pueden ser repelidas mediante disparos tampoco podrán serlo por el hechizo ¡¡Pa'traz!!, por ejemplo los Matatrolls. Al contrario que con los disparos, las unidades parapetadas o fortificadas son afectadas por el hechizo ¡¡Pa'traz!! que las unidades en terreno abierto.

¡Waaagh! – *Cambia la última frase por la siguiente:*

Recuerda, una unidad sólo puede ser afectada por un sólo hechizo ¡¡Waaagh!! por turno.

Ataque de piedra – *Cambia la primera frase por la siguiente:*

Cada unidad enemiga situada a 30 cm. o menos de la peana del Mago es afectada y sufre 1D3 ataques resueltos de la forma habitual.

Luz de batalla – *Cambia la última frase por la siguiente:*

Recuerda, una unidad sólo puede ser afectada por un sólo hechizo Luz de batalla por turno.

Fuego celestial – *Borra la frase “Sólo se puede lanzar este hechizo una vez por turno por cada unidad”:*

Recuerda, una unidad sólo puede ser afectada por un sólo hechizo Fuego celestial por turno.

Lluvia de destrucción – *Añade lo siguiente al final:*

Una unidad puede ser repelida por el hechizo Lluvia de destrucción como si se tratase de disparos normales.

Furia de los Dioses – Cambia la última frase por la siguiente:

Recuerda, una unidad sólo puede ser afectada por un sólo hechizo Furia de los Dioses por turno.

Rabia del Caos – Cambia la frase que comienza “Sin embargo, si se obtiene cualquier resultado de dobles...” por la siguiente:

Sin embargo, si se obtiene cualquier resultado de dobles, la unidad no obtiene ningún ataque extra y a cambio sufre todos esos ataques.

P77 – Orbe de Majestad

Elimina la entrada completa y reemplázala por lo siguiente:

Sólo el General30 ptos

Si el General posee este objeto mágico, puede ignorar un fallo a la hora de impartir órdenes y tirar de nuevo como si tuviera un valor de Mando de 8. Las penalizaciones que se aplican al dar una orden se siguen aplicando, pero como la última orden no ha sido dada, no aporta ninguna penalización. Si la repetición tiene éxito se imparte la orden y el General puede seguir dando órdenes de la forma habitual con su valor normal de Mando. El Orbe de Majestad sólo funciona una vez por batalla y sólo afecta a las órdenes impartidas por el General.

Este objeto ha sido la fuente de las discusiones más calientes entre los jugadores de Warmaster que ningún otro objeto o regla del reglamento entero. Mientras que la versión original tiene sus defensores, muchos estarán de acuerdo que esta versión menos efectiva puede mejorar el desarrollo del juego, especialmente en partidas pequeñas donde la confianza en el Orbe era bastante predecible.

P77 – Báculo del Torpor Mágico

Borra las dos primeras frases y reemplázalas por lo siguiente:

Si un hechicero enemigo falla la tirada requerida para lanzar un hechizo, puede ser afectado

por el poder de este báculo con un resultado de 4+ en 1D6. Un hechicero afectado por este artefacto sufre una penalización de -1 cada vez que intente lanzar un hechizo durante lo que queda de batalla.



P77 – Varita de la Hechicería

Elimina la entrada completa y reemplázala por lo siguiente:

Si un Hechicero logra lanzar un hechizo con éxito, puede intentar lanzar un segundo hechizo. Sólo podrá hacerlo una vez por batalla. Ten en cuenta que no importa si el primer hechizo ha sido dispersado por un Herrero Rúnico. Una vez que cualquier efecto del primer hechizo ha sido resuelto, el Hechicero puede decidir usar la Varita de Hechicería para lanzar un segundo hechizo, que puede ser el mismo otra vez o uno distinto. Ten en cuenta que el mismo hechizo puede ser lanzado contra la misma unidad si el primero ha sido dispersado. El hechicero debe efectuar una tirada para determinar si logra lanzar este segundo hechizo.

P127 – Unidades / personajes

Borra el último párrafo de la sección que comienza “El min/max se aplica por cada 1.000 puntos...” y reemplázalo con lo siguiente:

Los valores mín/máx se aplican por cada 1.000 puntos de ejército que se hayan acordado. Por lo que si se acuerda jugar a 2.000 puntos, se aplicaría el doble mín/máx. Si se acuerda jugar a 1.500 puntos se utilizan los valores de mín/max básicos como si fueran 1.000 puntos. Por ejemplo, en un ejército Imperial de 1.000 puntos debe haber al menos dos unidades de Alabarderos, en un ejército de 1.500 puntos debe haber también al menos dos unidades, en un ejército de 2.000 puntos debe haber al menos cuatro, en uno de 2.500 puntos también al

menos cuatro, en uno de 3.000 debe haber al menos seis unidades y así sucesivamente.

Se recomienda que los ejércitos sean al menos de 1.000 puntos, pero si quieres jugar partidas más pequeñas utiliza los valores mín/máx básicos o acuerda con el contrario los valores apropiados. Similarmente, si tú y tu oponente queréis prescindir o cambiar las restricciones de mín/max, no hay nada que os detenga si acordáis hacerlo a la hora de escoger las fuerzas.

P134 y 136 – Reglas especiales de los Ogros

Cambia la frase que comienza “Para representar esto, una unidad de Ogros debe utilizar su iniciativa...” y reemplázalo con lo siguiente:

Para representar esto, una unidad de Ogros debe utilizar su iniciativa para cargar contra una unidad de humanos (literalmente humanos... hombres incluidos Guerreros del Caos y Bárbaros pero no Enanos, Elfos, etc.), si se halla a 20 cm. o menos al inicio de su Fase de Mando y los Ogros pueden alcanzarla.

P141 – Reglas especiales de los Matatrolls

Añade lo siguiente al último párrafo:

Ten en cuenta que al contrario de la mayoría del resto de unidades, las unidades de Matatrolls reducidas a una sola peana o a dos peanas proporcionan los mismos puntos de victoria, en ambos casos se los proporciona al oponente el valor total de puntos de victoria como si la unidad de Matatrolls no hubiera sufrido ninguna baja.

P145 – Apéndice 1 – Ejemplos de juego

2. Ejemplo de combate – Borra el cuarto párrafo completamente que comienza “Hay una unidad de orcos apoyando...” y reemplázalo con lo siguiente:

Se retiran las bajas. Date cuenta que en el caso de los Orcos del centro no es posible ahora ningún



apoyo debido a que las peanas que han resultado como bajas no pueden ser apoyadas. El resultado final es por tanto Imperio 13 y Orcos 4. Los Orcos son derrotados y deben retirarse. La distancia que deben retirarse las unidades orcas es la diferencia de impactos (9) dividido por el número de unidades trabadas en el bando perdedor (2) (los Orcos de la derecha no están trabados ya que no tocan al enemigo). Los Orcos deben retirarse 5 cm. (el resultado se redondea hacia arriba).



P146 – Inserta el siguiente párrafo después del primero, antes del párrafo que comienza “Los Caballeros atacan a los Orcos del centro...”:

El combate entre los Flagelantes y los Orcos de la izquierda ha terminado y se retiran las bajas. Los Flagelantes han ganado ya que los Orcos han sido destruidos. Normalmente los Flagelantes deben avanzar si es posibles (regla especial de los Flagelantes) y si pudieran ver a los Orcos del centro deberían cargar sobre ellos. Sin embargo, el jugador ha escogido eliminar la peana de la izquierda de forma que los Flagelantes no pueden ver a los Orcos del centro, permitiéndoles retroceder o mantener la posición. En este ejemplo han escogido mantener la posición, pero podrían haber escogido igualmente retroceder en cuyo caso se moverían hasta 3D6 en cualquier dirección.

Borra el tercer párrafo que comienza “Ambas peanas de Orcos son retiradas...” y el cuarto párrafo que comienza “El jugador decide mantener la posición...” y reemplázalo con lo siguiente:

Los Caballeros han ganado también su combate tienen la opción de mantener la posición, avanzar o retroceder. Como no hay ninguna unidad enemiga al alcance del avance (10 cm.) los Caballeros pueden mantener la posición o retroceder. Una vez más escoge mantener la posición, pero podría igualmente retroceder, en cuyo caso se movería hasta 3D6 cm. En cualquier dirección.

P149 – Apéndice 3 – Sumario

4. Movimiento, 11 – Cámbialo por lo siguiente:

Las peanas de tropas pueden atravesar otras peanas de la misma unidad que no hayan movido aún, en cualquier otro caso no podrán atravesar otras peanas ya sean de la misma o de otra unidad. Pueden atravesar peanas de personajes.

4. Movimiento, 12.e) – Cámbialo por lo siguiente:

Las peanas de tropas voladoras pueden mover por encima de cualquier tipo de terreno pero no pueden finalizar su movimiento en terreno que es impassable para la infantería o en un bosque. Sin embargo, las peanas de tropas voladoras que se retiran o persiguen lo hacen al nivel del suelo por lo que no podrán entrar en terreno que es impassable para la infantería o en un bosque incluso si su movimiento les permite pasar al otro lado.

P150 – Apéndice 3 – Sumario

5. Rehuir el combate, 1 – Cambia la frase que comienza “La peana más cercana que rehuye mueve en primer lugar.” por lo siguiente:

La peana más cercana que rehuye mueve en primer lugar y puede pivotar para encararse hacia cualquier dirección una vez que lo haya hecho.

P152 – Apéndice 3 – Sumario

9. Desorganización, 1.f) – Cámbialo por lo siguiente:

Es repelida/retrocede a través de unidades propias que no dejan paso (automático).

P153 – Apéndice 3 – Sumario

13. Artillería, 7 – Cambia los resultados de la tabla por los siguientes:

1. Ningún ataque. Cañón lanzallamas destruido.
2. 4+2D6 ataques. Cañón lanzallamas destruido.
3. 6 ataques. Dispara con un solo dado lo que queda de batalla.
4. No dispara este turno, sin ningún otro efecto.
5. 10 ataques, sin ningún otro efecto.
6. 12+D6 ataques, sin ningún otro efecto.

P154 – Apéndice 3 – Sumario

16. Objetos mágicos, 4.c) – Cámbialo por lo siguiente:

Puede repetir una orden fallada por el General como si el General tuviera un valor de Mando de 8.



Los Altos Elfos se dirigen a la batalla. Foto obtenida de la web de Brumbaer (<http://www.brumbaer.de>).

TACTICAS PARA LA GUARDIA IMPERIAL EN COMBATE URBANO

Por Lord Darkmoon

En un combate urbano, es indispensable recordar las fortalezas y las debilidades de tu ejército. Los puntos fuertes de la Guardia Imperial está en los tanques, la potencia de fuego y la superioridad numérica. Los puntos débiles de la Guardia Imperial están en su irrisoria armadura, sus pobres capacidades de disparo y sus mediocres habilidades de combate cuerpo a cuerpo.



El combate en condiciones urbanas es muy diferente al combate en campo abierto. La dificultad de movimiento, la falta de visibilidad, el uso de las Estratagemas, todo esto hace que el combate urbano tenga unas peculiaridades propias.

1. Elección del Ejército

Aunque en el Codex Muerte en las Calles digan que puedes jugar con un ejército de Warhammer 40.000 sin modificarlo, lo cierto es que necesitas pensar un poco antes de lanzarte al combate entre callejas oscuras. Armamento que antes era poco utilizado, como pueden ser los lanzallamas, ahora tienen una utilidad mayor. Un tanque fácilmente evitable como el Demolisher, en combate urbano es una de las mejores bazas de la Guardia Imperial. Las armas de fuego indirecto pueden ser muy útiles o completamente inútiles, dependiendo de a quién y a dónde disparen.

Vamos a hacer un breve repaso a las diferentes armas y cómo cambia su comportamiento en las condiciones extremas del combate callejero.

En primer lugar, el número de blindados enemigos será relativamente

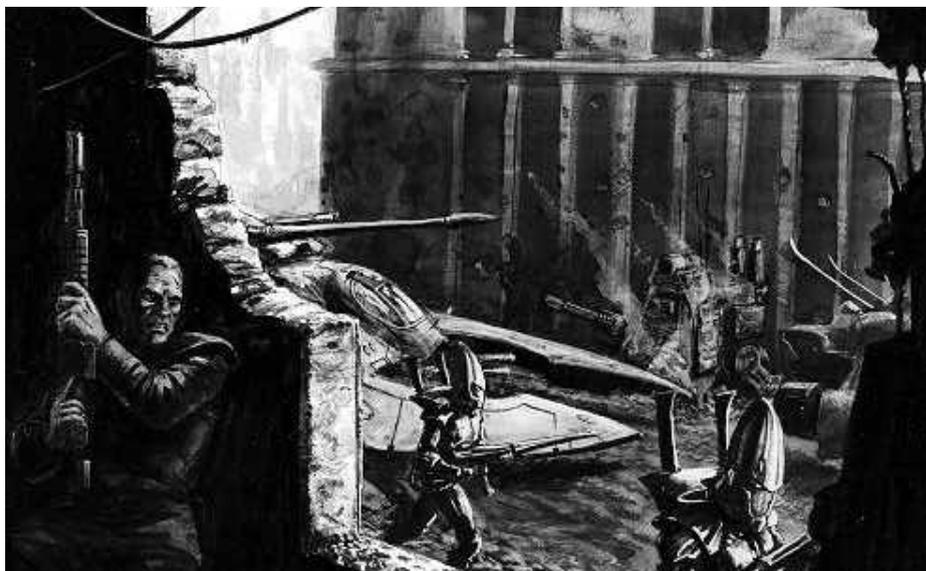
menor de lo habitual, debido a las dificultades que tienen estos vehículos en el combate urbano. Además, las líneas de visión escasas y la baja Habilidad de proyectiles de los Guardias implica que debemos preferir armas con una gran cadencia de fuego respecto a armas con una gran potencia de disparo. Un Cañón Automático cubriendo una amplia avenida es más peligroso que un Cañón Láser cubriendo esa misma avenida. Ambos tienen el mismo alcance, pero el Cañón Automático tiene más cadencia de fuego, lo que significa una mayor probabilidad de impacto. Contra infantería es incluso mejor un Bolter Pesado, aunque tenga menor alcance.

Ten en cuenta que la infantería enemiga avanzará despacio, en muchos casos con tiradas de salvación por cobertura y en ocasiones a través de terreno peligroso. En las unidades que tengas preparadas para detener al enemigo, las armas que anulan cobertura (lanzallamas) se vuelven imprescindibles. El lanzallamas es el arma de combate urbano de la Guardia Imperial por excelencia. En primer lugar, impacta siempre. En segundo lugar, anula las tiradas de salvación por cobertura (que pueden ser hasta de 4+ o 3+ en un edificio fortificado). Una escuadra de mando con cuatro lanzallamas puede devastar totalmente

una unidad de Orkos que se queda trabada un poco más adelante.

El Lemman Russ Demolisher es una opción indispensable para el combate urbano. En primer lugar, te permite utilizar la estratagema de Munición de Asedio. En segundo lugar, su mayor blindaje lateral respecto al Lemman Russ le hacen menos vulnerable a los ataques por los lados, que pueden ser relativamente sencillos de hacer en un entorno con líneas de visión reducidas. Y en tercer lugar, su escaso alcance no es un problema tan grave en un entorno como éste. Sobre todo porque podría abrir líneas de visión disparando a los edificios...

Otro tanque que realiza una función importante es el Hellhound. Su capacidad de anular las coberturas con un arma de fuerza considerable unido a su alcance (60 cm es mucho en combate urbano) hacen de este tanque una opción muy interesante. Es un tanque especialmente diseñado contra infantería, y en combate urbano puede dedicarse a "liberar" edificios, ya que anula la cobertura y tiene una gran capacidad de causar daños. Su único defecto es su incapacidad de disparar por encima del primer piso de los edificios, con lo que soldados situados en el segundo piso o superiores tienen que ser desalojados de otra manera. Los Morteros pueden ser una buena opción.



Los Sentinels poseen una serie de ventajas en combate urbano, como es el movimiento inicial que poseen. Este movimiento se puede utilizar para situarlos en una posición avanzada a cubierto. Un Sentinel armado con un Multilaser tiene suficiente alcance, cadencia de disparo y potencia para dañar el blindaje trasero de muchos vehículos. Si situamos al Sentinel fuera de la línea de visión, por delante del ejército y en un lugar desde el que pueda amenazar varias vías de avance, el enemigo no podrá arriesgarse a enviar sus transportes por esas vías.

Finalmente, los Ratlings. Aunque para infiltrarse es necesario utilizar una estratagema, los Ratlings, con su mejora a la tirada de salvación por cobertura, y alguna de las estratagemas de edificios pueden ser una unidad que te bloquee completamente un flanco. Si las situas de forma que puedan apoyar el avance de tu ejército pueden detener al enemigo durante toda la partida. Un edificio fortificado (de una estratagema) tiene una tirada de salvación por cobertura de 3+. Los Ratlings tendrían una tirada de salvación por cobertura de 2+, lo que hace prácticamente imposible sacarlos de allí, excepto con un costoso asalto. Si a esto añadimos la estratagema que permite repetir las tiradas para herir, resulta que los Ratlings son capaces de detener en seco cualquier intento de capturar su edificio.

2. Elección de las Estratagemas

Está claro que, dependiendo de cómo tengas configurado tu ejército de la Guardia Imperial, algunas estratagemas serán preferibles a otras. En este artículo no vamos a comentar las estratagemas que te permiten utilizar reglas especiales como Infiltración o Despliegue Rápido, por la sencilla razón de que estas estratagemas son más dependientes de tu ejército que el resto.

2.1. Estratagemas de Obstáculos

¿Cuál es mejor para la Guardia Imperial? Pues depende mucho de lo que quieras conseguir, de cómo puedas situarlo y de cómo puedas desplegar.

Las Barricadas están diseñadas claramente para proteger a tus tropas. Si puedes colocar suficientes barricadas frente a tus tropas, podrás realizar un fuego continuado sobre el enemigo. El problema principal de las barricadas es que no puedes desplazar un tanque sobre ellas, no sólo por el riesgo que

supone para el tanque, sino porque son destruidas después. Tampoco son demasiado útiles para ralentizar el avance enemigo, puesto que éste ganaría la tirada de salvación por cobertura. Así que coloca las barricadas cerca de tu zona de despliegue, que no dificulten el movimiento de tus tanques y que puedan ser rápidamente ocupadas por tus tropas.



El objetivo de las alambradas es ralentizar el avance de la infantería enemiga. No tiene efecto en los tanques ni en los vehículos gravíticos, pero tampoco se ven afectados por ellos. Y lo más importante, no ofrecen tirada de salvación por cobertura. Esto significa que la colocación idónea de las alambradas es algo alejadas de tus tropas, de forma que estén dentro de su alcance máximo. Si puedes poner varias alambradas, no debes nunca situarlas a

menos de 10-15 cm unas de otras, siendo 15 cm la distancia ideal. Así te aseguras que, con una única tirada de movimiento difícil, no puedan atravesar dos alambradas y, con un poco de suerte, tengan que perder tres turnos en atravesar dos alambradas.

Utiliza las trampas antitanque para que los blindados enemigos avancen por donde tú quieres (preferiblemente, por una zona difícil, abierta y dentro de la línea de visión de tus Cañones Láser convenientemente protegidos). Son la menos flexible de las opciones, puesto que no enlentece el movimiento de las tropas de infantería (lo que incluye a los bípedos). Una buena opción es utilizar tus Sentinels para avanzar a cubierto a través de las trampas antitanque y atacar a los blindados enemigos tras ellas. Su utilidad depende mucho del oponente, así que sólo es útil contra enemigos que lleven muchos vehículos, como otro ejército de la Guardia Imperial.

Está claro que la utilidad de los obstáculos depende mucho del ejército contra el que te enfrentes. Si el ejército enemigo tiene muy pocos vehículos y es un ejército de cuerpo a cuerpo, como podrían ser los Tiránidos, está claro que poner alambre de espino en las avenidas principales del campo de batalla ralentizará su avance o lo desviará. Contra un ejército con muchos vehículos gravíticos y buena potencia de fuego, como pueden ser los Eldars (y los Oscuros) o los Tau, las barricadas ofrecen una mejor protección para tus tropas. Y contra enemigos rápidos, como pueden ser los Orkos (y el Kulto a la Velozidad) tenemos que las trampas antitanque puede obligarle a ir por un único lugar y que sus propios vehículos dificulten su avance. Esta táctica se llama "cuello de botella". Tiene otros nombres relacionados con las obras en la M-30 de Madrid...





2.2. Estratagemas de Punto Estratégico

Estas estratagemas son más útiles para un ejército defensivo, ya que te obligan a permanecer cerca del edificio para poder utilizarlas. Otra opción es situar el edificio ligeramente más avanzado, para ocuparlo y permanecer en él.

Las opciones más útiles para la Guardia Imperial son aquellas que te permiten mejorar las posibilidades de impactar o de herir de tus unidades. Depósito de Munición (que te permite repetir las tiradas para impactar) y Generador de Energía (que te permite repetir las tiradas para herir) son las más útiles para una unidad estática.

La estratagema de Depósito de Combustible permite dar a una unidad un +1 a la Fuerza de sus Lanzallamas. Aunque requiere de una planificación cuidadosa, un ataque por parte de un Oficial y cuatro Lanzallamas con esta habilidad permite retener el asalto de unidades numerosas o de personajes independientes. Sin embargo, no es muy útil contra unidades o ejércitos con una tirada de salvación alta. También puede ser muy práctico para eliminar una defensa enemiga en el mismo edificio que tiene esta estratagema, ya que sólo puede ser utilizada por el ejército que la seleccione.

Si el Centro de Mando está bien situado, permite que una unidad realice una contracarga o supere los chequeos de selección de objetivo automáticamente. Aunque esta segunda opción puede ser útil, a mi parecer es la estratagema más pobre para la Guardia Imperial.

La estratagema de Punto de Observación es bastante pobre, ya que sólo se puede utilizar en aquellas opciones de combate nocturno, que serán unos pocos turnos en el mejor de los casos. El resto de las opciones, como Tierra Sagrada (que otorga la

regla testarudos) no son especialmente útiles para la Guardia Imperial.

2.3. Estratagemas de Juego Sucio

Aquí tenemos opciones para que la Guardia Imperial cubra algunas de sus carencias, aunque son menos útiles que otras estratagemas.

El Bombardeo Preliminar puede ser potencialmente muy útil. Sin embargo, la faceta específica de combate urbano para destruir edificios depende de cómo despliegue el enemigo. Yo la recomendaría únicamente en misiones Omega (que tienen muchos edificios y al mismo tiempo puedes elegir tres estratagemas) y la combinaría con Munición de Demolición y varios Demolisher.

La estratagema Edificio Fortificado es de las más útiles para la Guardia Imperial, sobre todo porque se puede combinar con una estratagema

de Edificio Clave. Al aumentar la tirada de salvación por cobertura, puede hacer que las unidades en su interior aguanten formidablemente. Una estrategia muy útil es utilizar esta estratagema y poner dos unidades en el edificio: una unidad de francotiradores Ratling (que tendrían una tirada de salvación por cobertura de 2+) en los pisos superiores, y una unidad con armas pesadas en la planta inferior. Ese edificio podría ser inexpugnable. Si a esto le añadimos (en nivel Omega) la estratagema de Francotiradores Expertos (que elimina la tirada de salvación por cobertura de los objetivos de los Ratlings) y Generador de Energía transforman ese edificio en un objetivo casi imposible de tomar para el enemigo.

Los Francotiradores Expertos es muy útil en un ejército con bastantes rifles de francotirador, al anular las tiradas de salvación por cobertura de los objetivos de estos rifles. Es muy útil si cuentas con unos Ratlings en tu ejército, o bien la doctrina de Infantería Ligera y unos cuantos Rifles de Francotirador.

2.4. Estratagemas de Apoyo Táctico

Estas estratagemas son más útiles para un ejército ofensivo, que vaya a moverse por el terreno enemigo. La primera, Ingenieros de Combate, permite desplazarse a través de alambre de espino abriendo camino al resto del ejército. La Guardia Imperial no es muy buena en los asaltos, ni moviéndose, por lo que no es muy útil.

La estratagema más inútil para la Guardia Imperial es la de Vehículos de Demolición. La Guardia Imperial no tiene ni Dreadnoughts ni Criaturas Monstruosas. Como tampoco tiene transportes gravíticos, las cuerdas de Rápel no le sirven de nada.

Munición de Asedio es relativamente útil. Para empezar, el único tanque de la Guardia Imperial que puede utilizarlo es el Demolisher. Si



tienes varios Demolisher, puedes eliminar un edificio en ruinas por turno (con un poco de suerte). Esto significa que puedes "limpiar" el terreno delante de tus tropas, de forma que el enemigo tenga que atravesar terreno difícil y peligroso para acercarse. Sin embargo, las ruinas siguen bloqueando la línea de visión, por lo que no te facilita las cosas. Además, obliga a tener a los Demolisher dedicados a esta tarea, impidiéndoles acechar a las líneas enemigas.

2.5. Estratagemas de Despliegue

La estratagema Ratas de Alcantarilla es potencialmente muy útil para la Guardia Imperial, puesto que le da una movilidad adicional, y un componente de inseguridad al enemigo. Pero sólo se puede utilizar en aquellas misiones con la regla especial Reservas, y sólo por las unidades de infantería. Colocar tapas de alcantarillas a ambos lados de una posición clave te puede permitir situar a dos unidades simultáneamente cerca de la misma. Las mejores unidades para utilizar con esta opción son los Veteranos, por el gran número de armas especiales, y las tropas de asalto.

3. Doctrinas de Combate Urbano

Existen algunas doctrinas especialmente interesantes para un ejército con temática urbana. No voy a comentarlas todas, sino simplemente las que considero requieren una mención especial.

3.1. Organizaciones

La doctrina de Tropas de Desembarco puede ser potencialmente mortífera en combate urbano. Con la cantidad de terreno difícil, impasable o peligroso que hay, implica que seguramente perderás varias miniaturas en el despliegue. Si no es así, significará que el enemigo tendrá controladas las zonas despejadas, y se preparará para tu despliegue en esas zonas. No creo que la ventaja que otorga merezca la pena, respecto a las desventajas que presenta en este entorno.

La doctrina de Granaderos te da una opción muy interesante para el combate urbano, aumentando las opciones de armas especiales (sobre todo lanzallamas) que vas a poder desplegar. Al ser las tropas de asalto una opción restringida, es una forma de conseguir tropas de asalto en Chimera (ya que no pueden desplegar rápido ni infiltrarse). Las tropas de asalto son muy



útiles en combate urbano, por las armas especiales, al igual que los veteranos.

La Guardia Imperial Mecanizada tiene una mayor potencia de fuego, a costa de una disminución en número. Es muy posible que encuentres el uso de los Chimeras muy restringido, tanto por el terreno difícil/peligroso como por el uso de las trampas antitanques.



3.2. Habilidades e Instrucción

La doctrina de Formación Cerrada parece muy útil en combate urbano, pero hay que tener en cuenta que es muy probable que el número de armas de plantilla (como los lanzallamas) va a ser elevado, simplemente porque evitan la tirada de salvación por cobertura.

La Moral Inquebrantable y Disciplina de Hierro son fundamentales en combate urbano. Debido a que una unidad sólo deja de puntuar cuando se encuentra por debajo del 25%, en lugar del 50% habitual, poder mantener la disciplina de fuego sin importar las bajas

es muy práctico. Así, una unidad diezmada todavía puede mantener un edificio bajo control.

Personalmente, la doctrina de Comisarios Independientes nunca me ha llamado la atención. Un Comisario con esta doctrina ocupa opción de Elite y además deja de pertenecer a la unidad, por lo que puede ser objetivo de los ataques en cuerpo a cuerpo.

Los Veteranos, con la colección de armamento de que disponen y su posibilidad de adquirir varias armas especiales hacen que sea una opción muy práctica en combate urbano. Sin embargo, las opciones de infiltración no son tan útiles, ya que requieren de una estratagema para poderse utilizar. De todas formas, disponer de más de una unidad de Veteranos puede resultar muy útil si se configuran de forma complementarias.

Las Tropas de Jungla ni siquiera deberían acercarse a una ciudad. La única utilidad es poderle asignar lanzallamas pesados, pero no tienen ni una otra ventaja, y sí varios inconvenientes. Es mucho mejor elegir la doctrina de Infantería Ligera.

El poder mover por terreno difícil con más facilidad y la posibilidad de incluir rifles de francotirador hace que la doctrina de Infantería Ligera sea una opción muy práctica. Si le unimos la estratagema de infiltradores, podemos colocarnos en muy buenas posiciones de disparo antes de comenzar. En niveles Gamma y Omega podemos utilizar también cualquier estratagema para Francotiradores, lo que nos dará más versatilidad. Además, una ventaja de esta doctrina es que no es obligatorio incluirla en todo el ejército, lo que nos permite tener unos pelotones de avanzadilla rápidos (por terreno difícil) apoyados por unos pelotones pesados más retrasados.



3.3. Equipo Especial

La mejor doctrina para el combate urbano es la de Capas de Camaleonina. Ésta, unida a la estratagema de Edificio Fortificado, nos asegura escuadras con una tirada de salvación por cobertura de 2+. Si le unimos la doctrina de Infantería Ligera, tenemos unas escuadras muy resistentes tras cobertura, con capacidad de hacer mucho daño (gracias a los rifles de francotirador) y de recolocarse rápidamente (gracias a sus tres dados en terreno difícil.

4. Estrategia General

El combate urbano presenta unas dificultades y unas ventajas diferentes para la Guardia Imperial. En primer lugar, prácticamente todas las misiones de Muerte en las Calles se deciden mediante la ocupación y mantenimiento de edificios, ya sea todos los edificios o alguno en particular. Para un ejército con poca capacidad de asalto y fundamentalmente estático como suele ser la Guardia Imperial, esto supone un problema. En segundo lugar está el terreno. La mayor parte del campo de batalla estará cubierto por terreno difícil, terreno peligroso o una combinación de ambos que además bloquea la línea de visión.

Sin embargo, estos inconvenientes se ven compensados por otras ventajas. En primer lugar, en entorno urbano la mayoría de las

unidades de la Guardia Imperial tendrán (¡por fin!) tirada de salvación (por cobertura) independientemente de las armas que les disparen. El terreno difícil hace que las unidades enemigas tengan mayores complicaciones a la hora de acercarse. Y, finalmente, la gran cantidad de cobertura hace que nuestras unidades de infantería puedan combatir en cuerpo a cuerpo con la ventaja que le da su número.

Claro está que todas estas ventajas e inconvenientes depende mucho también del ejército contra el que nos enfrentemos.

Lo principal en el combate urbano es tener una fuerza sólida central, capaz de proteger las avenidas que lleven a los edificios en nuestra zona de despliegue. Esta fuerza debería ser estática, disparando en todo momento y protegida tras cobertura variada. Preferentemente en el interior de un edificio en ruinas, para que exista la posibilidad de no verse asaltados por unidades enemigas y tener la oportunidad de dispararles un turno adicional.

Luego necesitaremos elementos muy móviles en el ejército que sean capaces de penetrar en los edificios para conquistarlos y mantenerlos. Aquí es donde la Guardia Imperial tiene más problemas, ya que los elementos más duros del ejército no son los más rápidos. La solución pasa por utilizar combinaciones de tropas. Por ejemplo,

un Leman Russ no puede entrar con facilidad en un edificio y mucho menos limpiarlo, pero si puede defenderlo con facilidad. Igualmente, un Chimera puede transportar tropas que tomen un edificio, pero le cuesta mantenerlo. Los Sentinels son muy útiles en las misiones de "plantar la bandera", ya que son bastante veloces (sobre todo con ese movimiento inicial) y pueden resistir relativamente bien el fuego ligero enemigo.

Más que nunca, el ejército de la Guardia Imperial en combate urbano debe funcionar como una máquina bien engrasada, con todas las unidades apoyando a las otras. No envíes una unidad de Rough Riders a conquistar un edificio sola, envía detrás a un pelotón de infantería para que lo mantenga.

5. Conclusiones

Hay muchos ejércitos que tienen más facilidades en combate urbano que la Guardia Imperial (se me vienen a la cabeza los Tiránidos). Más que nunca, es fundamental mantener la disciplina de fuego, la cabeza fría y la estrategia clara. Está claro que vas a tener más bajas que nunca, pero recuerda que, al contrario que en un combate normal, las unidades por debajo del 50% (pero por encima del 25%) puntúan (aunque estén retirándose). Esto significa que lanzar tropas al combate para que huyan no significa necesariamente perder una unidad. Si se encuentra por encima del 25%, no da puntos de victoria al oponente, aunque esté retirándose. Es esta característica del combate urbano lo que hace tan deseable la doctrina de Disciplina de Hierro.

Otra ventaja que tiene la Guardia Imperial es que se ve extremadamente beneficiada de las abundantes coberturas, al contrario que ejércitos como los Marines (leales y caóticos por igual) a los que el combate urbano no les da ninguna ventaja importante.

Ya sabes... ¡Por el Emperador, tomaremos esta ciudad o la reduciremos a cenizas!

SCORPION ELДАР

Por: Warwick Kinrade / Traducción: Julio Rey (baharrtainn@hotmail.com)
Miniatura esculpida por: Will Hayes / Pintada por: George Dellapina

El Scorpion es el mayor vehículo con capacidad de movimiento anti-gravitico del que se tiene constancia. Conocido entre los Eldars como una Máquina de Vault, combina un armamento sofisticado y potente con la habitual maniobrabilidad y velocidad de los Eldars. Protegido con una holo-pantalla y armado con dos Púlsars, que usa la misma tecnología que las Lanzas Brillantes pero cuatro o cinco veces más potente, el Scorpion se ha ganado apodos como el Creador de Tumbas o la Muerte Deslizadora entre las fuerzas del Imperio.



SCORPION					
	Puntos	BF	BL	BT	HP
Scorpion	650	12	12	11	4

Tipo: Tanque Súper-pesado, Gravitatorio, Ágil.

Tripulación: Eldar.

Puntos de Estructura: 3.

Armas: El Scorpion está armado con un par de Púlsars acoplados y un cañón Shuriken montado en la torreta.

Opciones: El cañón Shuriken puede cambiarse por una de las siguientes armas por el coste adicional en puntos indicado: Láser Multitubo por +5 pts; Lanzamisiles Eldar por +20 pts; Lanza Brillante por +15 pts; Cañón Estelar por +15 pts.

REGLAS ESPECIALES

Pulsar

Alcance: 60" **Fuerza:** 9 **FP:** 1
Especial: Pesada 1D3, plantilla

Nota: Un Pulsar trata a todos los valores de Blindaje de 12 o más como 12.

Campo Eldar: El Scorpion está protegido por un campo de energía. El campo le proporciona una Salvación Invulnerable de 4+ contra impactos

superficiales o internos. El campo no funciona contra ataques cuerpo a cuerpo.

Vehículo Ágil: El Scorpion es muy rápido y maniobrable, pero no tiene la velocidad de un vehículo rápido. Puede mover hasta 15 cm y disparar todas sus armas, o hasta 30 cm y disparar un arma. No puede mover más de 30 cm. Puede girar libremente durante su movimiento, como el resto de vehículos.



Cómo empezar una Banda

Por: Tachyon y Peter Long / Traducción: Threkk Gotreksson (thekk@gmail.com) y Julio Rey (baharrtainn@hotmail.com)

En una campaña, la banda que cojas al principio puede hacerte ganar o perder la campaña. Es la banda inicial la que actuará como plantilla en general para tu banda final. Y aquí hay una serie de pasos para tener un buen comienzo con tu banda. Este artículo se ha basado a su vez en dos artículos aparecidos en The Mordheimer's Information Center (<http://www.mordheimer.com/index.htm>).

Matemáticas en Mordheim: Héroes = Dinero = Mejor banda = ¡Victoria!

Es muy sencillo. Cuántos más héroes tengas, más sobrevivirán, más dinero obtendrás y mejor podrás equipar a tu banda con mejores objetos y secuaces y más partidas ganarás. Los héroes no solo tienen excepcionales habilidades de combate y atributos, sino que también tienen acceso a artefactos raros, experimentados mercenarios y Dramatis Personae.

Tus héroes generalmente tendrán los mejores perfiles, e incluso cuando no lo tengan, obtendrán avances rápidamente y podrán obtener nuevas habilidades. Pronto, estarán entre tus más efectivos miembros. ¡Sí, incluso los novatos! Ahora obviamente, no todas las bandas pueden estar formadas al máximo de héroes, pero la regla general es que cada heroe disponible debe ser comprado. Cada banda tiene un conjunto diferente de héroes, teniendo en cada banda distintos costes incluso ocasionalmente, distinto número de héroes. Mientras que los números mostrados en la siguiente tabla no representan un estudio estadístico real, si muestran los mismos principios. Si eliminas los valores

extremos para cada banda, obtendrás las mismas relaciones a bajo coste:

Banda	Nº máximo de héroes	Coste máximo de los héroes	Coste medio por héroe
Averland	5	180 Co.	36 Co
Hombres Bestia	5	275 Co.	55 Co
Enanos	4	235 Co.	59 Co
Halfings	4	140 Co	28 Co
Mercenarios	5	160 Co	32 Co
Orcos y Goblins	4	200 Co	50 Co
Piratas	5	160 Co	32 Co
Poseídos	5	340 Co	68 Co
Guerreros Sombrios	5	250 Co	50 Co
Hermanas de Signar	5	200 Co	40 Co
Skaven	6	225 Co	38 Co
No-Muertos	5	205 Co	41 Co
Cazadores de Brujas	5	175 Co	35 Co

Es duro conseguir buena ayuda en estos días...

Hay varias clasificaciones disponibles de secuaces, y la más obvia es "los que ganan experiencia" y "los que no ganan experiencia". "Los que no ganan experiencia" son normalmente baratos y la mayoría de ellos son animales que no necesitan equipo. Pero tú debes optar, siempre que sea posible, por los secuaces que ganan experiencia. Estos secuaces servirán bien, luchando bravamente y harán lo que quieras, tanto como los que no ganan experiencia, y en un punto intermedio de la campaña, no te darás cuenta de que son mucho más duros ahora. Además, los que ganan experiencia tendrán una visión más fiable al tener un atributo de Liderazgo más alto.

Cantidad vs. Calidad

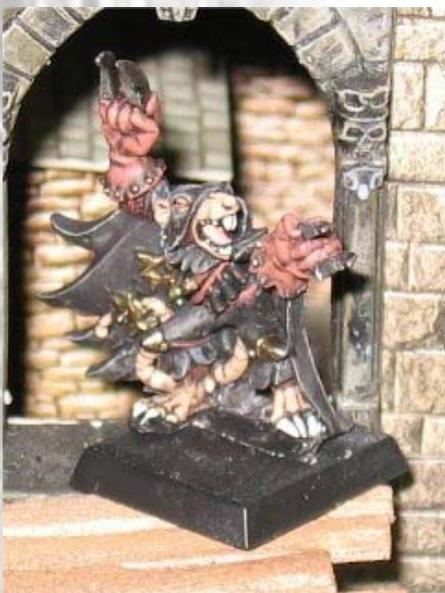
¿Es mejor coger unos pocos secuaces muy bien equipados, o coger montones y montones de hombres? Esa es la cuestión. Yo creo en la probabilidad estadística (y en los datos cargados) por lo que estoy a favor de la cantidad. Estadísticamente hablando, si

solo fuera suerte, sería más fácil para 20 skaven armados con hondas acabar con un único enemigo que está a 12 cm. que para 2 tiradores armados con arcos largos a 75 cm. ¿Por qué? Los Skaven conseguirán 40 disparos, y pueden impactar fácilmente con 20, de los que 10 herirán, y la víctima podría fallar al menos dos salvaciones por armadura. Los disparos masivos compensan su baja precisión. Además, como podrás ver en el siguiente punto, un número alto de guerreros te permitirá realizar más tarde los chequeos de retirada.

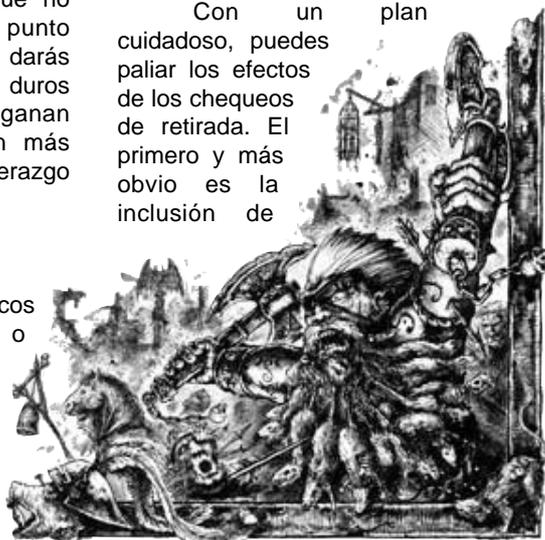
El argumento a favor de la calidad es que en algunos casos, un armamento superior te hará ganar batallas. Para mí esto es difícil de creer. Después de todo, al final... el juego depende de una tirada de dados. Así que parece lógico tener tantos dados como puedas. Esto no quiere decir que debas ignorar las armas: todo el mundo debe de tener un arma para poder hacer bien su trabajo. Pero las extravagancias deben ser evitadas. La armadura es comúnmente una de ellas: cualquiera con un arma de pólvora, un hacha o una Fuerza alta puede generalmente burlar la armadura, e incluso cuando esto no ocurre, es aún raro que cumpla su trabajo. En el mejor de los casos, alguna vez compro una armadura para mi líder, pero esto no suelo hacerlo.

Chequeos de retirada: ¡Aguanta y lucha!

Con un plan cuidadoso, puedes paliar los efectos de los chequeos de retirada. El primero y más obvio es la inclusión de



Asesino Skaven de la banda de Enrique Ballesteros. Foto de Julio Rey.



tantos atributos altos de liderazgo como puedas.

El siguiente es tratar de tener un mayor número de miniaturas en tu banda. Puedes ver en la tabla siguiente cuándo tienes que hacer un chequeo de retirada por tener un 25% de miniaturas *Fuera de Combate* en tu banda:

Nº Miniaturas de la Banda	Nº Miniaturas <i>Fuera de Combate</i> (antes del chequeo)
3-4	1
5-8	2
9-12	3
13-16	4
17+	5

Con esta tabla en mente, la conclusión más obvia que se puede sacar es que hay que intentar que tu banda tenga al menos una miniatura adicional por encima del número de miniaturas necesarias para que el 25% se incremente en una miniatura, para obtener esa miniatura adicional antes de que el 25% de tu banda esté fuera de combate. Por ejemplo, si estás diseñando una banda con 8 miniaturas, sería conveniente invertir en una miniatura más, lo que te daría como resultado que el 25% de la banda pasaría de 2 a 3 miniaturas (realmente tendrías que hacer un chequeo al tener un 33% de miniaturas *Fuera de Combate*).

Por tanto, para una banda inicial, parece que 9 es el número óptimo de miniaturas que deben formarla (excepto si juegas con Skavens, cuyo número óptimo sería 10-11 miniaturas, o si tienes en cuenta este apartado, 13 miniaturas sería un buen punto de partida).



El aventurero: espada de alquiler que aparece en el Reglamento de Mordheim. Miniatura y foto de Julio Rey.

Espadas de alquiler: Sé tu propio contable.

Antes de considerar alquilar los servicios de alguna espada de alquiler, mira tu cuenta corriente. Debes pensar bien sobre el futuro de tu banda más allá de tu próxima batalla. Si alquilas muchos mercenarios, y tu banda se vuelve extremadamente dependiente de ellos, un día te encontrarás incapaz de pagar su mantenimiento y tu banda pronto formará parte del mobiliario de Mordheim.

No alquiles ninguno de ellos al comienzo de la campaña. Espera hasta que tu banda esté cerca de su máximo, porque el contratar miembros de tu banda no conlleva tener que pagar un mantenimiento. Una vez que tu banda esté completa, entonces la característica de que los personajes de alquiler no cuentan para el tamaño máximo de la banda te será muy práctico. También en este punto no debes preocuparte mucho por el dinero (sin muchos gastos podrás tener todo el equipo que tu quieras) así que podrás mantener sin problemas a los mercenarios.

De todas las Espadas de Alquiler, recomiendo especialmente los exploradores Halfling y los Luchadores del Pozo. Los exploradores son muy baratos e incrementan el tamaño máximo de la banda en 1. Los luchadores del pozo tienen un coste medio, pero son luchadores eficientes y salvajes.

Grandes monstruos: ¿Objetivos caros?

Algunos creen que es difícil ganar con grandes monstruos en una banda inicial, y tienen razón. Son normalmente temperamentales, con un bajo liderazgo normalmente y sufren *Estupidez*. Grandes y caros, y comprarlos cuando comienzas con tu banda dejará débil en muchas áreas, como tener menos secuaces (un cheque de retirada bajo) y con equipo extremadamente básico. Como empieces a depender de estos monstruos en el combate, las bandas enemigas centrarán sus ataques en estas criaturas y por pura estadística la dejarán *Fuera de Combate* rápidamente. Esto deja a tu banda con pocas fuerzas contra un enemigo compensado y versátil. Y esa no es una buena situación.

El mejor consejo es adquirirlos como refuerzos, y no como una fuerza de combate primaria. Una vez hayas

ganado varias partidas, y tu banda esté bien equipada, entonces es el momento de conseguir uno de estos juggernaut. Entonces forzarás a tu oponente a elegir entre el gran bruto y el héroe desagradable, entonces acaba con él con el que no haya elegido.



Equipo: Las Herramientas de trabajo

Elegir el equipo para tus miniaturas puede ser un quebradero de cabeza, hay muchas armas para elegir y cada una de ellas tiene sus ventajas y sus inconvenientes. ¿Y qué hay acerca de la protección? ¿Debo darle a mis miniaturas armadura o no?

Armadura

La cuestión de la armadura es realmente bastante fácil. Una armadura pesada es muy cara costando 50 co y dándote solo una salvación de 4+ (eso sin contar con las penalizaciones por la fuerza del atacante). Al menos que optes por llevar una banda pequeña probablemente necesitaras gastar tu oro inicial en otras cosas. La armadura ligera es bastante más barata, pero te da aún menos protección. Si realmente quieres darle alguna protección decente a una o dos miniaturas de tu banda, recomiendo que lo equipes con una armadura ligera y un escudo. El resto de la banda debe esperar a ser protegida hasta que tus ingresos durante una campaña pueda permitirte.

Una buena inversión en protección son los cascos. La oportunidad adicional de quedar *Derribado* en lugar de *Aturdido* puede marcar la diferencia en una partida.

Lo mismo ocurre con las rodela, permitiéndote parar un golpe lanzado contra tu miniatura. A pesar de ello, existe otra elección interesante. En lugar de una rodela podrías equipar a tu miniatura con otra arma, dándole un segundo ataque. Debido a su bajo

coste, una rodela es una inversión interesante.

Armas

Esta será evidentemente el mayor reto, verdaderamente es de lo que todo depende. Cada arma tiene sus ventajas e inconvenientes.

Las espadas son unas buenas armas y que te permiten parar. Costando solo 10 co, son una buena inversión. Además tiene la ventaja adicional de que si equipas a tu miniatura a la vez con una espada y una rodela, podrás repetir las tiradas para parar falladas, resultando esta conbinación muy útil.

Otra gran elección son los garrotes, mazas, porras y martillos. Costando solo 3 co obtienes una oportunidad adicional de dejar *Aturdido* a tu oponente, que es lo que tu quieres (bueno, excepto dejarlo *Fuera de Combate* inmediatamente) por lo que no tendrá la oportunidad de levantarse de nuevo antes de tu próximo golpe.

Las lanzas te da la habilidad adicional de golpear primero si sufres una carga, haciéndola un arma decente para tus héroes "menores".

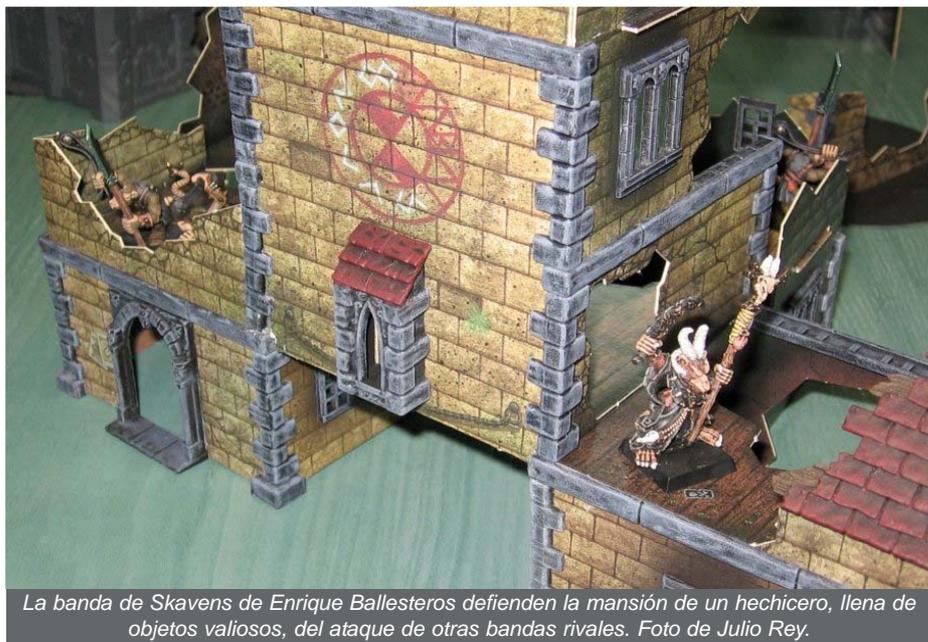
Por otra parte, las armas que golpean después, como los mayales y las armas de dos manos, te dan un bonificador adicional a la fuerza, lo cual será perfecto para una miniatura de apoyo.

Armas de proyectiles

Las armas de proyectiles son muy potentes en Mordheim, la habilidad de tumbar a tus enemigos antes de que te alcance es realmente importante. En Mordheim no tienes filas que ocupen el lugar de los guerreros caídos.

Con el largo alcance de los arcos puedes ser capaz de disparar al enemigo varias veces antes de que sea capaz de cogerte, y la mitad de ellos a corto alcance. Sin embargo, el largo alcance está algunas veces condicionado por la distribución de los edificios y otros elementos de escenografía. Aún siendo un arco largo o una ballesta una buena elección, debido a que hay pocos lugares en el tablero donde poder aprovechar su largo alcance, yo limito su uso a uno o dos, quizás más si no tienes muchos edificios.

Las hondas son armas muy útiles también, especialmente por la habilidad de disparar dos veces a la mitad de alcance, aunque, siendo éste 23 cm,



La banda de Skavens de Enrique Ballesteros defienden la mansión de un hechicero, llena de objetos valiosos, del ataque de otras bandas rivales. Foto de Julio Rey.

significa que normalmente estarías a distancia de carga. Consecuentemente, yo no los compraría como la base de mi potencia de fuego (al menos que sea la única opción que tengas), pero cuando tengas algo de oro disponible para gastar, definitivamente recomendaría su adquisición para algunas de tus miniaturas dedicadas al combate cuerpo a cuerpo.

Las armas de fuego son una buena elección como arma de proyectiles para tus miniaturas dedicadas al combate cuerpo a cuerpo, aunque son bastante caras. Si quieres, te sugeriría dársela solo al líder de tu banda, o al menos a la miniatura de tu banda con mayor HP. Y si realmente quieres gastarte el dinero, comprale una ristra de pistolas de duelo. Con el bonificador de +1 al impactar y el modificador de -1 a la tirada de salvación por armadura, disparando todos los turnos, la convierte en un arma realmente peligrosa. Cara, pero muy utilizable. Para el resto, yo los dejaría sin armas de fuego, comprándolas más adelante cuando haya más dinero disponible.

Flexibilidad: Demasiado de algo no es bueno.

Trata de asegurarte de que tu banda puede enfrentarse a tantas situaciones diferentes como sea posible. Esta es la clave para el éxito de tu banda. Una banda puede tener que hacer frente a muchas situaciones en diferentes escenarios. Es bueno construir una banda de monstruos en combate cuerpo a cuerpo, pero ocurrirá que en la misión *¡No pasareis!* y misiones similares le estarás dando a un enemigo de combate a distancia la

posibilidad de barrer las calles de Mordheim con tus cuerpos. Las bandas defensivas tienden a perder en la misión *A la Búsqueda de Piedra Bruja* (y en otras misiones donde la velocidad sea fundamental) y las bandas de combate a distancia sufren mucho cuando su enemigo cubre la distancia que les separa y entran en combate cuerpo a cuerpo.

Por tanto, trata de cubrir todos los aspectos: unos pocos defensores resistentes, apoyados por combatientes de cuerpo a cuerpo, vigilados desde arriba por algunos francotiradores.

Equilibrio: El camino del Ying-Yang hacia la victoria.

Todas las bandas tienen puntos fuertes y punto débiles. Debes de aprender cuales son las de tu banda rápidamente y jugar teniéndolas en mente. Por ejemplo, una banda skaven es muy fuerte en movilidad, número y poder de combate, y puedes tratar de construir una poderosa y rápida máquina de combate. Un jugador no-muerto tratará de apoyarse sobre las miniaturas que cusan *Miedo*, ya que el punto débil de los skaven es el Ld. En la siguiente batalla, el jugador skaven se intentará aprovechar de la lentitud de los no-muertos, dando vueltas alrededor de ellos. Cuando juegues, trata de encontrar un punto débil de tu contrincante donde tú eres fuerte, y combínalo con otro punto fuerte tuyo u otro débil suyo. En el mismo ejemplo, el jugador skaven haría bien en correr alrededor del no-muerto disparándole a distancia. Dispara y movilidad son dos puntos débiles de los no-muertos, mientras que los skavens son fuertes en ambos.

... Escenografía ... Escenografía

Como hacer Trincheras (Mini HowTo)

Por: Álvaro López

Supongo que no os abriré ninguna puerta contándolo, pero igual no se os ha ocurrido lo fácil que es hacer trincheras. En el documento aparecen hechas para figuras de 15mm pero el sistema es completamente extrapolable a cualquier escala. Lo que aquí represento es la forma más simple de hacerlas y se pueden mejorar muchísimo, pero si queréis tener suficientes como para un ejército grande es tan simple como lo que pongo a continuación.

Los únicos ingredientes que nos hacen falta son, pasta de modelar (yo uso 'Das') y plasticard, personalmente prefiero la que viene troquelada, de esa forma es mucho más fácil de cortar en tiras

El sistema es muy sencillo, sólo hay que coger un trozo de masilla, modelarlo darle forma cilíndrica, y ponerlo sobre una tira de plasticard que cumpla los requerimientos de anchura y longitud deseada, modelarla con forma de tierra acumulada y de esa forma obtendremos algo parecido a la foto 1.

Si queremos hacerlo un poco más trabajado de manera que quede más curiosa la trinchera, lo que tendríamos que hacer es cortar un cuadrado del tamaño de la peana más unos centímetros donde colocar la trinchera, e ir cubriendo los bordes de la misma manera que hemos hecho la anterior, de esa forma tendríamos algo parecido a la foto 2.

Si queremos hacer un pozo de tirador, o escenificar mucho mejor la trinchera, sólo tendríamos que juntar ambos modelos, y de esa forma cubriríamos a la(s) miniatura(s) que haya en el interior por todos los lados. O eso o hacer el pozo completo, cubriendo los 4 lados (foto 3).

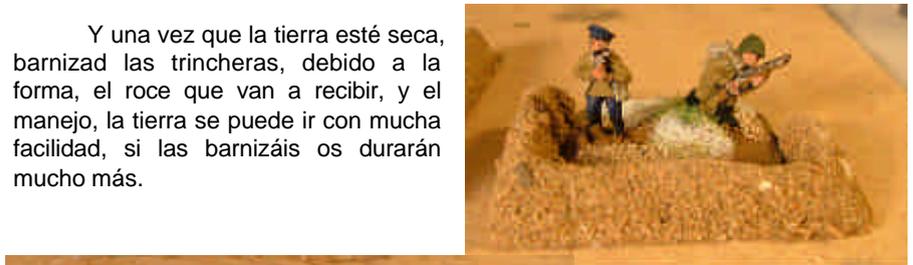
El pintado y decoración no tiene demasiado misterio, en mi caso las he pintado con un color marrón mate, el mismo que uso para las peanas de mis tropas (foto 4).

Y para decorarlas con un poco de cola blanca y arena de playa.

Lo único que queda es enseñaros como quedarían con miniaturas.

Por último, dos consejos:

Debido a la flexibilidad del plasticard, la masilla se suele despegar, para evitar males y sorpresas recomendaría, que una pasadas unas 2 horas (que la masilla aún no se ha secado aún) pegarla con cianocrilato a la base.



SABIAS QUE...

... la base de la victoria de los aliados se sustentó en el resurgimiento de Rusia tras la invasión alemana. Rusia había perdido 4 millones de combatientes, 8.000 aviones y 17.000 tanques. También había perdido más de la mitad de la producción de acero y carbón y la totalidad de las zonas productoras de grano. Stalin pensó en la rendición, pero fue disuadido por el fanatismo patriótico mostrado por el pueblo, que trasladó las fábricas más allá de los Montes Urales y formó nuevos ejércitos con combatientes provenientes de las poblaciones de Siberia y Mongolia.

... el ataque japonés a Pearl Harbour y la entrada de los EEUU en la guerra, fue el catalizador de aquello por lo que había estado Churchill trabajando durante dos años, que la flota estadounidense ayudase a Gran Bretaña a romper el bloqueo comercial con el que Alemania estaba estrangulando la posibilidad de mantener el esfuerzo de guerra.

... durante las frenéticas batallas aéreas sobre el sur de Inglaterra, muchos pilotos británicos regresaban a la base completamente agotados, quedándose dormidos en la misma carlinga del avión una vez que el avión estaba en tierra y parado. Los equipos de tierra tuvieron que ayudar a menudo al piloto, sacándole de la carlinga después de que volviera del combate.

... el Napalm fue utilizado por vez primera el 17 de julio de 1944, cuando unos P-38 de la fuerza aérea estadounidense atacaron un depósito de combustible en Coutances, cerca de St. Lo en Francia. Fue usado posteriormente en el Pacífico, cuando los estadounidenses invadieron la isla de Tinian en las Marianas y también durante el bombardeo de Tokyo. Dadas sus características, este combustible gelatinoso, se convirtió en el estándar para la fabricación de bombas incendiarias.

... el 27 de Marzo de 1945, dieciséis destacados anticomunistas polacos fueron invitados a una conferencia con oficiales rusos para discutir asuntos políticos. Todos ellos fueron arrestados y enviados a Moscú como prisioneros. De esta forma la Unión Soviética eliminó el último vestigio de anticomunismo en Polonia.

Kliment Voroshilov

El tanque pesado Ruso

Por: Álvaro López

El Tanque Kliment Voroshilov (KV) es una denominación para un conjunto de tanques pesados soviéticos, bautizados con este nombre en honor al Comisario para la defensa del pueblo del mismo nombre



El primer KV aparece en 1939 en la denominada Winter War contra Finlandia. Al igual que otras muchas armas y carros soviéticos, ésta serie de batallas fueron el campo de pruebas del KV. El desarrollo de este tanque pesado se llevó a cabo entre Febrero de 1939 y Septiembre del mismo año, mes en el cual se construyó el primero.



Historia y desarrollo

Después de los nada satisfactorios resultados del tanque pesado T-35 de múltiples torretas, ya que tal y como se demostró en la guerra Civil Española un carro de combate requería mucho más blindaje. El T-35 fue la principal influencia para el desarrollo del KV.

Hubo gran cantidad de diseños previos a la versión definitiva, los cuales, en su mayoría, incluían un carro de combate pesado con múltiples torretas. Todos tenían un blindaje mucho mayor que cualquier diseño anterior. Uno de los principales diseños que se usaron para el desarrollo del KV fue el SMK (Sergey Mironovich Kirov), un carro que incluía dos torretas, montando



Prototipo de KV-2

la principal un cañón de 76mm y la secundaria uno de 45mm, reduciendo de esta forma las 5 torretas del T-35.

Cuando se probó el SMK y el T-100 en la guerra contra Finlandia, el SMK dio mejor resultado que el T-100, debido a su mayor blindaje, se mejoró el diseño y se optó por una sola torreta con el cañón de 76mm, anteponiendo el blindaje a la potencia de fuego.

El diseño final incluyó, además del KV-1 (armado con un cañón de 76mm) el KV-2, un carro de combate con una inmensa torreta que albergaba un cañón de asalto 152mm Howitzer. Al principio el armamento del KV-1 fueron los dos cañones con los que anteriormente se equiparon los SMK, en una sola torreta montaron un 76.2mm y un 45mm, en breve se demostró que el manejo de los dos cañones en la misma torreta era imposible, y se dejó solamente el de 76.2mm.

El 5 de Septiembre de 1939 se envió a Moscú el prototipo donde se enseñó el 25 del mismo mes, al gobierno soviético. El mismo día se aprobó su uso.



Prototipo final de KV-1

Las 45 toneladas del KV, hacía que fuese el tanque más pesado de su época, llegando a pesar casi el doble que los carros de combate pesados alemanes. El blindaje del KV era completamente invulnerable a las mejores armas antitanque alemanas, era relativamente fácil para unas armas antitanque destruir el sistema de tracción, pero el perforar el blindaje era virtualmente imposible. Hay varias anécdotas de principios de la invasión alemana en Rusia, que contaban como una vez que el tanque era inmovilizado y su sistema para el giro de la torreta inutilizado, los rusos no se rendían hasta

que no se les acababa la munición. Los panzers alemanes trataban de destruirlo disparando a muy corta distancia, era la única manera de que la dotación de los tanques rusos, aturcidos por la gran cantidad y el corto alcance de los disparos, se rindiera, pero el tanque ruso seguía sin ser perforado. Por supuesto el KV tenía varios defectos, la línea de visión era muy limitada, al carecer de cúpula para el artillero, este debía salir del tanque si quería observar el campo de batalla, este carro debido a su peso era muy lento y difícil de maniobrar, y la transmisión se dañaba con relativa facilidad.

En 1942, en el momento en el que los alemanes empezaron a usar cañones de 50 mm largo, y armas de 75 mm, el blindaje del KV dejó de ser invencible, y aunque su armamento era aceptable (un cañón de 76.2 mm), este mismo armamento era llevado por un carro de mayor calidad y mucho más barato (el T-34). El KV era muy difícil de construir, y esta construcción requería mucho espacio y tiempo.



KV-1s

Cuando el complejo industrial "Tankograd" fue trasladado a los Urales, la producción del carro KV-2 se detuvo. Este tanque había sido diseñado como un Bunker andante. Era muy poco móvil, la torreta era demasiado pesada e incluso llegaba a ser peligroso el maniobrarla en un terreno que no estuviese plano y si a todo esto sumamos el alto coste de producción, hacía que el tanque estuviese predestinado a dejarse de producir. Sólo se construyeron alrededor de 250 de estos monstruos entre 1940 y 1941

Aún teniendo en cuenta que este vehículo no era muy fiable, su blindaje lo hacía indispensable en el ejército rojo, así que se reorganizó y se siguieron fabricando estos pesados carros de combate, recibiendo frecuentes actualizaciones, conforme los alemanes iban mejorando su poder antitanque, estos carros iban recibiendo más y más blindaje. El modelo que más blindaje tuvo fue el denominado KV-1C, el modelo de 1942, que obtenía un blindaje excesivamente pesado para sus motores, su movilidad de redujo

demasiado y no obtenía ventajas con respecto al T-34

En respuesta a las críticas recibidas sobre el KV-1C, debido a su incapacidad para seguir el avance de una compañía de tanques (normalmente los rápidos T-34), se desarrolló el KV-1s, con un blindaje algo inferior, pero que hacía que el motor mejorado utilizado, le permitiese una buena maniobrabilidad y una velocidad más que aceptable, para un vehículo de tales dimensiones. Su torreta seguía armada con el fiel 76.2mm ruso. Una de las grandes mejoras en el KV-1s fue que al reducir el blindaje se pudieron instalar más artilleros en esta, pero sin duda la mejora que más agradecieron los tanquistas rusos fue la cúpula para el comandante de carro, fue el primer tanque soviético en equiparse con cúpula.

No obstante el KV seguía recibiendo críticas, ya que un T-34 podía hacer lo mismo que este, quizás no resistiese igual de bien los envites de los artilleros alemanes, pero la cantidad que se construían y el precio al que se construían, el T-34 era mucho más económico, hizo que el desarrollo de este tanque se cancelase en 1943.

El programa comenzó de nuevo con el desarrollo por parte alemana del Panther, a mediados del 43, el T-34 era incapaz de enfrentarse a él, y se necesitaba un vehículo con mayor capacidad de fuego y más blindaje que el T-34. A esto se sumó el hecho de la aparición de los temidos Tigres.

Esto hizo que los rusos se planteasen el hecho de equipar al KV-1s con un cañón de 85mm, con un nuevo diseño de torreta (KV-13), después de varios intentos de equipar los T-34 con un cañón de 85 mm . El nuevo modelo pasó a denominarse KV-85, que nuevamente tuvo una corta vida, la producción era muy lenta, debido a la

gran demanda del cañón de 85mm. Sólo se construyeron 130 antes de que el diseño fuese reemplazado.

El nuevo diseño de carro de combate iba a ser denominado KV-13 pero comenzó a llamarse IS (Iosef Stalin), debido a que Climenti Voroshilov perdió el favor del dictador ruso. Y en lugar de KV-13 se denominó IS85

Muchos KV permanecieron en servicio hasta el final de la guerra. El 260º Regimiento de Tanques pesados de Guardias, organizado en 1941 en el frente de Leningrado, estuvo equipado con el KV hasta el verano del 44, posteriormente fue reequipado con IS-2s. Un regimiento de KV fue visto en Manchuria en agosto de 1945 equipados con KV-1. Algunos KV-85 también fueron usados en Crimea en el verano de 1944. El ejército finlandés tenía dos KV uno de 1940 y otro de 1941 con pequeñas mejoras, los cuales sobrevivieron al final de la guerra. Un KV-2 fue capturado en 1945 mientras combatía contra las fuerzas estadounidenses en la zona del Ruhr

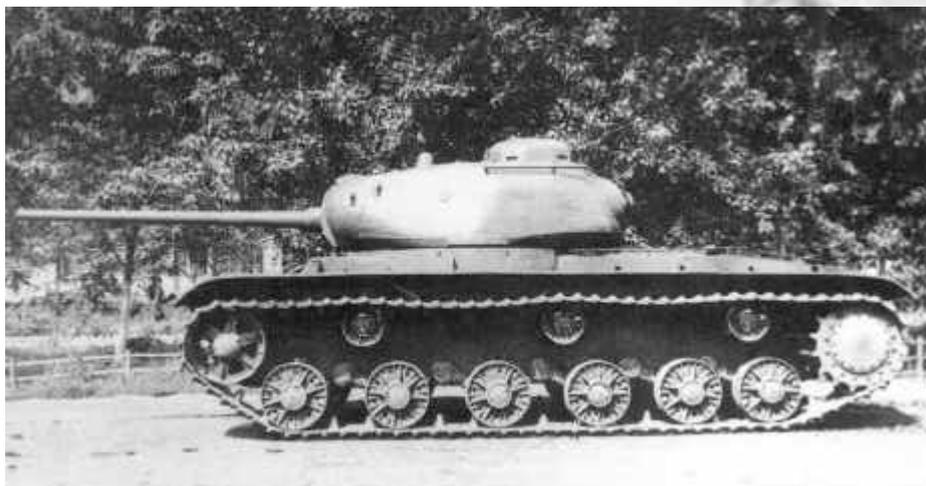
Armamento

Los diferentes modelos KV-1 llevaban un 76.2mm (en sus diferentes modelos), una ametralladora en el casco, una en la torreta, una en la parte posterior de la torreta y algunos montaban una ametralladora antiaérea.

El armamento del KV-85 sólo se diferenciaba de los distintos modelos de KV-1 en su cañón, el arma principal era un Zis-5 de 85mm

El KV-2 estaba dotado de un 152mm Howitzer y una ametralladora en el casco y otra en la parte trasera de la torreta y algunos montaban una ametralladora antiaérea

El KV-8 estaba armado con un cañón de 45mm, un lanzallamas, una



KV-85

ametralladora en el casco, y otra en la parte trasera de la torreta. Algunos incluían una ametralladora antiaérea.

Modelos:

KV-1

Los primeros modelos del tanque KV fueron armados con un cañón de 76mm L-11, reconocible por el recuperador debajo del cañón.

El modelo de 1940 (denominado KV-1A) usaba el 76 mm F32. y añadía un nuevo mantelete frontal, este fue el modelo más construido durante la invasión alemana. Este modelo denominado en ruso KV-1e. La e en ruso es "ekranami", significa con "pantallas" se refiere a las planchas de blindaje añadidas en la torreta, y que le daban ese aspecto tan característico con esos gigantescos remaches.



KV-85

El modelo KV-85 se basaba completamente en el anterior KV-1s, armado con un cañón de 85 mm D-5T y una torreta más grande para poder albergar este arma.

Datos técnicos:

Peso	45.000 Kg
Blindaje frontal	90 mm (máximo)
Dotación	5 personas
Longitud	6,75 m
Ancho	3,32 m
Motor	Diesel modelo V-2 12-cilindros 600 hp (450 kW)
Velocidad máxima	35 Km/h
Distancia sin repostar	335 Km

KV-13

El prototipo del posteriormente denominado "IS"

Variantes

KV-2

El tanque pesado de asalto armado con el cañón de 152mm Howitzer, el KV-2 se producía al mismo tiempo que el KV-1. El exceso de peso de la torreta hacía que su rango efectivo

lanzallamas fue necesario reducir el calibre del cañón montando un 45 mm.

Posterior al KV-8, se produjo el KV-8s, con el mismo armamento que el KV-8, sólo que montado en la torreta del KV-1s.

La cantidad de munición del KV-8 era de 92 disparos para el cañón de 45mm y 107 para el lanzallamas, cargando un total de 960 litros de combustible

KV-14

Nombre para el prototipo que sería equipado con un cañón de 152 mm, no sería un carro de combate, sino un cañón autopropulsado, creado por la necesidad de combatir a los Tigers alemanes, denominado posteriormente SU-152, tal y como dijo Stalin "Para matar a un animal grande, hace falta un arma grande"

En Flames Of War

El KV-1e es un vehículo sumamente duro y resistente a los impactos, incluidos los del 88 mm alemán. En el período de mediados de guerra muy pocas armas alemanas eran capaces de penetrar su grueso blindaje. La HMG que monta en la parte trasera de la torreta hace que la infantería tenga mayores dificultades al asaltarle.

fuese muy inferior al de los demás vehículos

KV-8

Equipado con un lanzallamas pesado "ATO-41" en la torreta, en lugar de la ametralladora. Para acomodar el

Modelos construidos

En la siguiente tabla se muestra las cantidades de tanques basados en el chasis del KV que se llegaron a construir (fuente: Wikipedia)

	Tipo	1940	1941	1942	1943	1944	1945	Total
Tanques	KV-1	141	1.121	1.753				3.015
	KV-1S			780	452			1.232
	KV-8			102	35			137
	KV-85				130			130
	IS-2				102	2.252	1.500	3.854
	IS-3						350	350
Armas Autopropulsadas	KV-2	102	232					334
	SU-152				704			
	ISU-122/152				35	2.510	1.530	
Total		243	1.353	2.635	1.458	4.762	3.030	13.831

Fuentes:

Wikipedia The Free Encyclopedia:
http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page

Battlefront:
<http://www.flamesofwar.com>

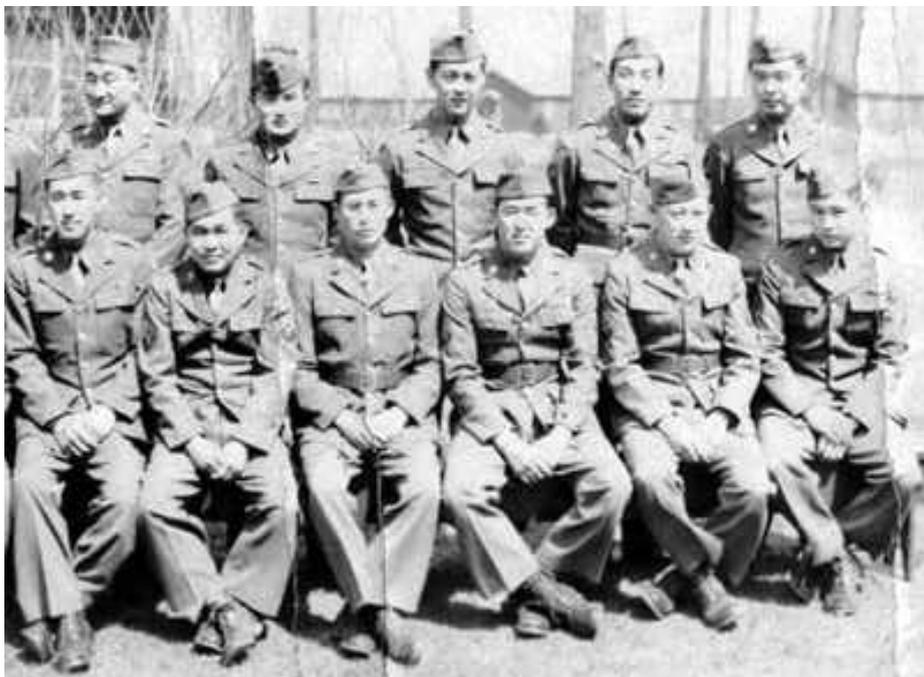
Battlefield:
<http://www.battlefield.ru/index.php>

Avipress & Front Line Illustrations:
<http://www.aviapress.com/>

100° Batallón de Infantería / 442° RCT

Por: Enrique Ballesteros

Después del ataque por sorpresa a Pearl Harbour el 7 de Diciembre de 1941, los ciudadanos de origen japonés (conocidos como Nisei) fueron objeto de desconfianza por todo el país.



A mediados de 1942 la mayoría de los americanos de origen japonés en el continente fueron llevados a campos de internamiento por el gobierno. Pero en Hawaii el Gobierno no podía internar una población de aproximadamente 158.000 Americano-Japoneses, es decir más de la cuarta parte de la población, ya que buena parte de la economía dependía de ellos. Aunque se estableció el toque de queda, la reubicación en masa no se consideró seriamente en ningún momento. No obstante más de 2.000 personas entre los estratos más influyentes de esta población (monjes, políticos, hombres de negocios) fueron considerados enemigos extranjeros y enviados a campos de internamiento en el continente. Las sospechas sobre cualquier persona con antepasados japoneses continuó, pero el tratamiento al que fueron sometidos en Hawaii fue mejor que las humillaciones que

sufrieron los americano-japoneses del continente. Estos vergonzosos incidentes fueron el origen del 100° Batallón.



Los Nisei manejando un cañón antitanque de 37 mm

Como el Gobierno no estaba seguro de la lealtad de los americano-japoneses, los clasificó como 4C (enemigos extranjeros). De forma que esta población no estaba disponible para el servicio activo. Delos C. Emmons (Comandante General del ejército en Hawaii) solicitó que todos los soldados americano-japoneses se integraran en un Batallón Provisional Hawaiano y fueran destinados al continente, a la vez que licenció a todos los americano-japoneses de la Guardia Nacional de Hawaii y desmanteló los regimientos 298° y 299°.

A pesar de este ultraje, los veteranos licenciados ofrecieron sus servicios para cualquier trabajo que el ejército les asignara. Estos trabajos consistían usualmente en limpieza de campos, construcción de nuevas instalaciones y otros trabajos menores que los voluntarios realizaron con diligencia, dedicación y sin quejas. Como resultado, el General Emmons revisó su decisión y recomendó al Departamento de Guerra que los americano-japoneses debieran formar una unidad especial y ser enviados al continente para su instrucción.

100° Batallón de Infantería

El 26 de Mayo de 1942, del General George C. Marshal emitió la orden de formar el Batallón Provisional Hawaiano. El 5 de Junio, este batallón provisional (compuesto por 1.300 hombres y 29 oficiales) bajo el mando del Teniente Coronel Farrant Turner zarpó hacia el continente para recibir instrucción. El 12 de junio de 1942, el 100° Batallón fue asignado al Segundo Ejército en el Campo McCoy.

Los hombres del 100° recibieron el entrenamiento básico entre Junio y Diciembre, obteniendo elevadas calificaciones. Además, consiguieron 5 Medallas Individuales por "acciones heroicas no en combate" por salvar las vidas de varios residentes locales en un lago helado.

En Febrero de 1943, el 100° Batallón fue trasladado al Campo Shelby, Mississippi para recibir adiestramiento especializado. Fueron asignados a la División 69ª, y consiguieron las calificaciones más altas. Como consecuencia de su excelente adiestramiento y de un flujo constante de solicitudes e intervenciones de personas influyentes civiles y militares, el Departamento de



Dos Nisei se disponen a disparar un mortero de 60mm



Nisei durante su entrenamiento en el campamento Shelby



Primer diseño de la insignia del hombro para el 442º



Segundo y definitivo diseño de la insignia del hombro para el 442º



Guerra fue forzado a admitir nuevamente en el servicio activo a los americanos con ascendencia japonesa.

Equipo de Combate Regimental 442º

Como consecuencia del éxito del 100º durante los entrenamientos básico y avanzado, el ejército de los EE.UU. comenzó la formación del Equipo de Combate Regimental 442º (RCT Regimental Combat Team) el 1 de

Febrero de 1943, cuya consigna era "Go For Broke" (giro idiomático que significa "Jugarse el todo por el todo"). El Presidente Roosevelt anunció la formación del 442º RCT con la famosa frase, "Sentirse americano no es, y nunca fue, una cuestión de raza o de ascendencia."

Cuando se abrió el período de alistamiento voluntario, la respuesta asombró al ejército. El plan original marcó una cuota de 3.000 voluntarios del continente y 1.500 de Hawái. Aproximadamente 10.000 Nisei Hawaianos se presentaron voluntarios, y más de 2.600 fueron aceptados. De los que se encontraban en los campos de internamiento en el continente, solamente se presentaron 1.256 voluntarios, aunque había más de 23.600 con la edad requerida para alistarse. De estos, alrededor de 800 fueron admitidos en el ejército.

El 442º RCT estaba compuesto por las siguientes unidades:

- 442ª Compañía de Cuartel General
- 100º Batallón (Compañías A - D)
- 2º Batallón (Compañías E - H)
- 3er Batallón (Compañías I - M)
- Compañía de Antitanques.
- Compañía de Cañones de Asalto.
- 552º Batallón de Artillería de Campo (Baterías A - C)
- 232ª Compañía de Zapadores.
- Contingente Médico.
- Compañía de Servicios.
- 206ª Banda de música.

En Junio de 1943, el 442º RCT llegó al Campo Shelby donde el 100º estaba finalizando el entrenamiento avanzado. Hubo reuniones de familiares y viejos amigos además de establecerse una cierta rivalidad. Los procedentes de la isla fueron apodados "buddhaheads" (una término nacido de una mezcla de los idiomas japonés e inglés, buta-head,



Los Nisei manejando una ametralladora calibre 30 durante su adiestramiento

que significaba "cabeza de cerdo"), y los nisei del continente fueron apodados "kotonks" o "cabeza de piedra". Kotonk es el término empleado para describir el sonido de una cabeza hueca chocando contra el suelo.

Se originaron muchas rencillas entre las dos unidades durante el tiempo que coincidieron en el Campamento Shelby, pero lentamente un mutuo respeto fue creciendo. El 100º sería en breve destinado a uno de los frentes de guerra mientras que el 442º RCT continuaba su adiestramiento.

En Julio de 1943, el 100º recibió sus colores con el lema "Recordad Peral Harbour". Llegaba el momento para los hombres del 100º de probar su valía. El 11 de Agosto de 1943, abandonaron el Campo Shelby camino del Norte de África. Pasarían nueve largos meses de dura lucha antes que el 442º RCT se reagrupara con el 100º en Italia.

Destinados a la división 34ª "Red Bull"

Desembarcaron en Orán, Argelia, el 2 de Septiembre. El 100º estaba inicialmente destinado a vigilar los trenes de suministro en el Norte de África, pero el Coronel Farrant L. Turner tenía otros planes e insistió que el 100º fuera destinado al combate. Fueron



Soldados del 100º en Livorno, Italia

adsritos a la 34ª división "Red Bull". La 34ª, al mando del General Charles W. Ryder, fue la primera división estadounidense en entrar en combate y luchar junto a los británicos en el paso de Kasserine y alrededor de Túnez. El 100º relevó al 2º batallón del 133º Regimiento de Infantería.

El 19 de Septiembre de 1943, la 34ª abandonó Orán y se dirigió hacia Los Nisei manejando una ametralladora calibre 30 durante su Los Nisei manejando una ametralladora calibre 30 durante su adiestramientoprimer objetivo: Monte Marano. El 28 de Septiembre, sufrió la primera baja, el teniente 1º Conrad Tsukayama, que entonces era sargento y estaba al mando de la Compañía D, fue herido en la cara por un fragmento de una mina.

El 29 de Septiembre, el 100º encabezó el avance sobre el Monte Mileto. A pesar de la férrea defensa consiguieron asegurar su primer objetivo, Benevento, que era un importante nudo de carreteras y ferroviario.

En solo dos días de combates, el 100º había comenzado a forjar la leyenda del "Batallón del Corazón Púrpura". Habían perdido 2 hombres y 7 más habían sido heridos en combate. Los alemanes fueron forzados a retirarse 7 millas y ceder un puente, dos ciudades y varios nudos de carreteras. Tras la primera semana de combates (28 Septiembre - 4 Octubre) el 100º sufrió la pérdida de 3 hombres, 23 heridos en combate y 13 heridos en accidentes.

Tras tomar parte en la batalla de Monte Casino y después de 5 meses de combates, solamente quedaban en el batallón 521 de los 1.432 hombres que lo componían a su llegada al campo de



Hombres del 100º escoltando prisioneros alemanes a retaguardia

batalla en Italia. Los reemplazos fueron miembros del 442º del Campo Shelby, que ya habían acabado la instrucción.

El 442º RCT entra en combate

El 2 de Junio de 1944, el 442º llegó a Nápoles y destinado a las playas de Anzio. El 15 de Junio el 100º y el 442º fueron integrados como una única unidad. El 100º tomo el lugar del 1er Batallón del 442º, que era de donde procedían los reemplazos que recibieron. Como consecuencia de los servicios distinguidos durante la campaña, el 100º mantuvo su denominación original. El 442º fue asignado a la 34ª división "Red Bull".

Las rencillas entre el 100º y el 442º RCT volvieron a surgir tras la integración de ambas formaciones. Por una parte el 100º estaba orgulloso de su insignia de los "Red Bull" que preferían lucir en lugar de la regimental "Go For Broke", ya que sentían que estaban siendo "engullidos" por el 442º. De otra parte, los del 442º estaban orgullosos de

que ellos eran en su mayor parte voluntarios y no reclutas (muchos de los componente del 100º formaban parte de la Guardia Nacional en Hawaii y en el ejército de los EE.UU antes del 7 de Diciembre de 1941). De forma que a las viejas peleas, se unió un problema de lealtad a la unidad. Fue necesario algún tiempo antes de que estas diferencias fueran resueltas y se consiguiera la cohesión de la unidad.

El 26 de Junio de 1944, el 442º RCT entró en combate con el 2º y 3er batallones en vanguardia y el 100º en reserva, marchando en dirección norte hacia Suvereto para relevar a los hombres del Regimiento de Infantería de Paracaidistas 517º y al Regimiento de Infantería 142º en el camino a Belvedere.

Contraataques alemanes frenaron el avance de los batallones 2º y 3º. El General Ryder, furioso por el fracaso de los dos batallones de seguir con el avance, ordenó que el 100º pasara a primera línea, atacando a través de las posiciones del 2º y 3er batallones. Durante este ataque, resultaron muertos 178 soldados alemanes, heridos otros 20 y capturados 73, y en el que el batallón sufrió 4 muertos y 7 heridos. Por esta acción el 100º recibió la primera de las Citaciones Presidenciales de la Unidad.

Azuzados por esta demostración, los hombres del 2º y 3er batallones empezaron a trabajar como un equipo.

El 442º tomó las ciudades de Sassetta y Castagneto. Tras girar hacia el oeste, hacia Livorno, el regimiento tomó la cota 140, tras 5 días de intensa lucha y una férrea resistencia, hasta el punto que la colina fue denominada "el pequeño Casino". Una vez que la colina fue capturada, las ciudades de Castellina, Pastina, Pieve di San Luce,



FLAMES OF WAR.

Orciano y Lorenzano fueron liberadas rápidamente.

Tras tres semanas de combates, entre el 1 y el 22 de Julio, la 442º se



convirtió en una unidad de combate cohesionada. Los batallones 2º, 3º y 100º dejaron aparte su rivalidad. Habían combatido juntos y se respetaban mutuamente, lo cual les ayudaría en las batallas que todavía tendrían que llegar.

Tras luchar en el río Arno en Agosto de 1944, el 442º pasó a Francia donde fue asignado a la 36ª división del Séptimo ejército.

La acción más sangrienta fue la ocurrida para rescatar el "Batallón perdido". El 1er batallón de la 36ª división había sido rodeado por los alemanes y los otros dos batallones del regimiento 141º eran incapaces de romper el cerco. El 442º recibió la orden de salvar al Batallón Perdido. Tras cinco días de continuos combates nocturnos en densos bosques, espesa niebla y bajas temperaturas, el cerco fue roto. El 442º sufrió más de 800 bajas, es decir, más hombres de los que consiguieron salvar del 1º/141º.

Durante la primavera de 1945, el 442º fue nuevamente enviado a Italia donde intervino en un ataque en la zona de los Montes Apeninos. El 2 de Mayo de 1945, la guerra en Italia había terminado.

Epílogo

Estas unidades americano-japonesas sufrieron un índice de bajas sin precedentes del 314 % y recibieron más de 18.000 condecoraciones individuales. Muchos de ellos fueron condecorados tras su muerte por el valor y coraje mostrados en el campo de batalla. Entre las condecoraciones recibidas por los soldados del 442º se encuentran: una Medalla al Honor, 52 Cruces de Servicios Distinguidos, 560 Estrellas de Plata, 28 Hojas de Roble para las Estrellas de Plata, 4.000 Estrellas de Bronce y 1.200 Hojas de Roble para las Estrellas de Bronce y

quizá, lo que mejor puede definir los sacrificios realizados por estos soldados son los 9.486 Corazones Púrpura. El 442º RCT destacó como la unidad de combate más condecorada entre las de su tamaño en la historia de los EE.UU. Por sus servicios en 8 campañas en Italia y Francia, el 100º Batallón y el 442º RCT ganaron 7 Citaciones Presidenciales.

El Presidente Truman quedó tan admirado por el valor mostrado en el campo de batalla por el 442º, así como por el comportamiento de los afroamericanos durante la Segunda Guerra Mundial, que emitió un Mandato Presidencial ordenando el final de la segregación racial en las Fuerzas Armadas.

Aunque con su impecable actuación los hombres del 442º se ganaron el respeto de sus compañeros de armas, no fue así con el resto de la sociedad americana. Es un legado vergonzoso para la historia de los EE.UU. el hecho que cuando los supervivientes del 442º regresaron a sus lugares de origen, muchos de ellos se reunieron con sus familiares que continuaban internados en campos, tras alambres de espino. La actitud de muchos americanos no había cambiado, y estos veteranos fueron recibidos con carteles donde se podía leer "Japos no permitidos" y "No se necesitan Japos". En muchos casos, los veteranos no obtuvieron trabajos en tiendas y restaurantes, y sus hogares fueron frecuentemente saqueados y quemados.

La unidad fue desmantelada, en Honolulu - Hawaii, un mes después que el propio Presidente Truman, en una ceremonia llevada a cabo el 15 de Julio de 1946 en Washington, prendiera las 7 Citaciones Presidenciales en la bandera de la unidad.

En 1947, la unidad fue nuevamente reactivada en Hawaii como una unidad de Reserva Organizada.

El 21 de Junio de 2000, 22 veteranos de la Segunda Guerra Mundial con ascendencia asiático-pacífica (o miembros de su familia en el caso de que hubieran muerto) recibieron la más importante condecoración al valor, la Medalla de Honor. Este hecho corrigió el que no recibieran este reconocimiento durante la guerra por prejuicios raciales. De los 22 veteranos, 20 pertenecían al 100º Batallón o al 442º RCT., añadiendo de esta forma 20 nuevas Medallas de Honor del Congreso a la que ya tenían.

En Flames of War

Para representar una Compañía de Nisei, puedes utilizar el suplemento **Stars & Stripes**, considerando que todos los Pelotones de Combate y de Armas Pesadas son Nisei, sumando +25 puntos por Pelotón.

Además, las siguientes opciones de Apoyo también deben considerarse Nisei, sumando +25 puntos por pelotón: Intelligence and Recon Platoons, Cannon Platoons y Engineer Combat Platoons.

Las Field Artillery Batteries pueden considerarse Nisei sumando +25 puntos también.

Todos los pelotones que representen Nisei se considerarán: **Fearless Trained**.

Un Pelotón de Nisei puede asignarse a una Compañía normal como Pelotón de Apoyo (este pelotón de Nisei no permite el incluir en la Compañía dos Pelotones de Apoyo adicionales).

Reglas Especiales

Se usan todas las reglas especiales para las fuerzas estadounidenses y además

Go For Broke!

Más de uno de los oficiales al mando aseguraron que los Nisei eran las mejores tropas de asalto que jamás habían visto.

Cualquier Pelotón de Nisei que esté **Pinned Down** puede repetir el chequeo de Motivación, si lo falla, para quitarse ese marcador.

Fuentes:

Website de Battlefront:
www.flamesofwar.com - Sonny Smith

Website de Global Security:
www.GlobalSecurity.org

National Japanese American Historical Society

"The Go For Broke" Educational Foundation

Smithsonian National Museum of American History

La defensa de la granja de cactus

Fuente: www.flamesofwar.com

Desde el 28 de abril hasta el 2 de mayo, un destacamento de 48 paracaidistas alemanes del III Batallón, 5º Regimiento de Fallschirmjäger soportaron varios ataques sobre sus posiciones en una granja fortificada cercana a la carretera Medjez el Bab - Túnez. Las unidades británicas de la 12ª División realizaron ataques con importantes apoyos, respaldados por los Churchills del 12º RTR en una de las ocasiones, pero se encontraron con la enconada defensa de los Fallschirmjäger.

Desde el 28 de abril hasta el 2 de mayo, un destacamento de 48 paracaidistas alemanes del III Batallón, 5º Regimiento de Fallschirmjäger soportaron varios ataques sobre sus posiciones en una granja fortificada cercana a la carretera Medjez el Bab - Túnez. Las unidades británicas de la 12ª División realizaron ataques con importantes apoyos, respaldados por los Churchills del 12º RTR en una de las ocasiones, pero se encontraron con la enconada defensa de los Fallschirmjäger.

Al mando del grupo de Fallschirmjäger estaba el Feldwebel Schaefer.

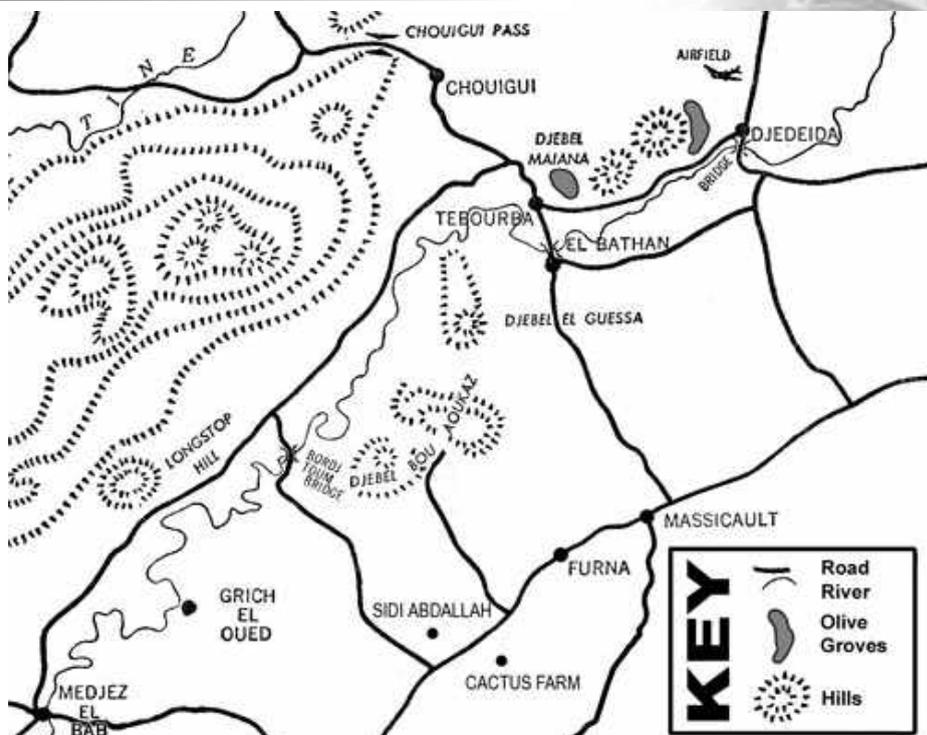
Para recrear los combates se usará la misión **Hold the Line** con las siguiente modificaciones:

El apoyo de artillería para ambos contendientes, británicos y Fallschirmjäger, pueden utilizar las reglas especiales **Across The Volga** (suplemento **Stalingrad**, página 100) y no serán situadas sobre la mesa.

El Pelotón de Tanques Pesados alemanes siempre está en **Reserve**.

Reglas especiales:

Follow me: Schaefer y cualquier pelotón bajo su mando siempre pasa los test de Motivación con 2+.



Forwards: Schaefer y cualquier pelotón bajo su mando puede hacer el movimiento de Stormtrooper con 2+.

No Quarter: Schaefer y cualquier pelotón bajo su mando impactan a 2+ en los asaltos.

Wound Badge: Si Schaefer resulta impactado durante un asalto,

tiene una salvación especial de 3+. Si consigue salvarse, sobrevive sin daños. Si falla la tirada de salvación, resulta destruido y retirado del juego.

Feldwebel Schaefer

El Feldwebel Schaefer demostró ser un comandante capaz y agresivo durante la defensa de la Granja de Cactus, liderando el asalto sobre los Churchills, de forma que cuando se utilice en el juego se usarán las siguientes reglas:

El coste en puntos del Feldwebel Schaefer es de +50 y reemplaza al equipo de mando de la compañía (Panzerknacker SMG team).

Rango: 10 cm, ROF: 3, AT: 5, FP: 6. Al ser un equipo SMG, Schaefer dispara con el ROF completo cuando se mueve.

Cactus Hedges

Los setos de cactus alrededor de la granja demostraron ser difíciles de atravesar, las tropas que quieran mover a través de los setos los considerarán como terreno difícil. Los equipos de infantería deben realizar un chequeo de Skill antes de poder entrar en la granja. Una vez que un equipo haya encontrado el hueco para entrar (que haya superado

1er Regimiento Real West Kent & 12º Regimiento Real de Tanques 12ª Brigada, 4ª División	Puntos
Company, Royal West Kent Regt (First Army Force, C/T) HQ	30 pts
Compañías de Combate	
1st Infantry Platoon Including PIAT team	180 pts
2nd Infantry Platoon Including PIAT team	180 pts
12 RTR, Squadron HQ (C/T) 3 Churchill III	350 pts
1Troop 3 Churchill III	350 pts
1Troop 3 Churchill III	350 pts
1Troop 3 Churchill III	350 pts
Fuera de la mesa, artillería con reglas "Across The Volga"	
Field Battery, Royal Artillery 4 Gun Sections	445 pts
Total	2135pts

Fallschirmjäger Kampfgruppe	Puntos
Company HQ Company Command Panzerknacker SMG team (Feldweibel Schaefer), 2iC Command Panzerknacker SMG team 2 Artillery Observers from Artillery Battery	115 pts
Pelotones de Combate	
1st Fallschirmjäger Platoon 2 Fallschirmjäger Squads add Command Panzerknacker SMG team	195 pts 5 pts
1st Fallschirmjäger Platoon 2 Fallschirmjäger Squads add Command Panzerknacker SMG team	195 pts 5 pts
Reservas	
Heavy Tank Platoon (Confident Veteran) 2 Tiger IE 2 Panzer IIIIN	770 pts 230 pts
Fuera de la mesa, artillería con reglas "Across The Volga"	
Artillery Battery (Confident Veteran) 2 Gun Sections	310 pts
Total	1825 pts



el chequeo), otros equipos del mismo pelotón pueden seguirles para atravesar el seto.

Otras Fuerzas

Las fuerzas que atacaron entre el 28 y el 30 de Abril tenían menos tanques como apoyo y eran principalmente infantería apoyada por artillería. Un ataque fue también llevado a cabo la noche del 30 de Abril bajo la cobertura de la oscuridad.

Las unidades británicas que atacaron pertenecían a la 12ª Brigada 4ª División Mixta:

- 28 de Abril: Una compañía del 1er Batallón, Regimiento Real West Kent.
- 29 de Abril: Varias compañías del 2º Batallón, Fusileros Reales.
- 30 de Abril: Compañías del 1er Batallón, Regimiento Real West Kent, durante el día y durante la noche.
- 1 de Mayo: Varios ataques por compañías del 1er Batallón, del Regimiento Real West Kent y de 12º Regimiento Real de Tanques. Un ataque con bombardeo preliminar de la fuerza aérea estadounidense.
- 2 de Mayo: Ataque con una brigada completa, rechazado por la artillería alemana.
- 3 de Mayo: Retirada de los Fallschirmjäger de Schaefer.

La guerra en invierno

Fuente: www.flamesofwar.com

Cuando la cruel capa del invierno caía a lo largo del Frente del Este la lucha no paraba, aún cuando las garras del hielo y la nieve hacían estragos dentro de las trincheras y bunkers de los alemanes y rusos, la guerra continuaba.

Cada una de las principales ofensivas soviéticas desde finales de 1941 hasta comienzos de 1943 fueron llevadas a cabo durante el invierno, cuando los soviéticos sabían que su superioridad numérica y resistencia a los rigores del frío extremo les colocaba en una mejor posición. El invierno era la

época en la que los suministros de los alemanes y sus comunicaciones estaban sometidos a una mayor presión y cuando su mejor arma, la movilidad, estaba severamente restringida.

Principales Ofensivas Soviéticas de Invierno

1941 Batalla de Moscú, Ofensiva del Lago Seliger-Rzhev, Ofensiva Donets-Lyuzum

1942 Operación Urano, Operación Marte, Operación Saturno

1943 Continuación de la Operación Saturno, 3ª Batalla de Kharkov.

Limitaciones de la guerra en invierno

El frío afectaba de forma importante al equipamiento, el lubricante se congelaba, los motores no arrancaban, y el intenso frío pasaba factura al cuerpo humano. La hipotermia y congelación eran amenazas habituales entre los soldados del frente tras una simple noche de exposición a las bajas temperaturas. Durante la noche las temperaturas podían caer hasta los -45°C .

La nieve limitaba el movimiento de hombres, caballos, camiones y vehículos de orugas por igual. El movimiento a pie o caballo era lento, con capas de nieve de 40 cm que eran consideradas por los alemanes como impasable. Las recomendaciones alemanas restringían las operaciones con vehículos a motor cuando las temperaturas eran superiores a los -15°C ; con temperaturas más bajas, el

para mantener el calor y evitar que se congelara el agua del circuito de refrigeración. Los tanquistas húngaros mantenían encendidos los motores de los T-38 (panzer 38(t)) si estaban preparando un contraataque, desafortunadamente no habían siempre combustible disponible para ello.

La operatividad del armamento quedaba limitada en bajas temperaturas, ya que los primeros disparos del armamento helado siempre quedaban cortos. Los alemanes también se percataron que el gasto de munición se incrementaba en momentos de baja visibilidad (tormentas, nieblas, etc), siempre con una sobreestimación del alcance. Durante el invierno europeo de 1944-45 los rifles quedaban bloqueados frecuentemente al congelarse el lubricante del mismo. Los campos de minas eran inútiles al quedar las mismas enterradas bajo espesas capas de nieve.

importancia, los fortines se realizaban con materiales locales y a menudo con los propios productos del invierno. La nieve y el hielo ofrecían protección contra las balas, 120 cm de nieve suelta, 80 cm de nieve prensada, 60 cm de nieve helada o 28 cm de hielo eran suficientes para detener las balas de las armas de fuego pequeñas, según observaron los alemanes. La tierra helada era aún más efectiva, siendo suficiente 15 ó 20 cm de espesor. Estar en posesión de posiciones elevadas era especialmente importante dadas las, casi siempre, difíciles condiciones de visibilidad del invierno.

Las batallas invernales en Flames Of War

Más que ningún otro mando soviético, el General Invierno fue el responsable de la suspensión del avance alemán a finales de 1941.

La nieve y el hielo de ese terrible invierno demostró a los alemanes ser tan peligroso como cualquier enemigo. El Ejército Rojo se aprovechó de los inviernos sucesivos para lanzar sus principales ofensivas, confiando en que la nieve y el hielo inmovilizarían a los alemanes, y permitiendo que sus fuerzas de más bajo nivel tecnológico tuvieran libertad de acción.

En invierno, el campo de batalla completo está cubierto de nieve, ocultando a menudo todo tipo de obstáculos en profundos ventisqueros.

La nieve hace que todo el terreno abierto (**cross-country**) sea **Difficult Going** y todas las carreteras (**roads**) se toman como terreno abierto **Easy Going**.

Los arroyos, ríos, lagos y pantanos se congelan haciendo posible el que sean atravesados, aunque es peligroso. Los arroyos congelados son solamente **Difficult Going** en lugar del habitual **Very Difficult Going**. Los ríos, lagos y ciénagas también se tratan como **Difficult Going**. Sin embargo, los vehículos blindados tienen que hacer frente a un riesgo adicional. Deben sumar 3 a su tirada para determinar si quedan atascados (**Bogged down**) y comparar el resultado con su blindaje frontal. Si el resultado es inferior a su blindaje frontal, el tanque rompe el hielo y desaparece bajo el agua. Si el resultado es superior al blindaje frontal, el hielo aguanta.



consumo de combustible se estimaba que se incrementaba un 500 %.

Las motocicletas eran consideradas inservibles con nieve, y los semiorugas podían moverse adecuadamente sólo cuando la capa de nieve era inferior a los 30 cm, por encima de esa espesor de nieve se precisaba de equipo para eliminar la nieve. Los tanques tenían dificultades para moverse cuando la nieve sobrepasaba la parte inferior de la estructura del mismo.

Los vehículos a motor eran particularmente engorrosos dada la variedad de medidas que se tomaban para minimizar las dificultades del invierno. Los conductores soviéticos encendían, por la mañana, fogatas bajo los motores de los camiones antes de arrancarlos. Los alemanes aparcaban los vehículos radiador contra radiador

Tácticas

Las condiciones atmosféricas también afectaron a las tácticas. Las zonas de reunión estaban mucho más cercanas al enemigo, con despliegues en formación de batalla a menudo hasta que se realizaba el contacto con el enemigo. Los ataques alemanes tendían a tener objetivos más limitados; casi siempre combinando ataques frontales y de flanco para conseguirlos. Los alemanes frecuentemente descentralizaban el control de la artillería pesada de forma que las unidades efectuando el ataque tenían apoyo inmediato si lo necesitaban. Tropas especiales sobre esquís llegaron a ser especialmente importantes por su velocidad, movilidad y factor sorpresa.

En defensa, los obstáculos y las posiciones preparadas eran de vital

Colonización

Por: Crolador

Pocas tierras fértiles despobladas quedaban en Aarklash al inicio de la Edad de Oro... pero la caída de la utopía de la Esfinge y la alianza Ofidia dispuso nuevos terrenos en litigio...

Emancipación Goblin



Mientras Ofidios y Esfinges combatían denodadamente durante la Edad de Oro, el resto de razas prosperaba. La ausencia de conflictos había provocado una expansión demográfica significativa, y, en consecuencia, una demanda de alimento. La influencia goblin ponía al alcance de todos mejoras tecnológicas que permitían mejorar el rendimiento de las cosechas sin necesidad de conquistar nuevos terrenos de cultivo. Las razas depredadoras tenían carne en abundancia, con lo cual aumentaron su presencia en el continente. Los nómadas empezaron a asentarse, ya que los pielesverdes, una vez más, les habían enseñado formas de vida más cómodas.

Pero no todos recibieron con los brazos abiertos el comercio: wolfen, daikínee y sessairs rechazaron en mayor o menor medida el trueque, quedando retrasados. Los wolfen, como depredadores, buscaron nuevas presas, ya que las anteriores sabían defenderse como nunca. Empezaron a saquear a sus víctimas para apropiarse de armas primitivas, como espadas y ballestas, que empezaron a usar. Los daikínee tenían bastantes problemas luchando contra Wisshard dentro de su hogar como para establecer contactos y permitir que un extranjero penetrara en sus fronteras; además, el bosque les daba todo lo que necesitaban y podían prescindir de los pielesverdes. Los sessairs, por el contrario, afrontaron la peor crisis de su historia.

Fervientes seguidores de Danu, los Sessairs tenían prohibido manipular la naturaleza en su propio beneficio o en el de otros, ante lo cual rehuían los conocimientos que los goblins vendían.

Recordar que nos estamos refiriendo en todo momento a la Edad de Oro: es cierto que wolfen y daikínee "sufrieron" menos que los keltas en esta época al rechazar a los goblins, pero sus consecuencias serán desastrosas en la cuarta edad.

Los wolfen eran contenidos a duras penas al inicio de la Edad de Oro por la mayoría de las razas, pero el desarrollo tecnológico de éstas los situarán en una posición comprometida: las garras tendrán que atravesar cada vez armaduras más recias, y los cueros de los depredadores tendrán que resistir cada vez armas más terribles. Tendrán que adoptar formas de combate más agresivas, lo que supone empezar a utilizar utensilios. Afortunadamente, en el lapso de tiempo en el cual adaptarán su estrategia de caza tomarán como presa a los sessairs, tan primitivos como ellos.

Los daikínee partían con una ciencia innovadora y efectiva, así como con unos aliados, las fayes, poderosas en las distancias cortas; pero poco a poco las fayes irán debilitándose, y la ventaja tecnológica será superada, viéndose relegados a una guerra de guerrillas más que al combate abierto, en el cual sus opciones serán escasas.

Si en el presente seguimos hablando de estos tres clanes es por un hecho insólito: su colaboración más o menos inconsciente. Así, los wolfen aprenderán a usar armas de los sessairs y tácticas de los elfos; los sessairs desarrollarán una ferocidad impresionante gracias a su contacto con los wolfen, así como una mejora de sus cualidades mágicas sin duda por influencia élfica; los daikínee sustituirán a las fayes por wolfen en sus ejércitos cuando las primeras empiecen a escasear, y se beneficiarán de la posición geográfica de los sessairs, que abortarán muchos intentos de invasión al bosque esmeralda... claro que ése será el menor de los problemas de los elfos forestales en breve...

No obstante, escucharon con atención los relatos de tierras lejanas y de sus maravillas, y la curiosidad les hizo establecer poco a poco unos intercambios de recursos, como carne y materiales de construcción, que les permitió gozar de una cierta abundancia. Las consecuencias fueron terribles: al aumentar la población los grupos nómadas empezaron a diezmar los cotos de caza, teniendo que aumentar sus ciclos migratorios anuales, y entrando en conflicto con otras familias cercanas. Guerras civiles empezaron a surgir indiscriminadamente.

Danu observó a sus protegidos con tristeza y pesar, intentando mediar infructuosamente. Cuando observó que el equilibrio entre clanes humanos

empezó a decantarse a favor de unos cuantos, mientras otros sobrevivían a duras penas, lloró de amargura. Sin embargo, no todo estaba perdido. Los más sabios atisbaron las consecuencias futuras de las continuas guerras, y obligaron a firmar un alto el fuego. Se invitó a todos y cada uno de los implicados a un concilio para tratar la problemática. Días transcurrieron y las noches se sucedieron...

Finalmente, un acuerdo fue aprobado por todos, tratado que establecería las normas que aún hoy rigen los pueblos bárbaros. Se definieron unas fronteras entre clanes, unos territorios ficticios cuya invasión sería motivo suficiente para que el resto de grupos pudieran declarar la guerra al infractor, condenarle a su erradicación, y



RACKHAM
©1994-2003



RACKHAM
©1994-2003



RACKHAM
©1994-2003



RACKHAM
©1994-2003

A cambio de la devoción a Danu, ésta bendijo a algunos guerreros Sessairs con la increíble facultad de la metamorfosis. Los guerreros espasmo, sin embargo, no pueden transformarse a voluntad, sino cuando detectan una injusticia en contra de su diosa. Las guerras civiles no entraron en esta categoría....

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

dejar vacante su territorio. La solución encontrada a la escasez de caza fue tan simple como inteligente: si un clan no podía mantener a sus miembros, debería fraccionarse, manteniendo el

Ni agricultura ni ganadería estaban bien vistas por Danu porque suponían alterar el medio ambiente. En consecuencia, sus discípulos debían mantenerse cazando y recolectando frutos, prácticas ambas que obligaban a seguir las migraciones de sus presas y la estacionalidad de los períodos de cosecha. Por si esta precariedad fuera poco, la diosa tampoco permitía tomar de la naturaleza una cantidad tal de comida que supusiera una merma en la capacidad de recuperación de la tierra y de los rebaños. Este motivo es el que explica por qué mientras otras razas podían mantener con los mismos territorios a una población mayor, gracias a la tecnología goblin, los humanos no tenían más remedio que apropiarse de más y más terrenos. El concepto de desarrollo sostenible aún no se había "implementado".

jefe original la posesión de las tierras ancestrales, y debiendo buscar el jefe de los exiliados un asentamiento nuevo, lejos de los territorios de los demás pueblos keltas. El peso de las nuevas conquistas recaía pues en las nuevas familias.

La llanura de Avangddu fue repartida y poblada vertiginosamente. Pronto se contactó recelosamente con otras razas, a las cuales no se molestó si no había una provocación previa, como podía ser adentrarse en la planicie de Danu. Desgraciadamente, la situación geográfica hace de esta región un punto de paso obligado para muchos, ante lo cual los ataques keltas a las caravanas estaban a la orden del día, y la opinión generalizada sobre los bárbaros no era muy buena. La prosperidad continuó, y la presión demográfica siguió aumentando.

Las crecientes demandas alimentarias hicieron evidente que el proyecto no era tan perfecto como se pretendía: en función del poder de cada clan y de la astucia de su negociador, se designaron regiones muy diferentes en calidad y extensión, incluso algunas inútiles, condenando a los más débiles a su erradicación cuando trataban de expandir sus dominios. Recordemos que, con la ley en la mano, podían buscarse aliados entre las demás familias para condenar al atacante.

Contradiendo toda lógica, esta belicosa actividad no hizo sino fortalecer al pueblo humano, ya que, acorde al código, el odio entre facciones no tenía lugar, y el honor y los lazos sanguíneos eran prioritarios frente a un enemigo común. No era raro pues ver luchando brazo con brazo como aliados dos clanes que estaban en guerra entre ellos. En definitiva, las normas keltas garantizaban la continuidad, y los constantes conflictos una selección natural de los más fuertes... ¿acaso hay mejor solución para un salvaje?.

Cada familia empezó a identificarse dentro de la comunidad por un nombre asociado a su patriarca ancestral, a su actual líder o a los territorios que poseían. El clan original, los Sessairs, el más importante, se apoderó de aquellas tierras que los humanos pisaron por primera vez cuando desembarcaron en Aarklash, pero otros como Ta'an, Ishim'Re, D'Aran empezaron a cobrar fuerza. La unión existente ante los extranjeros hacen creer equivocadamente a las demás razas que sólo hay una facción kelta, denominándolos a todos erróneamente con el nombre de "bárbaros keltas Sessairs".

La dispersión de los clanes y el diferente ecosistema otorgado a cada uno empezó a influir significativamente, y diferencias primordiales surgieron entre los antaño miembros de un único grupo. Así, aquellos con costa desarrollaron la pesca, y la navegación, acostumbrándose a obtener beneficios del comercio con otras razas. Otros cuyo territorio era cruzado por un río vieron en la agricultura, antaño despreciada, una opción viable y se convirtieron en campesinos. Algunos domaron algunas bestias y crearon rebaños, rehuyendo en adelante la caza. En definitiva, si bien todos los clanes reverenciaban a Danu, algunos empezaron a justificar sus acciones contrarias a la voluntad de la diosa y a rezar a otros poderes más acordes a sus actividades.



El analfabetismo está muy extendido entre los bárbaros. Sin embargo, entre ellos hay algunos que desarrollan la escritura, normalmente los magos, que reciben el cargo de eruditos de sus tribus. Tremendamente respetados, su voluntad es obedecida sin discusión.

Fotos e ilustraciones extraídas de <http://www.rackham-store.com> y de <http://www.sden.org>

Ella mientras observaba esta situación con benevolencia; al fin y al cabo, les quería y esperaba que encontraran un camino propio lejos de su protección. Su influencia se hizo cada vez más y más sutil: había llegado el momento de dejar volar a los pequeños. Si bien los Sessairs mantuvieron su fe y costumbres inamovibles, poco a poco otras familias keltas fueron abandonando el culto a Danu a favor del dios sol Lahn, Yllia la luna y tantos otros... y los humanos siguieron reproduciéndose...

Avangddu tenía una capacidad finita, y estaba claro que el umbral estaba a punto de ser rebasado. Los nuevos clanes se vieron obligados a invadir los terrenos de las razas vecinas, que por supuesto se opusieron. Los enanos, cuyo imperio estaba en plena reconstrucción tras la desastrosa emancipación goblin, recibieron bastantes "atenciones", así como los elfos daikínee, los propios pielesverdes y tantos otros.

En este momento los imperios ofidio y esfinge sufrieron la hecatombe que acabó con su hegemonía. El repliegue de los guerreros reptiloides y posterior condena al ostracismo, y la misteriosa caída de los seguidores de la utopía dejaron inhabitada una vasta extensión fértil y próspera. Pero la segunda fase de la colonización humana distaba mucho de ser fácil.

Scáthach había ayudado a la alianza ofidia proporcionándoles gemas de oscuridad, un elemento maléfico que potenciaba sus cualidades psíquicas y mágicas. Mientras los Drúnes estaban encargados de acabar con los lazos entre mortales y dioses, este su segundo aliado estaba destinado a ser quien sometiera a las demás razas. El plan de la Oscuridad no funcionó como

esperaba, pero algo positivo sí obtuvo: la desaparición de las esfinges. Precipitadamente empezó a reclutar un ejército de seres del inframundo y demonios que abanderar en medio del caos y dirigir a la tierra ahora casi deshabitada.

La expansión humana había avanzado hacia el sur, y si bien no tuvo contactos ni con unos ni con otros, sí controlaron desde la distancia los territorios de la utopía y de la alianza ofidia, o, como los bárbaros decían, el territorio de la luz y el valle de la oscuridad. En aquella frontera convivían dos familias keltas: los Ylliaar y los Lahnar. Los primeros eran adoradores de la luna, y destacaban por el gran número de miembros con cualidades mágicas y por su dominio de dichas artes. Los segundos eran adoradores

del sol, y excepcionales combatientes. Sus diferentes cultos y habilidades los habían convertido en enemigos en más de una ocasión. Un día ambos clanes detectaron un aumento en la fuerza dentro del territorio de la luz, señal que fue interpretada de forma muy diferente: mientras los Lahnar hablaron de un presagio de abundancia, los Ylliaar intuyeron que este fenómeno no era sino un aviso de la luz acerca de las intenciones de la oscuridad.

Las fuerzas de Scáthach irrumpieron como una incontenible marea y conquistaron con facilidad las tierras de la utopía y de la alianza, ahora escasamente defendidas. A continuación, se dirigieron hacia el norte, donde chocaron con Ylliaars y Lahnars. Superados en número y en potencia, los valerosos guerreros



Detalle de la llanura de Avangddu, territorio de los bárbaros keltas, primera facción humana. Notar que no se ha incluido en esta región el bosque de Caer-Maed, ya en posesión de los keltas Drúnes.



Las criaturas protectoras de Danu, así como las más antiguas de la planicie, estaban extendidas por toda la llanura de Avangddu... pero cuando los diferentes clanes empezaron a adorar a otros dioses rehusaron ayudarlos. Actualmente, los sessairs y pocos más cuentan con minotauros, centauros o gigantes entre sus filas. Fotos extraídas de <http://www.rackham-store.com>

aguantaron contra pronóstico, prolongándose durante años la lucha contra el mal. Según el tiempo transcurría, las pérdidas en vidas humanas fueron agravándose, temiéndose la derrota irremisible de los bárbaros.

Fue entonces cuando la Chimera, un ser inmortal, intervino a favor de los humanos. Reencarnado como una mujer Ylliaar, ofreció una alianza al líder de los Lahnar, Leonid el León... y de acuerdo al código kelta, ambos se unieron contra el enemigo

común. La nueva fuerza pasó a denominarse a sí misma Alahaar, fusión de los nombres de las dos facciones.

La combinación de magia y veteranía en el combate cuerpo a cuerpo fue decisiva, y, finalmente, el ejército de las tinieblas fue vencido. La coronación subsiguiente de Alcyd el Paladín, hijo de la Chimera y de Leonid, fue el momento elegido para hacer efectiva la unificación de las dos familias, y para reclamar como propias las tierras que antaño fueran de ofidios y

Esfinges y ofidios entraron en contacto con multitud de razas a lo largo de su existencia.

La utopía se limitó a asimilar dentro de su sociedad aquéllas que encontraba, enseñándolas y tratándolas con respeto. Así, todos sus protegidos se hicieron totalmente dependientes de los conocimientos y medios que sus benefactores pusieron a disposición, y se integraron como parte del engranaje en pos del beneficio común. Por este motivo, el imperio de la esfinge fue conocido como "utopía".

Los reptiloides fueron mucho más expeditivos: apoyados por poderes místicos y por una increíble facultad mental que les permitía hipnotizar a sus víctimas fueron eliminando o esclavizando a todos aquellos que se cruzaban en el camino (salvo a las esfinges, por supuesto). Irónicamente, el imperio ofidio, constituido por ellos mismos y por un conjunto de razas subyugadas en contra de su voluntad, fue conocido como "alianza". Bello término para tan innoble acto.

La desaparición de la esfinge dejó huérfanas y cojas a sus "razas hermanadas", siendo incapaces de subsistir sin la guía de sus mentores y sin sus maquinarias.

La caída del imperio ofidio no fue anterior al sacrificio de miles de almas en la guerra con la esfinge. Cuando se replegaron, muchas razas habían dejado de existir, y las que quedaban estaban debilitadas mortalmente.

En definitiva, aquellos que habían convivido con los dos grandes dominadores de Aarklash durante tres eras no tuvieron capacidad para afrontar los envites de las demás razas cuando sus territorios fueron invadidos, siendo exterminados. Multitud de culturas perdidas; miles de secretos enterrados; nombres de seres que nunca volverán a ser usados.



Reino de Alahan, dominio de El León. Las diez baronías tienen el mismo nombre que sus capitales. De arriba abajo, y de derecha a izquierda, Laverne, Luishana, Icqnor, Kallienne, Manilia, Acheron, Algerande, Daneran, Doriman y Allmoon

Notar que hay tierras que no serán pobladas, como las montañas de Lanever y Behemoth, al oeste (que separan Acheron del resto de baronías), y Akkylannie, al este.

esfinges: el Reino soberano de Alahan había nacido.

Rey por derecho de nacimiento, Alcyd heredó el título de "León", como harían todos sus descendientes, y se apoyó en sus orígenes y vivencias keltas para definir las bases de la joven nación: dividió el extenso territorio a sus pies en diez baronías, cuyo gobierno encargó a sus más capaces oficiales, y las rudimentarias leyes de los bárbaros fueron escritas, mejoradas y ennoblecidas, destacando entre todas la obligación moral de defender a los débiles y respetar el código de honor a cualquier precio. La virtud floreció entre los habitantes de Alahan, para no perderse nunca.

Olvidando por completo la influencia de Danu, el orgulloso nuevo pueblo independiente pactó con los goblins, y empezó a estudiar y evolucionar a un ritmo como nunca antes ni después se ha conocido. Las artes fueron descubiertas, el politeísmo aceptado, la magia domada y las bestias entrenadas. En la práctica, tal fue el nivel de maestría alcanzado que pronto se construirían viviendas por medio de sortilegios y se usarían criaturas domadas para las tareas más arduas.

Pero los eufóricos y ardorosos humanos vasallos del León distaban mucho de estar a salvo. La oscuridad buscaba venganza, y una sociedad donde todo era aceptado inocentemente sin pensar en su origen era demasiado

Otros clanes bárbaros que tampoco seguían ya el culto a Danu vieron en la emancipación de sus hermanos algo positivo, y empezaron a postular su propia independencia. Multitud de pequeños asentamientos fueron convertidos en ciudades, y las ciudades en provincias, y las provincias en reinos; y no pocos son los que han sobrevivido hasta nuestros días. Ninguno ha llegado a alcanzar ni la extensión ni el nivel de desarrollo de Alahan, pero muchos atesoran conocimientos únicos, ansiados por muchos.

permeable. Muchos cultos prohibidos fueron introducidos, y muchas prácticas sacrílegas permitidas bajo la inconsciente mirada de los barones. En este escenario, un gentil hombre estaba destinado a surgir.

Arcavius de Sabran, táctico y oficial de Alahan, tuvo una visión del dios único, el Padre de la Creación, origen de todas las criaturas vivientes: Merin. Le fue concedida claridad de entendimiento, y le fue revelada su misión divina: anunciar la llegada del Creador, quien encauzaría al buen camino a sus hijos, les alejaría de la tentación o les condenaría por adorar falsos dioses.

Decidido a abrir los ojos a sus conciudadanos, Arcavius empezó a hacerse oír en las plazas de las ciudades, denunciando los ritos paganos y su origen maléfico. El carisma y fervor demostrado pronto le

granjeó no pocos seguidores, normalmente aquellos que se planteaban la bondad de todas las prácticas del reino. Se ganó la simpatía del pueblo llano y de los nobles, y en poco tiempo su religión monoteísta contaba con cientos de seguidores. En un corto lapso de tiempo, el profeta sintió que su actividad estaba demasiado limitada dentro de las fronteras de Alahan, y decidió que ya era hora de emprender su labor evangelizadora global.

Reunido con el León, Arcavius expuso su planes: fundar un reino soberano acorde a las leyes de Merin, donde se viviera con y para la expansión del conocimiento del dios único; donde desde el nacimiento los niños aprendieran a ser humildes y devotos; donde todos y cada uno de sus habitantes pudieran propagar la palabra de Merin. Así, por cada vasallo se tendría un misionero en potencia, y la fe no descansaría sólo en las espaldas de un único hombre.

No es extraño que Akkylannie no fuera del agrado de ninguna baronía: había sido un territorio de la alianza ofidia especialmente castigado y desgarrado. Esta península fue el punto de entrada en el continente de Aarklash de los reptiles que, no olvidemos, venían de una isla cercana. La defensa frente a un invasor procedente del mar había sido efectiva, por lo menos comparando con las anteriores conquistas de los ofidios, que se habían visto obligados a destruir pueblos, defensas y barreras naturales para acceder al desembarco. Posteriormente, como castigo, no tuvieron piedad en exterminar a los defensores y en reducir a polvo su civilización.

El territorio cuya soberanía reclamaba, Akkylannie, era propiedad del reino del león. Su lejanía a las ciudades principales de las baronías había favorecido que ninguna quisiera su gestión, condenándolo al abandono. El León aceptó sin dudarle las pretensiones del profeta, gesto que no fue ni mucho menos menospreciado. Mientras encaminaba a sus partisanos hacia la tierra prometida, se juró con sangre la alianza entre los dos pueblos hermanos humanos: el reino de Alahan, y el recién nacido imperio del Grifo.

Arcavius de Sabran se convirtió en el primer líder del imperio religioso. Plasmó las visiones en sus escritos, enseñó a predicar y supervisó la planificación de las grandes ciudades del Grifo. No obstante, seguía sin sentirse pleno: el mundo entero debía conocer La Palabra, y no podía acomodarse más tiempo. En plena

Esto es Alahan, dominio de El León, defensor del desprotegido, azote del mal. Te encuentras en tierra de héroes y caballeros, extranjero, mas nada temas si tus intenciones son puras...

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





Imperio del Grifo. Emplazado en la región de Akkylannie, fue generosamente cedido por el León de Alahan, acto que sirvió para forjar una hermandad entre los dos reinos soberanos que aún hoy se mantiene.

Desde sus humildes aspiraciones en el lejano norte, la raza humana había conseguido colonizar la mayor del continente de Aarklash en los tres grandes reinos presentados...

construcción de la nueva nación, partió en una cruzada personal para difundir sus revelaciones hasta en los más recónditos lugares del continente. Nunca regresó; la iglesia de Merin se encargará en el futuro del destino de sus seguidores... para bien y para mal...

fraguara el desastre y se fundara la secta de las Togas Negras, cuya actividad contaminó tanto a leones como a grifos...

...pero eso es otra historia...

Continuará

Keep warhammering!
Crolador

La influencia del profeta había relegado a sectas la práctica de las artes oscuras dentro de Alahan, y casi erradicado las mismas en el recién creado imperio de Akkylannie; costó años y sudor, pero ya se tenían criterios para diferenciar lo "bueno" de lo "malo". Se persiguieron y se combatieron estas sociedades secretas, pero inevitablemente se escaparon unas cuantas, encubiertas por hombres de aspiraciones digamos no muy legítimas. Sólo hizo falta que uno de ellos tuviera acceso a un cierto poder para que se



*...fue el primer y más grande predicador...
...pero su inspiración aún está viva en sus sucesores...*

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

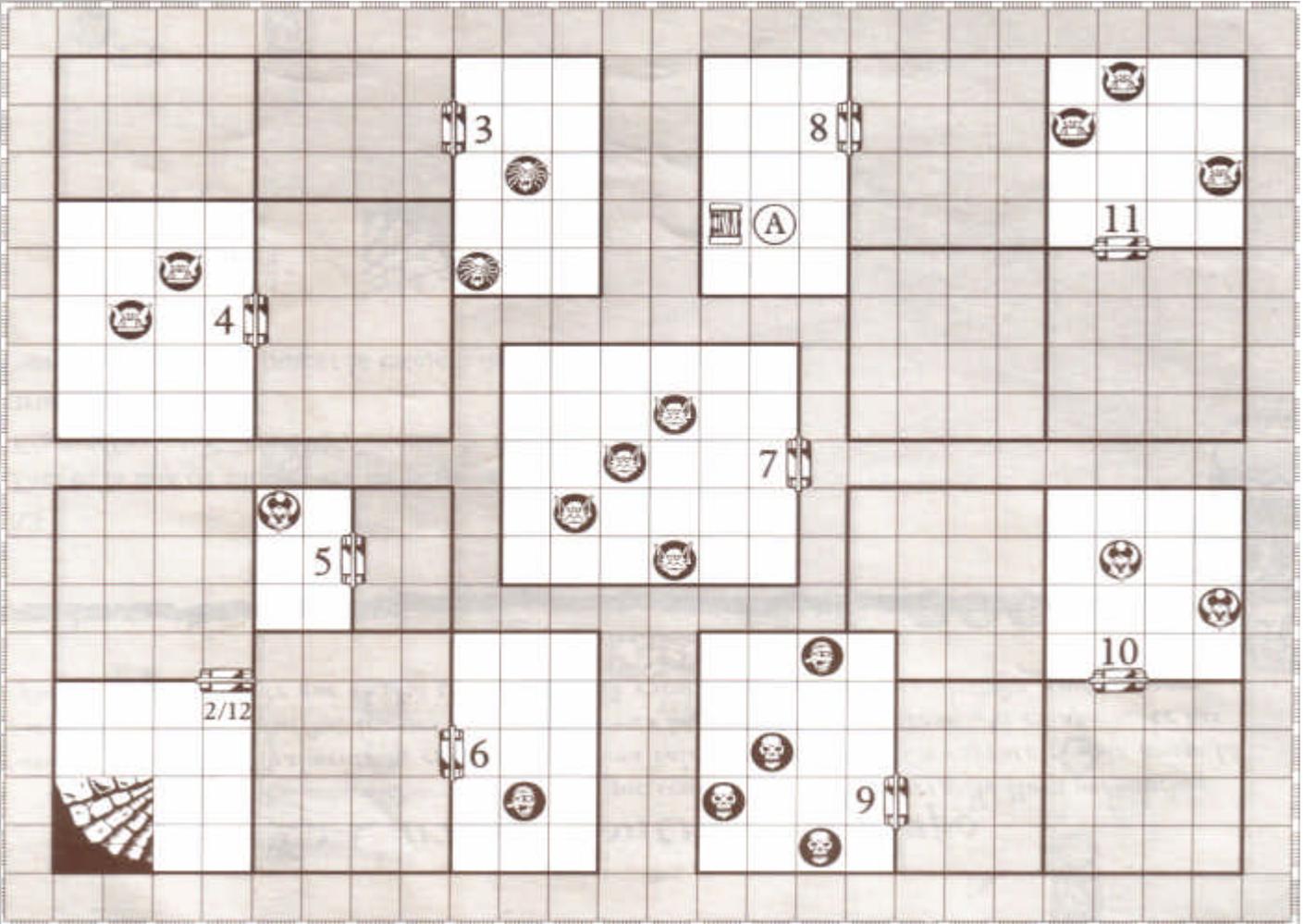
Reino de Alahan
Imperio de Akkylannie
Emancipación Goblina



El Castillo del misterio

Hace mucho tiempo, un mago llamado Ollar descubrió la entrada a una mina de oro. Utilizando sus grandes poderes construyó un castillo mágico encima de la mina para protegerla. El castillo tenía muchos portales mágicos, y lo vigilaba una cantidad de monstruos atrapados en el túnel del tiempo.

¿Puedes encontrar la entrada? Otros que lo han intentado, pero el poderoso Castillo lo ha impedido una vez tras otra...



NOTAS

Cuando un personaje atraviesa una puerta, tira 2d6 para saber a qué habitación va (cada habitación tiene un número) a la casilla donde está el número. Si esa casilla está ocupada, cae encima del personaje o monstruo (dicho personaje o monstruo pierde 1PC y si aún vive debe tirar 2d6 para ver a qué sala le traslada la magia...). Si el personaje o monstruo tira el mismo número que la sala donde está, vuelve a tirar. Los personajes sólo pueden pasar un Portal por turno.

A - Es la entrada a la mina. Cualquier jugador que entre a esta sala puede coger 5.000 monedas de oro, pero no puede atacar ni defenderse. Si el personaje decide dejar el oro y defenderse, el oro regresa de nuevo a la mina.

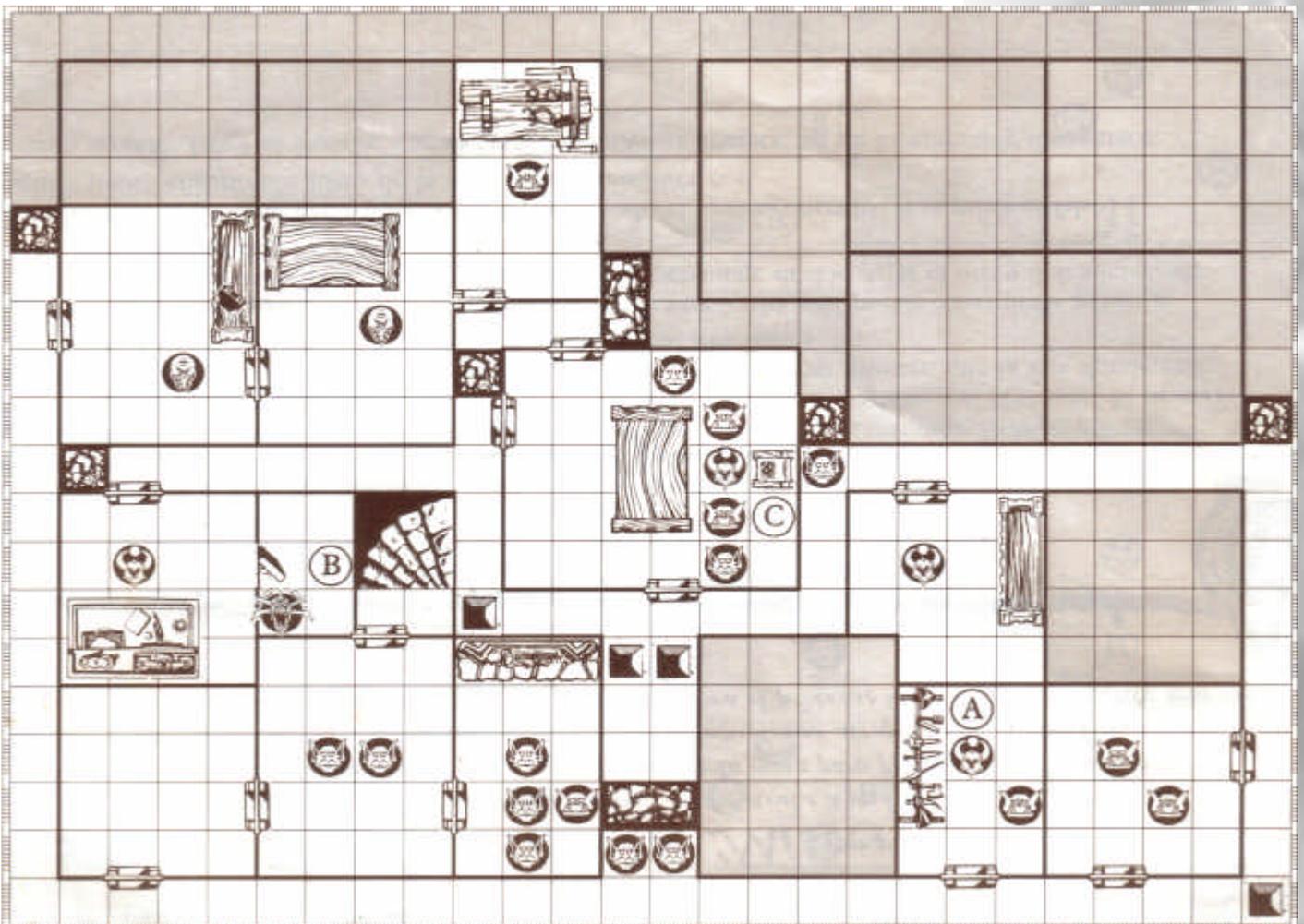
Cuando termine la partida, debes decir a los jugadores que todo el oro encontrado era falso. Cualquier tesoro encontrado, sin embargo, es real.

Monstruo errante: El fantasma de Ollar aparece, se ríe locamente y desaparece...

El Baluarte del Caos

Las tierras del Este han sido invadidas por Orcos y Goblins. El Emperador ha ordenado que un grupo de valientes héroes sean enviados a destruirlos. Los Orcos están muy protegidos en su fortaleza subterránea, conocida como El Baluarte del Caos, porque en realidad están bajo las órdenes de un desconocido general del Caos.

Tienes que entrar luchando y matar a todos los monstros que encuentres.... habrá una muy buena recompensa: 10 monedas de oro por cada Goblín que mates, 20 monedas de oro por cada Orco que mates y 30 monedas de oro por cada Fimir o Guerrero del Caos que mates.



NOTAS

A - Esto es la Armería. Hay muchas armas aquí pero son inútiles. Sin embargo, si un jugador busca un Tesoro, encontrará un Escudo.

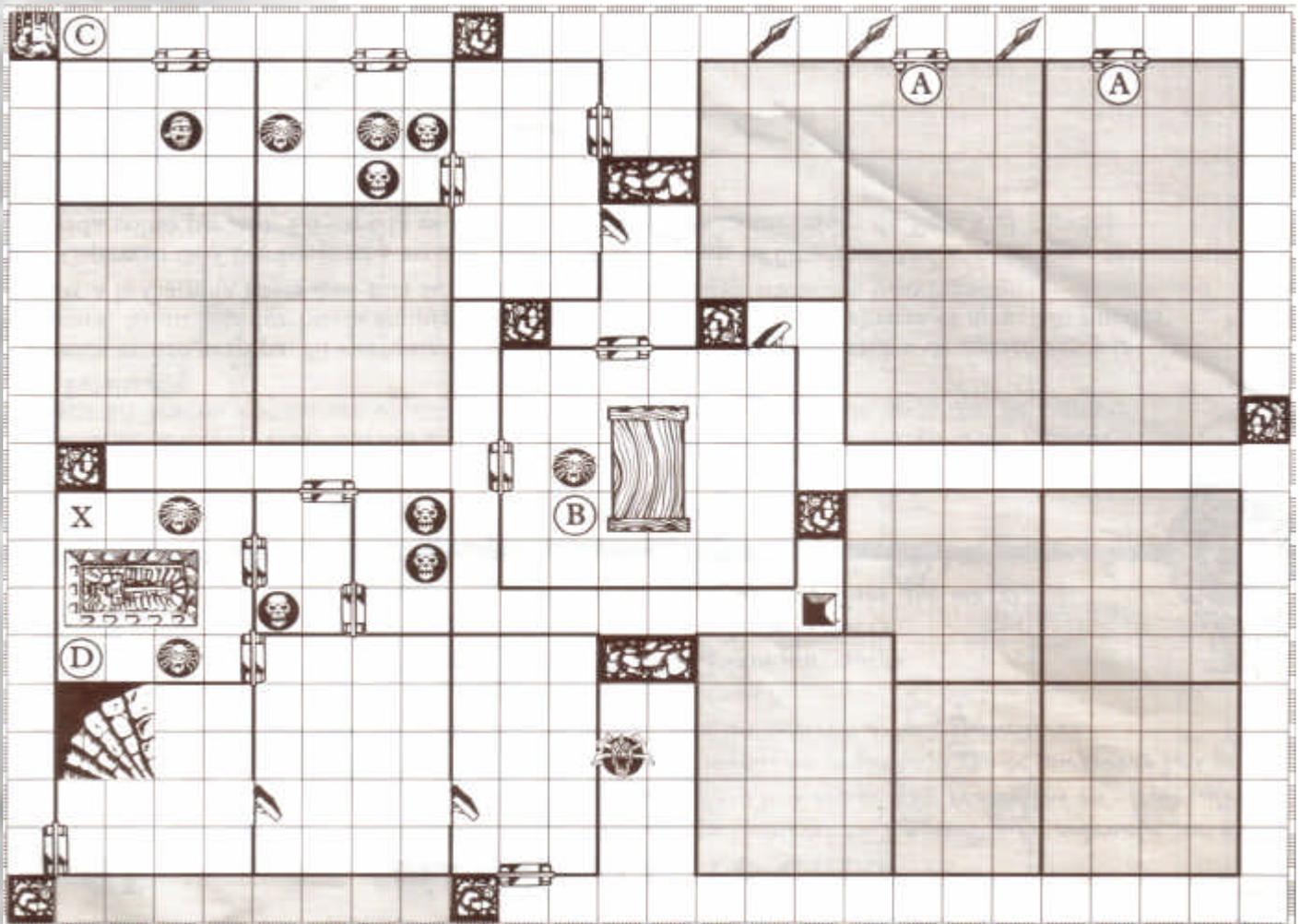
B - El arca es una trampa. Si cualquier jugador abre el arca, la Gárgola saldrá de inmediato y le atacará. Si un jugador busca trampas descubrirá lo que le pasaría si abriera el arca. No puedes herir a la Gárgola hasta que ésta se haya movido o haya atacado a otro jugador.

C - El Guerrero del Caos tiene una espada mágica, Mataorcos. El que mate al Guerrero del Caos consigue la espada como premio.

Monstruo errante: Fimir.

Barak Tor

La guerra contra los Orcos del Oeste se ha endurecido, y el Emperador necesita unir los Reinos Menores para el conflicto. Para hacerlo, tiene que encontrar la antigua Estrella de Occidente como la que llevaban los Reyes de leyenda y Rogar cuando luchaba con Morcar hace muchos años. El que encuentre la joya recibirá 200 monedas de oro. La joya está en Barak-Tor, una antigua fortaleza enana que fue conquistada por el Señor de los Brujos, también conocido como Rey de los Muertos, un poderoso sirviente de Morcar que fue destruido hace muchos años por el Filo del Espíritu, la única arma que le puede herir...



NOTAS

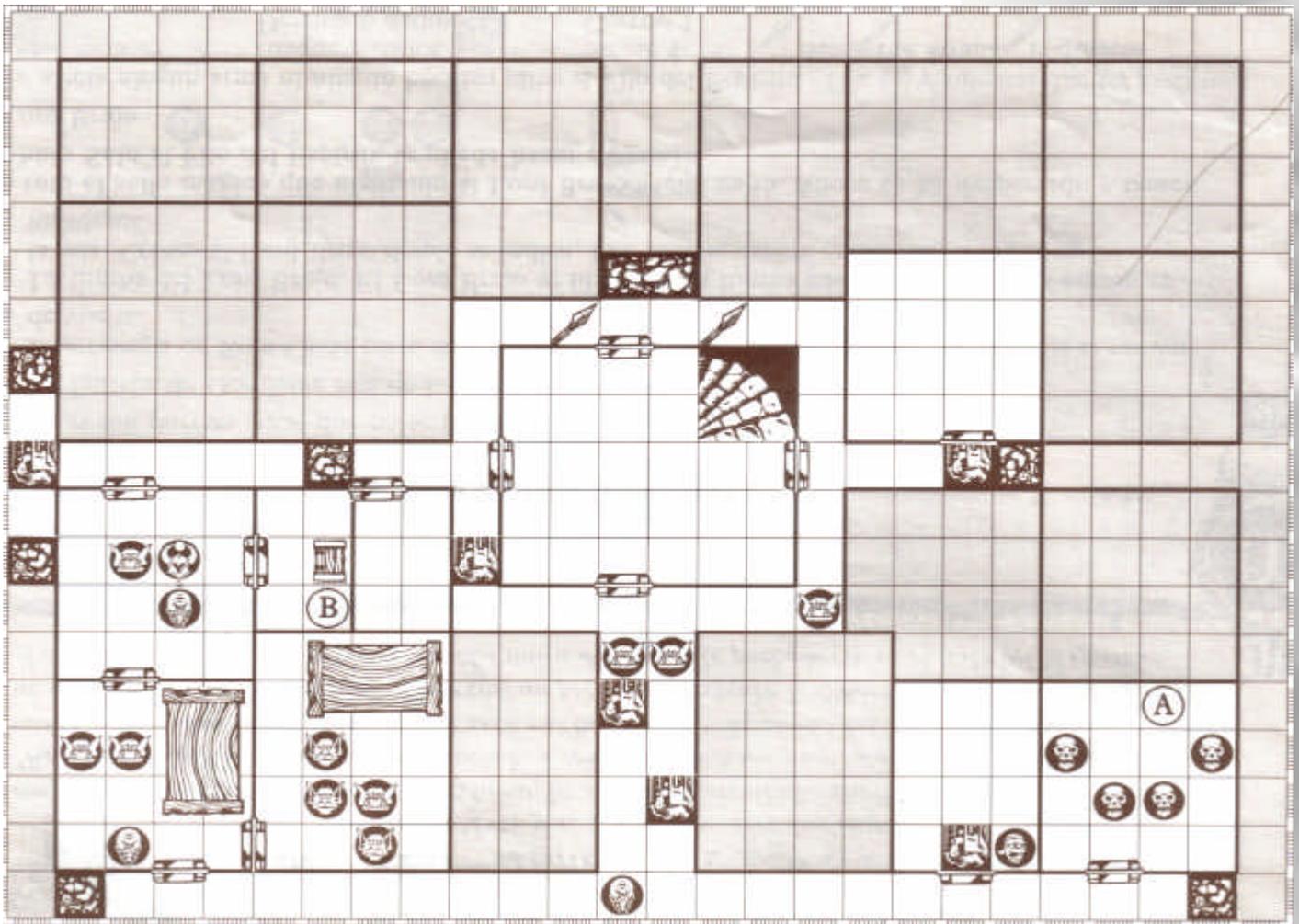
- X - Aquí aparece el Señor de los Brujos cuando sea liberado.
- A - Estas puertas son falsas, y nunca se pueden abrir.
- B - La Estrella de Occidente está en poder de este Zombi, quien acabe con él se la lleva.
- C - Esta trampa de Roca Caída caerá después de pasar el último personaje, bloqueando así el camino de vuelta.
- D - La tumba del Señor de los Brujos. Cuando todos los jugadores hayan entrado en la sala, el Señor de los Brujos se libera de la tumba, y debes leer lo siguiente a los jugadores: **"Habéis roto el sello mágico que mantenía al Señor de los Brujos esclavizado. Ahora se ha despertado y tenéis que huir. Sólo el Filo del Espíritu puede dañarle."** El Señor de los Brujos (Ataque 2, Defensa 6, Mente 4, Cuerpo 1, Movimiento 1) sólo puede ser herido por el Filo del Espíritu, ninguna otra arma ni hechizo le afecta.

Monstruo errante: Esqueleto.

La Búsqueda del Filo del Espíritu

¡Habéis despertado al Señor de los Brujos! ¡Esto es una enorme amenaza para el Emperador! ¡Debéis destruir al Señor de los Brujos antes de que traiga a su ejército de No Muertos a atacar los condados orientales!

Debéis partir en busca del Filo del Espíritu, forjado por los Herreros Rúnicos de las Montañas del Fin del Mundo y enfriado en las Once Fuentes de Lebin. La espada ahora está en un antiguo templo en ruinas...



NOTAS

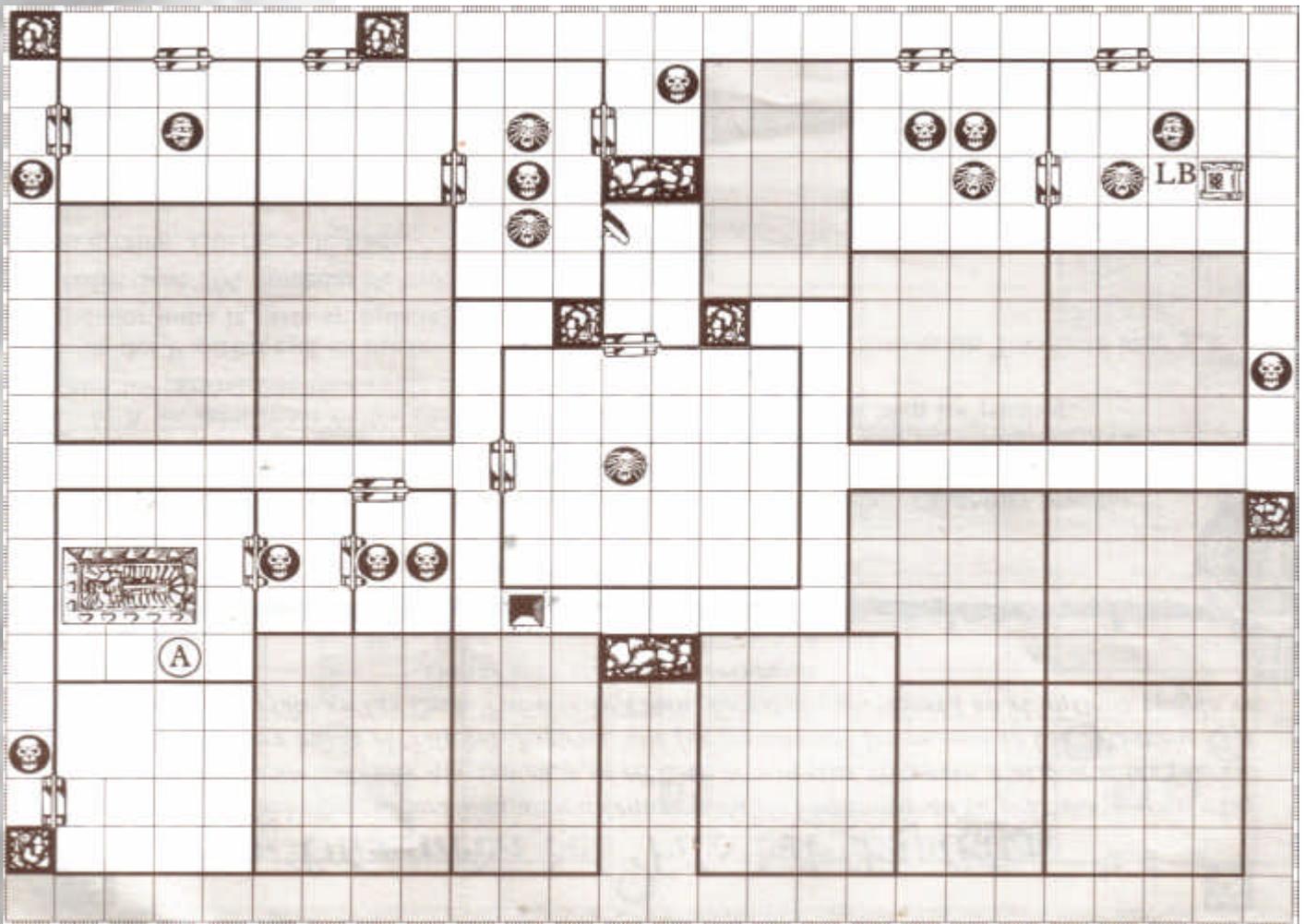
Los espacios marcados con rocas caídas indican dónde es peligroso el techo. Cualquier jugador que caiga en uno de sus espacios tira 1d6, con 5+ pierde un Punto Corporal (6+ si el jugador tiene un Casco). A los monstruos no les afectan las rocas caídas pues conocen bien los pasillos. No se debe indicar a los jugadores dónde hay desprendimientos hasta que no caigan en esas casillas...

A - El Filo del Espíritu está en medio de la sala, bañado en la luz azul. El jugador que llegue a la casilla se lo queda.
B - El cofre tiene 200 monedas de oro.

Monstruo Errante: Guerrero del Caos.

Regreso a Barak Tor

Una vez encontrado el Filo del Espíritu, volvéis a Barak-Tor para acabar de una vez por todas con el Señor de los Brujos. El Emperador ha salido al encuentro de los Orcos del Este en el Paso de Fuego Negro. Si falláis, un enorme ejército de No Muertos podría atacar a las fuerzas del Emperador desde la retaguardia... y en ese caso nadie podría evitar que las Fuerzas del Caos lo conquistasen todo...



NOTAS

A - La Tumba ya está vacía... no encontrarán nada...

LB - Es el Señor de los Brujos. Ahora es más fuerte; sólo puede ser herido por el Filo del Espíritu, y tiene los siguientes atributos: Movimiento 10, Ataque 5, Defensa 6, Mente 4, Cuerpo 1..

Monstruo errante: Momia.