

Publicación gratuita mensual sobre miniaturas

¡Cargad!

Número 15 - Septiembre 2.006

MORDHEIM

Campaña: Enfermedad bajo Mordheim

WARHAMMER
40.000

Campaña: La Lucha por Vor'Anoth

WARHAMMER
40.000

Patrullas (Warbands)

DATEFELT
GOTHIC

Erratas

FLAMES OF WAR

5° Regimiento Fallschirmjager

¡Carga!

Número 15 - Septiembre 2006

	Editorial (o no).....	3	
	Cartas del Lector.....	4	
	Noticias y Novedades.....	5	
	La Biblioteca de Baalberith.....	7	
	Séptima edición: cómo afecta.....	8	
	Táctica: Ruptura del centro.....	13	
	Patrullas (Warbands).....	16	
	Campaña: Lucha por Vor'anoth...	24	
	Erratas.....	30	
	Trasfondo 6: Una raza maldita.....	34	
	Preguntas y respuestas (FAQ).....	43	
	Las Puertas de la Locura.....	45	
	Enfermedad bajo Mordheim.....	48	
	Operación Saar.....	52	
	5º Regimiento Fallschirmjäger.....	58	

 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.

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.

 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+).

 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 15

Septiembre 2.006.

El Equipo ¡Cargad!

Coordinador: Namarie

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

Diseño revista: Enrique Ballesteros

Web y Logística: Pater Zeo.

Portada

Paco Rico Torres

mail: guybrushthreephood@hotmail.com

Y han colaborado también...

Crolador (Rackham Trasfondo)

Daradriell (Táctica Warhammer)

Jose Luis (Traducción Mordheim)

Víctor Fraile (Biblioteca Baalberith)

Artículos: articulos@cargad.com

Otras cosas: info@cargad.com

Septiembre es un mes de "empezar de nuevo".

Pues, por una vez, es cierto. Los fanáticos de Warhammer empezamos de nuevo con una Séptima Edición más que esperada. La verdad es que Games Workshop ha sacado la MEJOR edición de Warhammer que han hecho nunca. No sólo porque por menos de lo que valía originalmente la Sexta Edición tenemos más miniaturas, de mayor calidad, y que realmente valen más que esos 55 euros, sino porque mucha gente se ha dado cuenta de cosas. Se ha dado cuenta que si dos jugadores compran la caja y se "intercambian" los ejércitos, cada uno se queda con un ejército de Enanos (o de Goblins) que pieza a pieza costaría más que el doble de lo que vale la caja (sin contar con el manual, los dados y las plantillas). Porque, vamos a ver, dos trolls más dos chamanes más veinte (¡20!) Jinetez de Araña, 80 Lanceroz Goblins Nocturnos y 40 Arkeroz, por 55 euros (insisto, sin contar el manual, dados y demás)... pero, señores/as, ¡si tan sólo los 20 jinetez de araña ya valen 60 euros! Bueno, no es para menos que estemos todos tan contentos con la Séptima (salvo algunos fanáticos que les da por mezclar la política con los juegos...).



No todo son buenas noticias. La séptima, como todo gran trabajo, tiene errores. Gav Thorpe ya ha dicho que dentro de muy poco habrá unas FAQ porque hay cosas que han quedado un poco "sueltas". La traducción al castellano tiene, además, errores de traducción, que la gente de GW España ya ha sacado en su web, y os recomiendo que las miréis: <http://www.games-workshop.es/warhammer/errates.asp>

¿Más novedades en Septiembre? ¡Sí! A nivel de mercado, *Horror Clix* y *Dreamblade* aumentan el número de juegos de miniaturas coleccionables repintadas. El primero trata de, llevando a unos monstruos (hombre lobo, tío de la sierra mecánica...) atrapar el mayor número de chicas inocentes, cual película antigua. El segundo es como el que juegan R2D2 y Chewbacca en el Halcón Milenario. Son muy curiosos ambos, muy pronto os explicaremos más detalles.

Pero, sin duda, la mayor novedad (para nosotros) es que por fin tenemos un servidor más fiable. El número de Agosto salió al "público" gracias a la gente de La Guarida del Lobo, a los suscritos, y en el Emule se pudo conseguir al poco tiempo. Ahora tenemos otro servidor; para empezar tenemos por fin info@cargad.com para mails varios y articulos@cargad.com para vuestros artículos. Yalgún día, próximamente, tendréis una wikipedia, una agenda, y quién sabe qué más...

Un saludo
.-: 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, Hybrid, Rag'narok y Wolfen son marcas registradas pertenecientes a Rackham. Todos los derechos reservados (c) 1996.2006 Rackham.

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

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

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

2. Sobre derechos de autor y demás sólo queremos indicar que consideramos necesario poder utilizar fotos del juego "x", o la miniatura "y" para poder hablar de ella o él. De todas formas, si alguna persona, entidad, empresa, entidad metafísica, alienígena o cosa, considera que no podemos poner dicho material gráfico de su propiedad intelectual en la página web, o en el e-zine que por favor nos lo comuniquen y nosotros mismos lo retiraremos sin problemas.

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

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

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

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

7. Diccionario de Warhammer. Khome: sakhe de eskhina en el fútbol. (Ale Sanromán)

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

Cartas de los Lectores

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

De: Mithrandir

Asunto: [WH] Campaña "Lustria"

¡Hoola! ¿Qué tal va todo?

Estamos jugando la campaña en Lustria del ¡Cargad! pasado (por cierto... ¿para cuándo los Enanos? :P). En el escenario nº 14, dice que no se pueden incluir máquinas de guerra (en el caso del atacante -que en ese caso soy yo, claro). ¿El Yunque cuenta como máquina de guerra a efectos de esta partida? Como ahora es una mutación artefacto-antiguo-máquina-de-guerra, no estamos muy seguros...

En fin, espero que me puedas responder en algún momento. Felicidades por el ¡Cargad!, y a más ver (o escribir)

¡Buenas, Mithrandir!

Debo decirte que sí, el Yunque se considera una máquina de guerra (te lo dice en el libro de Enanos en la página 30)... así que no puedes incluirlo.

En cuanto a una campaña de Enanos, bueno, piensa que tenemos intención de editar unas 6-7 campañas al año de Fantasy, y hay 14 razas, así que toca una campaña por año de Enanos... igual que de las otras razas :P

De: Pedro Amaya

Asunto: ¿Qué pasa con la web?

¿Que pasa con la pagina que llevo mas de un mes intentando entrar y no se puede?

Por favor si teneis otro sitio donde colgais la revista avisad...

Hemos tenido algún problema. Básicamente, casal.upc.es (el servidor donde estaban alojados los MDN y Cargad) se ve que ha desaparecido. Pero nos hemos puesto las pilas (y el dinero) y hemos conseguido un servidor que nos dé una buena tasa de transferencia (nuestro mayor problema) a un muy buen precio. Vamos, que hemos cambiado de alojamiento la web para que se cuelgue menos y os vaya mejor :)

Simplemente, en la dirección de siempre: <http://www.cargad.com> Ahora tenemos info@cargad.com y articulos@cargad.com para que nos enviéis cositas :) Y esto nos (os) va a dar mucha más flexibilidad en cuanto a lo que podemos hacer desde Cargad, además de ofreceremos la revista y los MDN (queda poco, muy poco...). Tenemos varias ideas, como una enciclopedia (wiki) sobre el mundo de Warhammer, una agenda, un... ya lo veréis con el tiempo :)

De: Jose Aliaga

Asunto: [40k] Despliegue

¡Hola! Me llamo Jose y escribo desde Huerca-Overa, Almeria, un pequeño pueblo. Colecciono un ejercito de la Guardia Imperial. los pelotones estan formados por un mínimo de tres escuadras (una de mando y 2 escuadras normales), y tengo una pregunta: a la hora de desplegar ¿se despliega escuadra a escuadra o se despliega por pelotones?

Se despliega un pelotón, pero escuadra a escuadra.

Por ejemplo, imagínate que despliegas alternativamente respecto a un jugador de Marines Espaciales. A la hora de desplegar las tropas de línea, él despliega una escuadra de Marines Tácticos. Tu tendrías que desplegar un pelotón entero. Pero las escuadras que pertenecen al pelotón despliegan de forma separada e independiente. Es decir, desplegarías la escuadra de mando y cada una de las escuadras como si fueran independientes entre sí. Esto es una ventaja (con una opción de línea puedes desplegar hasta 6 escuadras en distintos puntos de la mesa, cubriendo las mejores líneas de fuego) como una desventaja (un mal despliegue te lleva a la ruina). Ten en cuenta que las escuadras añadidas al C.G. pertenecen a éste y despliegan al mismo tiempo.

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 (info@cargad.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 nehekan.

Novedades ... Noticias ... Ne



WARHAMMER

Rumores varios, extraídos de Warseer (<http://www.warseer.com>)

- Se rumorea que habrá edificios de plástico igual que ha habido en 40k. No habrá "muerte en las calles", pero si os fijáis en el manual nuevo han dedicado cuatro páginas al combate en el interior de edificios...
- En el manual ya no hay reglas ni para escaramuzas ni para asedio. Puede ser porque están preparando la "nueva" edición de Warhammer Asedio. Le seguirá (Sorpresaaa) un suplemento con batallas navales, y luego una reedición del Skirmish. Para cada una de estas expansiones saldrán nuevas miniaturas para todas las razas (o casi)... Es probable que ForgeWorld saque barquitos...
- 2007: antes del Verano veremos nuevas miniaturas de Orcos Negros... de PLASTICO. Parece que los Orcos tendrán un peso importante en la campaña de Nagash del verano que viene; se dice que Nagash ha convencido a los pielesverdes para que ataquen a otras razas...
- Los próximos libros son: El Imperio (invierno 2006), Condes Vampiro (primavera 2007), la campaña del verano con el retorno de Nagash; y Elfos Oscuros (finales 2007 muy posiblemente). No está claro si para el 2.008 vienen los Skavens y los Altos Elfos (los "siguientes" en sexta), o bien los Reyes Funerarios (para aprovechar los esqueletos nuevos de CV) y Caos (para reequilibrar el ejército ahora que están subiendo todas las caballerías). Ojo, porque se dice Caos; no bestias ni mortales...
- Todos los libros nuevos tendrán por lo menos un 30% más de trasfondo.
- Los Mercenarios tendrán su libro de ejército o expansión en los próximos cinco años; por ese motivo se está borrando la opción de mercenarios en los libros.
- Habrá en la web (inglesa) todos los personajes que no pueden estar en los libros de ejército, así como unidades raras, listas alternativas... Todo lo que añade chicha al hobby pero no es necesario para torneos.
- Muy pronto habrá unas preguntas y respuestas a la séptima edición por parte del Studio.
- En cuanto a 40k, sorpreeeesa, según Gav Thorpe el codex Eldar es la rehostia, y en la white dwarf van a sacar un monton de articulos sobre

- eldars... (que raro, nunca lo hubiera dicho). Los eldar oscuros han entrado ya en la fase de "diseño conceptual" (o sea que hasta dentro de 2 años mínimo no se verán).
- Hablando de la WD: aunque los últimos seis meses las opiniones la han dejado a caldo, las ventas han aumentado un 5% mes tras mes. (personalmente no lo entiendo...)
- Habrá enanos del caos. No son simplemente algo de trasfondo y punto.
- Habrá dragón de plástico muy pronto.
- En cuanto a Catay... El mundo de warhammer es muy grande y según Thorpe "nunca se sabe qué podemos explorar". Algunas fuentes apuntan hacia 2.009 como fecha de salida del ejército de Catay, pero de momento son sólo rumores..

Más rumores del Imperio...

- Personajes. El Conde Elector y el Gran Maestro desaparecen, a cambio del "General Imperial". Un General Imperial permite tener estandarte mágico a una unidad de infantería. Hay ingeniero (algo mejorado) pero no Maestro Ingeniero. Puede ir montado en caballo mecánico (armadura 2+, causa 1d3 impactos por carga). También pueden llevar palomas-bomba, pero son algo más para reírte que otra cosa (vamos, que no hacen daño). Los Sacerdotes Guerreros siguen sin poder ponerse una armadura de placas :(pero pasan a tener Odio a todo el mundo (y encima efecto secundario con los flagelantes). Las plegarias dejan de ser portaherchizos de nivel 3 y pasan a funcionar como el yunque enano (Siiiiii, ya tocaba!) es decir que no se pueden dispersar pero pueden salir mal. Su versión en comandante es Archilector de Sigmar. Con acceso al Altar de Guerra y todo (no será exclusivo de Volkmar por lo que parece).
- Unidades básicas. Las unidades de infantería son más baratas, entre 1 y 2 puntos (alabarderos a 5p, espadachines a 6p...). Los destacamentos están prácticamente iguales en cuanto a reglas. Las compañías libres podrán llevar de serie arma a dos manos :) La caballería pasa a ser más cara, unos 4-6 puntos por mini (están encareciendo todas las caballerías) y

siguen salvando a 1+. Las caballerías del círculo interior pasan a Especiales, y podrían subir +1F y +1HA. Al parecer, hay cuatro (o más) órdenes de caballería diferentes (incluidos lobos blancos y Mórr). Los arcabuces podrían seguir igual (incluso con el +3d6 de alcance el primer disparo).

- Unidades Especiales. Los herreruelos dejan de tener la regla esa de descarga cerrada, y además ya no pueden mover y disparar con las pistolas de repetición o con los arcabuces de repetición. Digo esto porque se pueden "mejorar" los herreruelos a "exploradores a caballo" (Outriders), que van con pistolas de repetición... Podrían pasar a tener ambos armadura pesada. Los Grandes Espaderos dejan de ser 0-1. No hay teutogena :(
- Unidades Singulares. El Hellblaster (cañón de salvos) cambia. Sigue teniendo 3 dados de artillería (en pulgadas, o sea, ! 2 4 6 8 10) de disparos DE F5 SIEMPRE y con -2 a la armadura (desaparece el corta distancia y larga distancia), peeeeero, ahora cuando se determine el número de impactos hay que tirar luego para impactar (con HP3...). Es algo más barato. El lanzacohetes (una nueva máquina de guerra) es como el trebuchet pero que "rebota" como un cañón (es decir, área de efecto, rebote, área de efecto). Los Flagelantes cambian mucho. Ya no tienen R4 pero ganan HA. Siguen siendo inmunes a desmoralización y siguen siendo 0-1, peeeeero si tienes algún Sacerdote Guerrero son unidad básica en vez de Singular :) Parece que podrán autoinmolarse, es decir, se hacen 1d6 impactos de F5 de daño y a cambio ganan en potencia ofensiva (se dice que pueden repetir tiradas para impactar y herir...). El Tanque a vapor pasa a ser mucho menos potente, con R7, buena armadura y no siendo destruido por impactos de F7+ (aunque hace impactos por carga como un carro). Tendrá movimiento y tal, y sigue habiendo puntos de vapor, pero el combate con y contra él es mucho más simple.
- Personajes Especiales: Muchos. Pero ningún Conde Elector... Volkmar, Balthazar Gelt, Karl Franz (¡y ahora puede llevar un Dragón!) y Kurt Hellborg.



ANDREA
Miniatures

En casi primicia os podemos comentar que Félix Paniagua (al que todos conocéis, y si no es así leeros el ¡Cargad! número 10) va a lanzar una serie de miniaturas aparte de lo que está realizando para Privateer. Esta nueva marca, Avatars of War, hará miniaturas de metal para ser usadas en algunos wargames (*atchó*warhammer*atchó* *atchó*... ay que tos más tonta...). Aunque aún no puede desvelarnos (bueno, a mí sí, pero a vosotros no... ¡juas juas juas!) qué otros personajes tiene en mente, de momento ya se ha visto en su página web (<http://personales.va.com/gaelion>) un Matatrolls que... juzgad vosotros mismos. Dudo que exista algún jugador Enano a quien no le guste... Próximamente en ¡Cargad! vamos a hacer que nos desvele más secretos sobre Avatars of War...

Andrea Miniaturas, una de las principales casas de miniaturas de nuestro país, ha decidido por fin dar el salto a los 30mm (la escala de Warhammer y 40k es 28mm, para que nos entendamos). Al ser un poquito más grandes, quedan geniales como "héroes"...

Y empiezan por lanzar, en Octubre, las versiones pequeñas de sus miniaturas de fantasía (54mm) más conocidas. Eso sí, con poses distintas. No han podido empezar mejor. El nivel de detalle es tan alto que en algunos casos se hace difícil pensar que estamos hablando de 30mm...



Ah, se me olvidaba, ¡FELICIDADES FELIX! (es que se ha casado...)



El Señor Nehek, por Pater Zeo & Namarie



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

La Biblioteca de Baalberith

por Baalberith

¡Hola individuos!

¿Qué, cómo estáis? Qué rápido se pasan las vacaciones, ¿no? No te das cuenta y ya estás de nuevo currando o estudiando. Por suerte para vosotros, aquí está el tío Baalberith para recomendaros algunos tebeos que os hagan más agradable y divertida la espera hasta las vacaciones de Navidad (que no es que sean muy largas, pero menos da una piedra). Bueno, dejo ya de alargar la introducción y vamos al tema...

Este mes quiero hablaros de las **Bibliotecas Marvel**. El objetivo de las Bibliotecas Marvel es reeditar colecciones de la Casa de las Ideas (que es como se conoce a la editorial Marvel) de los años sesenta y setenta. La gracia de estos libritos es que se incluyen todos los números de una colección, incluyendo números especiales, miniseries, crossovers (para los que no lo sepan, cruces entre colecciones, como puede ser meter a los 4 Fantásticos ayudando a Spiderman) y las apariciones más importantes de los personajes en otras colecciones de la editorial, todo ordenado cronológicamente y a un precio realmente recomendable. Además, cada número incluye artículos y un correo de los lectores (aunque he de confesar que el estilo del correo no es que me apasione, pero bueno).

Entre los "peros" que se le pueden hacer a estas colecciones yo destacaría el hecho de que la edición

sea en blanco y negro (para reducir costes) y su reducido tamaño, que si bien permite que puedas llevártelo a cualquier lado (yo me lo leo en el tren y luego me caben en el bolsillo del abrigo) a veces cuesta leer algún bocadillo porque las letras son demasiado pequeñas.

De entre las Bibliotecas Marvel que se editan actualmente en España, yo os recomiendo la Biblioteca Marvel: X-Men. ¿Quién no conoce a la Patrulla-X a estas alturas? Pues en esta colección podréis leer sus aventuras desde el Giant-Size X-Men número 1, que es donde aparecieron por primera vez personajes como Tormenta, Rondador Nocturno y Coloso (Cíclope y Jean Grey ya protagonizaron la primera serie de la Patrulla-X, y Lobezno ya había sido creado en un par de números de Hulk). Bueno, pues en los primeros números se empiezan a sentar las bases de la que posteriormente será la colección estrella de Marvel. Si bien en los números 1 y 2 se nota que el guionista Chris Claremont aún no le ha cogido el gusto a los personajes, poco a

poco va mejorando y a partir del tercer número, sobretodo con la llegada del dibujante John Byrne, la cosa despegaba definitivamente y lo mejor aún está por llegar: en pocos números se publicará la "Saga de Fénix Oscura" (en la que está inspirada X-Men 3, aunque poco tiene que ver el argumento de la peli y el del cómic) y poco después "Días del Futuro pasado", dos de las mejores historias de la Patrulla-X de todos los tiempos. En definitiva, si te gustaron las pelis de los X-Men, no puedes perderte esta colección. ¡Y lo digo en serio!

Además, si os gusta esta colección, podéis probar con otras Bibliotecas Marvel. Ahora mismo se están publicando las de Namor, La Cosa, Iron Man y Spiderman. Y si tenéis suerte, en tiendas especializadas aún podréis encontrar las de Hulk, Doctor Extraño, Thor, Los Cuatro Fantásticos (muy recomendable), Los Vengadores, Capitán América, Drácula (también muy buena), la Patrulla-X (que incluye la serie X-Men de los 60) y alguna más.

Y eso es todo por hoy. Nos vemos el mes que viene (o no). **β**

Nota de la editorial (bueno, de Namarie...)

Para daros otra recomendación, aunque nada tiene que ver con los cómics de Marvel, os recomiendo el cómic **Misfile** (<http://www.misfile.com>). Un cómic hecho por un fan, en inglés, que va colgando gratis de su página web. No está entero, porque lo va ampliando cada semana, pero está desde el inicio de la serie hasta hoy.

Con un estilo manga clásico, un dibujo precioso que va evolucionando (él mismo reconoce que está aprendiendo a dibujar gracias a *Misfile*, hacia la página 500 el uso de las tramas es totalmente profesional), el argumento tiene cierto toque a Ranma. ¿Qué pasaría si se traspapelasen en el archivo celestial algunos detalles de tu vida? Como por ejemplo ¿qué pasa cuando Ash despierta con dos tetas, pese a ser un forofo del tunning? ¿Qué pasa cuando Emily, después de haber conseguido el acceso a Harvard, se da cuenta que tiene dos años menos que ahora tiene que repetir, exámenes incluidos? ¿Cómo afecta el "cambio" a Ash y a Emily? Pues desde el cielo tienen la respuesta: envían un ángel (tío, que no se afeita, y que se emborracha) que tiene que "reparar" sus faltas (fumar maría en el cielo no está bien visto) ayudándolas...



Panini: Biblioteca Marvel

Varios autores.

Panini Comics

Entre 3 y 5 euros.

Cómo afecta la Séptima Edición

por Namarie

La Séptima Edición de Warhammer ya está entre nosotros. Probablemente la gran mayoría de jugadores ya tengamos la nueva versión de las reglas. Pese a que no ha habido cambios muy radicales en el sistema de juego, los cambios son suficientemente consistentes como para afectar a todos los ejércitos. Aquí van unas opiniones de cómo puede afectar a los ejércitos actuales (obviamente no trataremos los Orcos y Goblins, que salen el mes que viene).

NOTA: Estas opiniones son subjetivas y es probable que no estés de acuerdo en alguna... ;)



El ejército imperial (aunque vaya a ser renovado en Diciembre) ha empeorado un poco con esta séptima edición. La magia "común", rebajada, es la única para los jugadores imperiales, y las tropas de infantería (que no suelen ser de élite) serán más caras y más susceptibles a ser atacadas.

La carencia de tropas suficientemente rápidas para hacer de "trampa trasera", junto a la relativamente poca potencia de daño de su caballería, hace que el Imperio siga basándose en debilitar de lejos y realizar contragolpes con sus tropas.

En el lado positivo, el poder apuntar con proyectiles a personajes individuales hace que tengan más fácil acabar con ciertos tipos de tropas específicos. Además, ahora la habilidad del Rifle Largo de Hochland es más interesante de lo que ya era. Sin embargo, es malo que ya no se pueda confiar en los proyectiles para hacer huir una unidad y tener un efecto dominó.

La versatilidad, la caballería y los destacamentos, tres de las grandes armas del Imperio, no se han visto afectadas.



Los Enanos, el ejército (actualmente) más moderno, ya se creó con las reglas de Séptima Edición en mente. Es por ello que los cambios son mínimos.

Ni la magia, ni las reglas de hostigadores (dos de los grandes cambios) afectan a los Enanos, salvo que ahora, al verse menos magia, los Herreros Rúnicos van a tener menos trabajo.

Una de las tropas que ha ganado muchísimos enteros son los Mineros. Su habilidad de aparecer en la retaguardia del ejército hace que la "captura" de unidades huyendo sea coser y cantar, siempre y cuando usemos una táctica de llevar los Enanos hacia adelante y no dejarlos atrás disparando.

En cuanto a los disparos, ahora se podrá apuntar a personajes "sueños". Esto es bueno para los Enanos, tan diestros en el combate a distancia, pero también es malo para los personajes Matadores; si antes no se veían mucho, ahora se verán mucho menos.

Lo mejor de ser Enano es, sin duda, que con la caja de ejército se tienen unos refuerzos aceptables y encima el manual de juego ;-)



Sin duda, los Condes Vampiro son el ejército al que más negativamente le han afectado las reglas. Jugar con Condes Vampiro se había transformado en dejar de lado los Nigromantes, y esto va a peor. En partidas pequeñas aún se veían a los generales escondidos en bosques o entre unidades; pues ahora ya no se podrá hacer gracias a la eliminación de la protección de personajes por parte de unidades mayores. Creo que se verán más neccarcas y menos nigromantes.

Otra gran arma de los Condes Vampiros era la posibilidad de hacer "masa" de zombis o esqueletos en muchas filas de 4. Ahora, que deban ser filas de 5 empeora la situación; unidades más caras y que pueden recibir más bajas.

La magia, vital en los Condes Vampiro, se ha rebajado. El hecho de que dispersión =herida para el mago, hace que nuestro general lo tenga aún más difícil para sobrevivir...

Por último, el Miedo. Las unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo ya no tendrán que hacer chequeos de miedo y encima pueden salvarse si pierden el combate con doble 1. Mucho peor.

No han salido bien parados.



Los Elfos Oscuros han salido en parte ganando con esta séptima edición. Disponer fácilmente de tropas de PU5+ muy móviles (jinetes oscuros, arpías) para poder ponerlos en las retaguardias de las unidades enemigas cuando carga la unidad de Gelidos o los Carros, aumente muchísimo las probabilidades de destrozarse las unidades.

Como la magia Druchii ha sido siempre infrutilizada, que ahora las disfunciones sean más gordas no traumatizará a nadie.

Una de las tácticas más usadas con elfos oscuros es la conocida MSU (Minimal Small Units), usando unidades de 10 lanceros o 10 corsarios. Bien, el hecho de que las unidades huyendo no causen pánico en las unidades amigas cercanas afecta positivamente a esta táctica, sumado a que reagruparse con L9 no es tan difícil.

El disponer de proyectiles tan útiles como la ballesta de repetición o el lanzavirotes destripador, que ahora podrán ser usados contra personajes individuales, es otro favor en contra. Sin embargo no todo es tan bueno; por mucho que reduzcamos al 25% una unidad enemiga gracias a los disparos (y para eso tenemos esos proyectiles) si esa unidad huye no causará pánico en el enemigo. Se acabó concentrar disparos en el centro y esperar que el pánico haga el resto... ahora los proyectiles serán para aniquilar los apoyos a ruptura más que a la "masa".

Aún así, los cambios de Séptima no han empeorado de forma sensible a los Druchii...



Los Altos Elfos se basan, actualmente, en tres pilares para ganar sus partidas: proyectiles, magia y (sobre todo) caballería.

Los proyectiles no se ven afectados, si bien ahora en vez de disparar y esperar que el pánico haga huir a medio ejército, va a ser necesario un uso más inteligente de los ataques a distancia.

En cuanto a la magia, quizá aquí venga el gran cambio en la mentalidad de muchos generales. Por una parte se acabó el tener los magos de nivel 1 ó 2 que generan dados para el archimago vidente, y por otra el tener una disfunción, que será más jodido, hará que se vean menos supermagos. Algunos objetos serán más útiles todavía, como el estandarte de Saphery (+1d6 dados de magia que pueden usar todos los magos).

El tercer pilar del ejército, y probablemente el más usado, es la caballería (y los carros). Pese a que los rumores apuntaban a unos cambios radicales en sus reglas (bonos a la carga sólo aplicables si se movía más de su distancia de movimiento habitual), el hecho de que lo hayan dejado prácticamente igual hace que no se vea afectada la forma habitual de jugar de los Asur: ruptura o multiruptura con caballos y carros.

En resumen: afecta poco al ejército de Ulthuan, quizá sí que afecta a los ejércitos basados en magia y proyectiles mágicos (un ejército bastante odiado).



Los Skavens son, junto a los Condes Vampiro, los dos ejércitos que más perjudicados han quedado con la séptima edición.

Las amerradoras y lanzallamas de disformidad ahora ya no se benefician de las reglas de protección, así que serán el primer blanco de los proyectiles enemigos. Bueno, esto acaba con las listas SAD de Skavens basadas en disparo, no es malo...

Por otro lado, las unidades necesitan un mínimo de 5 para tener filas. Las unidades de skavens, cuantos menos combatan mejor (siguen teniendo la potencia y las filas y son menos susceptibles a recibir bajas), así que salen perjudicados al obligar a tantas unidades del ejército que no querían luchar a que lo hagan (esclavos y guerreros del clan).

Los hostigadores ya no pueden "marchar" siempre y sus marchas pasan a estar bloqueadas si hay unidades enemigas cerca. Con lo que unidades como las del clan Eshin (Corredores de Alcantarilla), los portadores de incensario o los lanzadores de viento envenenado ahora tendrán menos libertad para moverse.

Sin embargo no todo es malo. Como ya sabréis, el liderazgo "teórico" de los skavens es bajo pero en la práctica con las filas es muy aceptable. Al no jugar en dos líneas y no causar pánico las unidades huyendo, los chequeos de pánico que harán los Skavens serán muchos menos que antes, con lo que la "estabilidad" del ejército será mucho mejor.

Un cambio a bien, varios a mal...



Los Bretonianos son uno de los grandes beneficiados en esta Séptima.

Para empezar, lo malo. Aparte de un objeto mágico inutilizado (Sacramento de la Dama) y de una unidad que pasa a ser algo peor (Caballeros Andantes, ya que las armas a dos manos para miniaturas montadas pasa a ser F+1), lo único objetable es que la magia "alta" (N3 y N4) seguirá sin verse mucho.

Lo bueno... más que haber mejorado Bretonia, se ganan puntos de forma indirecta.

La regla de que se puede apuntar a personajes independientes con armas de proyectiles no afecta; las Damiselas ya solían estar dentro de unidades de Caballeros, y Bretonia no destaca por tener muchos proyectiles.

¿Los hostigadores no pueden marchar? Vale. Sólo hostigan los arqueros, porque los pegasos siguen pudiendo volar...

Por cierto, hablando de los Pegasos; ahora pasan a ser aún más mortíferos; si se colocan detrás de una unidad enemiga trabada que vaya a perder el combate...

¿Que ahora se necesitan 5 miniaturas para tener filas? Estupendo, ¡así los Caballeros de Bretonia serán prácticamente la única caballería con filas! En cuanto a los plebeyos, no importa realmente...

¿Que desaparece el pánico por unidades huyendo? Más aguantarán todas las tropas...

Sin lugar a dudas, Bretonia sale ganando...



El Caos (mortales) también se ve afectado. Las disfunciones ahora son más burras, por lo que se verán menos magos. La parte buena es que en los ejércitos de Tzeentch se aumentan los "dados genéricos", con lo que el potencial ofensivo mágico sigue intacto.

Las tropas necesitan frontal de 5 para tener filas. Bueno, los Guerreros del Caos no estaban muchas veces en filas de cuatro (de hecho, al ser unidad de élite no es normal que tenga potencia de unidad ni filas, para eso están los bárbaros...).

La psicología ha cambiado, sobre todo en referencia a pánicos. El poder repetir chequeos de psicología o el ser inmune a psicología es algo que afectará menos, pues desaparecen los pánicos por unidades huyendo. Es de esperar que el número de seguidores del dios de la sangre aumente aún más...

En general, esta séptima edición no cambia en mucho las estrategias caóticas (concentrar muchos puntos en grupos de ruptura fuertes), por lo que jugar con (y contra) Caos será muy parecido a como era actualmente. De hecho, será mejor. Porque las unidades de infantería enemiga serán más anchas, con lo que más Guerreros y más Caballeros pegan el primer turno. La "mala" noticia es que parece que los precios de las unidades de caballería (en puntos) van a subir mucho esta séptima edición, con lo que va a haber menos miniaturas....

El caso de las bestias del Caos es muy diferente debido a las manadas pero ya se explica en su sección.



Para los Hombres Lagarto hay algunos cambios a bien y otros cambios a mal.

Empecemos por la magia. Llevar un Slann (en partidas a 2500+ puntos) implicaba llevar de serie dos o tres chamanes eslizones de nivel 2 cuya función era generar dados para el Gran Sapo. La regla que un mago no puede usar dados generados por otro mago parece hecha exclusivamente para evitar esto... La parte positiva es que los Slann de cuarta generación, que NO tienen disfunciones, se vuelven aún mejores de lo que eran.

El evitar marchas de los eslizones es un golpe muy duro a los que usábamos tácticas como la semi difusa de eslizones. Adiós a la movilidad. Adiós a ir rodeando al Gigante mientras se le acribilla a carbatanazos.

Destruir una unidad por tener pu5+ y que una unidad enemiga huyendo te atravesase dará más oportunidades a los terradones y a los camaleones. Al menos en teoría (yo creo que los Gustavos seguirán en casa sin salir).

El mejor cambio para Hombres Lagarto es pasivo. Al obligar a las infanterías enemigas a tener 5 miniaturas de frontal, los Guerreros Saurio y los Saurios montados en gélido se vuelven un poquito más temibles que antes (probablemente todos hacíamos un frontal de cinco o más miniaturas). Siempre es bueno saber que las dos tropas que deberían ser la base de tu ejército van a aumentar su utilidad, ¿verdad?



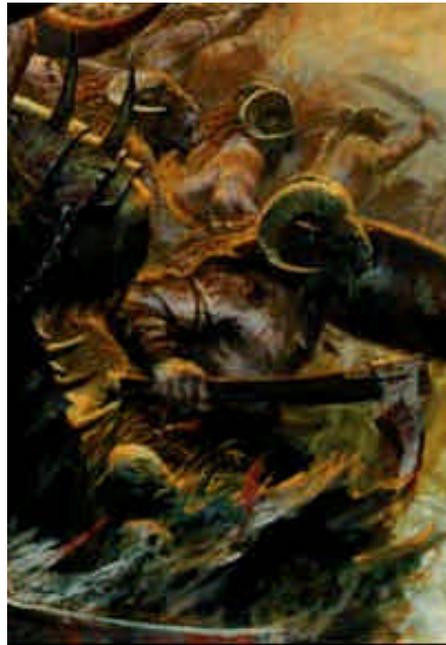
Khemri ha quedado menos afectado que los Condes Vampiro...

Los pánicos y hostigadores no influyen de forma pasiva, pero sí de forma activa: los buitres, enjambres y escorpiones son más interesantes que antes, y en cuanto a pánico desaparece la concentración de disparos en una unidad enemiga esperando que el pánico haga el resto.

El miedo sigue afectando al enemigo, aunque ahora las cargas a unidades ya trabadas (cargas de apoyo) no provoquen chequeos de miedo. Es una lástima, pues el ejército de Khemri se basa muchas veces en estas cargas de apoyo o de contragolpe para ganar los combates.

Sin duda, los cambios en la magia han beneficiado de forma pasiva a los Reyes Funerarios. Teniendo en cuenta que el número de magos va a decrecer en las batallas, es de esperar que el enemigo tenga menos dispersión. Los ejércitos con dos sacerdotes y varios objetos portahechizos tendrán ahora muchas más posibilidades de hacer lo que el general decida, por lo que Khemri se vuelve un ejército más fiable de lo que era (aunque sigue dependiendo de los cánticos).

Una de las principales diferencias entre Khemri y los Condes Vampiro es que éstos se basan en la "masa" para ganar combates mientras que los Reyes Funerarios apenas usan los guerreros esqueleto como base; esto quiere decir que la regla de necesitar cinco miniaturas en frontal para contar filas apenas tendrá repercusiones.



Las Bestias del Caos son uno de los ejércitos que más cambian con estas reglas. Cambian a negativo algunas cosas y a positivo otras, basándose en la unidad "núcleo" del ejército: las manadas.

Un cambio negativo, que ya se ha comentado en la White Dwarf: si una manada carga a una unidad y el máximo de miniaturas que pueden pegar es cuatro, por la regla de Manada se ponen cuatro, no cinco, con lo que no hay filas. Esto significa que contra un tío a pie, o contra un dragón, o un gigante, un engendro del Caos, un carro (frontal), etc. las manadas forman con frontal de cuatro miniaturas y por lo tanto no tienen filas. Contra la mayoría de unidades de más de una miniatura (caballería hasta por el flanco, infantería con un mínimo de 3 minis 25mm o 4 minis 20mm) forman en cinco (para tener el máximo en contacto) y, por lo tanto, ya tienen filas. Curioso.

Otro cambio negativo en las manadas es la referencia a que ahora los hostigadores no pueden "marchar siempre". Algo malo para las cabras, pues el hostigar es base en algunos combates.

Sin embargo, lo mejor viene al combinar la regla Incursores (aparecer por detrás) sumado a la regla de unidad que pierde el combate, huye y atraviesa unidad enemiga de pu5+ queda destruida. Otros ejércitos tienen cosas parecidas (tuneladores skavens, mineros enanos) pero ningún ejército tiene la posibilidad de poner tantas unidades en la retaguardia enemiga...

Se verán más ejércitos con "unidades de pegada" para cargar y manadas para aniquilar.



Los Ogros, el único ejército nuevo en Sexta Edición, se hizo teniendo ya en mente la Séptima. Esto se ve muy claro con la magia de los Ogros, tan extraña y con tanta posibilidad de que cause daño en el propio matarife. El resto de razas lo van a sufrir.

La regla de frontal de 5 miniaturas perjudica clarísimamente a los Ogros. Tener que poner un frontal de 5 ogros significa pagar 200 puntos por cada fila, algo inadmisibles. Por un lado se pierde el bono de filas. Por otro lado se pierde el aumento de fuerza en la arremetida. Para tenerlo se debería pagar una cantidad de puntos aberrante y eso ni sale rentable (ni económica ni estratégicamente) ni queda bien. Las tropas de Ogros Toro, que deberían ser la base del ejército, se quedan en (como mucho) unidades de tres Ogros sueltos para hacer funciones de apoyo. Los gnoblers son los que deberán aportar los bonos fijos al combate (potencia y filas, aunque puede que queden anulados por las bajas hechas a los pequeñuelos).

Algo que afecta a los Reinos Ogros es el "nuevo arrasamiento" (una unidad que carga y gana un combate y arrasa puede volver a luchar). La fuerza de los Ogros está en la carga, y sin embargo se ven muchos ejércitos ogros en dos filas (primera fila de gnoblers para absorber disparos, y segunda de ogros). Los gnoblers que atraviesen unidades de ogros (probablemente para escoderse detrás) no causarán pánico, pero o se calculan bien las distancias para dejar a la unidad enemiga que no llegue a la unidad de ogros, o estará peor el tema.



Los Elfos Silvanos, también conocidos como los Elfos Pacientes ;) por lo que ha tardado su libro en salir, se idearon claramente teniendo en la cabeza la séptima edición. Es por ello que muchos jugadores silvanos han estado comprobando lo mortales que son las dríades, y comprobarán que (al dejar de poder marchar siempre) pasan a ser algo menos potentes.

Gracias a este cambio de los hostigadores se incrementa la sensación de tener que jugar a contragolpe contra los enemigos de Athel Loren. Una buena base de arqueros (aunque ahora no provoquen el efecto dominó de los pánicos) servirá para atraer al enemigo, mientras las dríades, wardancers y hombres árbol esperan golpear. Los jinetes de Kurnous siguen igual de pegada, pero siguen igual de frágiles.

En cuanto a los pánicos, hay muchas unidades inmunes a psicología, pero una táctica en dos líneas no es viable gracias a la "nueva redirección".

Obligar a tener cinco miniaturas para tener filas no es algo bueno para los Elfos Silvanos. Obviando a los Arqueros (cuya función, por la R3 y la no-armadura, no es precisamente recibir cargas ni el cuerpo a cuerpo), las únicas unidades que podrían tener filas son los arbóreos (que va a ser que no, demasiado caros) y la Guardia (también conocidos como lanceros reciclados), lo que nos deja con sólo una unidad de "recepción", que además tampoco es muy buena golpeando. Las tácticas de Elfos Silvanos apenas cambian...



Los Mercenarios han quedado en la situación más incómoda de ejército. Pese a que su lista de ejército (MDA) sigue siendo válida y que sigue habiendo Mercenarios en la tienda online, siguen sin tener una lista "oficial" y además en la hoja de referencia del manual de séptima edición no aparecen (sí aparecen los Enanos del Caos)... Por si fuera poco, no aparece la entrada de "Mercenarios" como unidad singular en el libro de Orcos y Goblins, y se oye que quizá tampoco estén en el libro del Imperio. Lo que da que pensar que el ejército mercenario puede que quede relegado al olvido.

La "parte buena" es que de momento los generales mercenarios podrán usarlo "como" el Imperio (lanceros por piqueros, ballesteros, caballería...), a la espera de que se vea algo de luz al final del túnel.

De momento, y siendo válida la lista de Manuscritos de Altdorf, las modificaciones no afectan mucho. La magia y los hostigadores nunca han sido los fuertes de los Mercenarios, sino las picas, la caballería y las ballestas. Lo único que cambia un poco son las picas; los piqueros sólo tendrán filas con frontal de 5 miniaturas. Eso, obviamente, es bueno para el ejército mercenario, porque puede crear unidades con un frontal de 6 ó 7 miniaturas, sabiendo que todas (multiplicado por cuatro filas) lucharán en combate al estar obligadas las unidades enemigas a ser de ese frontal. Salvo contra Bretonia, claro está...

Sobre los Regimientos de Renombre, hay demasiada variedad como para hablar en este artículo de cómo afectan los cambios a cada uno.



¿Olvidados? ¡No!

Quizá la mejor noticia para los Enanos del Caos es que en el reglamento de Séptima Edición, en la "hoja de referencia" con los stats de todos los ejércitos... ¡aparecen los Enanos del Caos! ¡Esto significa que no sólo no están muertos sino que tienen intención de relanzarlos!

¡Definitivamente!

Bueno, pasada la euforia vemos que la caja de juego tiene enanos y goblins. Nada que no se pueda adaptar con un poco de masilla y un cutter; así pues, esta caja no es de Enanos y Goblins sino de Enanos del Caos...

En cuanto a reglas, hay dos cambios importantes. El primero es que las unidades de hobgoblin necesitarán, como todas las "tropas baratas y malas", tener más miniaturas (y pagar más puntos) para seguir siendo válidas las filas. Bueeeeno...

El segundo cambio, que afecta de forma más directa, es que en cierta forma "desaparecen" los Hobgoblins Escurridizos. Al desaparecer la regla de envoltura de flancos, pasan a ser tíos con dos armas de mano envenenadas... un poco caros, y con mejores unidades especiales para elegir...

En cuanto al resto de reglas (hostigadores, magia, pánicos al jugar en dos líneas) la verdad es que los Enanos del Caos tienen más bien pocas opciones de quejarse.

Mientras, seguiremos esperando el libro de ejército...

En definitiva, la Séptima puede ser la edición de los Enanos del Caos...

Táctica: Ruptura del centro

Por Daradriell (casaminiatura@terra.es)

Saludos, maníacos de la táctica. Ya hemos estudiado el el yunque-martillo, el ataque por el flanco o flanco rehusado y la línea oblicua. En ellos el punto de ruptura se iba desplazando del extremo del flanco hacia un punto situado entre el flanco y el centro del mismo. Con este trabajo estudiaremos la ruptura directa del centro enemigo y todos los problemas que conlleva... que son muchos.

Siempre que hablamos de romper el centro del despliegue enemigo nos vamos a encontrar con los siguientes problemas:

1º.- Fortaleza del centro enemigo: El centro enemigo suele ser especialmente fuerte, pues es el emplazamiento habitual de las infanterías (éstas por su baja movilidad suelen emplazarse en el centro para que puedan actuar sobre cualquiera de los dos flancos) y además con su bonificador por filas son las más difíciles de desmoralizar frontalmente; y ese es el tema, que el asalto debe ser frontal pues no podemos rodear las unidades del centro al tener éstas otras unidades amigas a cada lado.

2º.- Coste en puntos de la unidad fundamental: Como hemos dicho necesitamos romper frontalmente, eso conlleva que nuestra fundamental deba ser una unidad potente, pues no tendrá a la vez la ayuda de una unidad amiga por el flanco, al menos en la carga inicial. La potencia y el coste en puntos siempre van unidos, por lo que nuestra fundamental suele ser cara.

3º.- Posibilidad de contra carga: Al avanzar para colocar en posición la unidad fundamental corremos el peligro de ser cargados antes de llegar, además nuestro asalto es susceptible de ser contra cargado, basta que el enemigo coloque una pantalla frente a la unidad que queramos asaltar, para que en todo caso la carga sea sobrevenida, dando opción de contra carga a las unidades enemigas.

4º.- Paralización de la unidad fundamental: Consecuencia de la contra carga, así como de la usual dureza del centro enemigo, hay bastantes posibilidades de que nuestra fundamental no consiga la ruptura y se quede trabada largo tiempo, dando al traste con nuestro plan de batalla.

Para la realización de esta táctica debemos ir dando, en lo posible, solución a cada uno de los problemas indicados:

1º.- Fortaleza del centro enemigo: El asalto ha de ser frontal y probablemente sin apoyo, por tanto aquí

vale todo lo dicho para la línea oblicua. Así la unidad fundamental no solo deberá tener pegada, sino contar también con bonificador que palie el posible bonus del enemigo. En líneas generales podríamos decantarnos por infanterías de élite (que aunan pegada y bonus) o caballerías muy potentes. Todo lo que amplíe el bonificador o reduzca el del enemigo es bien venido, como el estandarte de guerra.

2º.- Coste en puntos de la unidad fundamental: Ya hemos visto las características que debe tener nuestra unidad fundamental, el problema es que el coste en puntos de este tipo de unidades es muy caro, así que debemos meter estrictamente lo justo. Lo suficiente para pegar con fuerza, bonificador y asumir alguna baja antes de la carga, pero no demasiado porque sino el coste en puntos de la unidad descompensaría el resto del ejército. En general infanterías de doce a dieciséis con estandarte de guerra son suficientes, a mí me gustan las de catorce pues permiten absorber dos bajas antes de perder bonificador. Caballerías de seis con estandarte de guerra también son buenas siempre que sean brutales, metiendo seis caballeros e intentando encararlos todos con la unidad enemiga, para hacer el mayor daño posible.

El problema de que nuestra fundamental no sea una unidad grande es que si sufre mucho castigo de proyectiles durante su aproximación, es posible que no pueda cumplir su papel de ruptura. Esta situación debemos tratar de evitarla lo más posible, no solo metiendo un par más de infantes o un caballero más, sino tratando de limitar la línea de visión enemiga sobre estas unidades, y acabando lo antes posible con el disparo enemigo. Para ello es aconsejable llevar una pequeña unidad de hostigadores o exploradores por delante de la unidad fundamental, protegiendo a esta del disparo. No la protegeremos del disparo desde una colina, pero si al menos del resto. Una vez colocada la unidad fundamental en su lugar, abriremos hacia un lado los hostigadores o exploradores, o incluso los lanzaremos contra el centro enemigo como primera oleada si son buenos en

combate cuerpo a cuerpo (piénsese por ejemplo en los montaraces enanos).

Debemos acabar con el disparo enemigo lo antes posible, por ello parte de nuestro ejército debe estar dedicada a ese menester, ya sea mediante tropas de proyectiles o tropas móviles. Caso de que el enemigo no tenga disparo (piénsese en el Caos), utilizaremos estos proyectiles para debilitar el centro enemigo (que en este caso suele ser mucho más duro), o las tropas móviles para tratar de envolver las alas enemigas, y sobre todo si se puede infiltrar una unidad en la retaguardia enemiga para lo que luego veremos.

3º.- Posibilidad de contra carga: Corremos un gravísimo riesgo de contra carga, pues el rival puede o bien cargarnos, o hacer que nuestro ataque sea por carga sobrevenida con la interposición de una simple pantalla (por ejemplo poner delante de la unidad objetivo de nuestra carga una ligera), en este caso seremos contra cargados y además por el flanco, con lo que nuestras filas servirán de poco. El daño que hagamos con la carga (nosotros atacamos primero por hacer cargado en primer lugar), es muy posible que se palie con la anulación de filas, el +1 de ataque por el flanco y las bajas que nos puedan hacer. Por todo ello es importantísimo que nuestra unidad de ruptura sea capaz de soportar una carga.

Creo que lo ideal para nuestras unidades fundamentales pueden ser unidades tozudas o indesmoralizables con bonificador, por ejemplo dos filas y estandarte de guerra; o bien unidades tan poderosas en combate que aún siendo contra cargadas ganen por el daño que hacen a la unidad objetivo de la carga. Dentro de la primera categoría solo entran infantería casi siempre de élite. Dentro de la segunda caballerías potentísimas como los elegidos del Caos o los Caballeros del Grial Bretonianos. Si no se disponen de uno u otro tipo de tropa es mejor no usar esta táctica, afortunadamente casi todos los ejércitos disponen de algunas de ellas.

4º.- Paralización de la unidad fundamental: Si nuestra unidad fundamental es contra cargada por el

flanco aguantará la carga, al ser tozuda o potentísima, pero difícilmente ganará el combate decisivamente haciendo huir el centro enemigo, que es precisamente lo que queremos, es más que probable que se quede trabada varios turnos dando al traste con toda nuestra estrategia. Nuestra fundamental debe ganar el combate y destrabarse lo antes posible para volver a cargar, cuanto más participe en distintos combates más rentabilizaremos su coste en puntos. Por ello es necesario apoyarla con dos unidades pequeñas pero potentes en combate cuerpo a cuerpo que avancen algo más retrasadas una a la izquierda y otra a la derecha de la fundamental. La razón de estas unidades es sencilla, su misión es contra cargar a su vez a las unidades que ataquen por el flanco (sea derecho o izquierdo) a nuestra unidad fundamental, consiguiendo que ésta se destrabe.

Es clave que a estas unidades no les pueda cargar el enemigo antes que nuestra fundamental cargue, porque si no nos quedaríamos sin apoyo, para ello estas unidades o bien son de gran movilidad, por ejemplo caballerías pequeñas o carros, en cuyo caso pueden ir bastante más atrasadas que la fundamental evitando así la carga; o son de infantería en cuyo caso deberán ser suficientemente fuertes como para aguantar cargas medianas y en caso de que les cargue algo gordo huirán dejando la unidad enemiga expuesta a la carga de nuestra fundamental, en una situación similar a la línea oblicua. Si nos damos cuenta en realidad esta táctica es como una especie de doble línea oblicua, por eso la llamo ataque en V invertida o delta.

Aún contando con unidades que protejan sus flancos, es posible que la fundamental se quede trabada varios turnos por la propia dureza del centro enemigo. Por ello, siendo posible, sería ideal que la pudiéramos ayudar infiltrando una unidad en la retaguardia del despliegue enemigo. Hay ejércitos que lo tienen imposible para hacer esto, con lo que tendremos que confiar solamente en el poder de combate de nuestra fundamental y hacerla más potente. Hay otros sin embargo que tienen unidades excelentes para esta misión, como los mineros enanos, los Pegasos bretonianos o el escorpión de Khemry. Cualquier unidad excavadora o voladora con pegada vale para esta misión, si no tiene pegada no nos ceguemos por el +2 de ataque por retaguardia si para conseguirlo nos va a meter tres bajas la retaguardia de la unidad enemiga cuando la carguemos. Esta unidad no ha de ser grande, de hecho debe ser lo más pequeña posible

siempre que pueda cumplir su función, el enemigo o bien no podrá ocuparse de ella por la presencia amenazadora de nuestra fundamental, o bien esta pequeña unidad aunque nos la maten originará una descoordinación tan grande en el centro enemigo, así como atracción de disparos, que siempre es conveniente llevarla. Además caso de que no fuera necesaria su colaboración con el centro, dado que es una unidad móvil o excavadora, ayudará a acabar con el disparo enemigo.

Pues bien de la resolución de todos los problemas que plantea esta táctica, ya podemos empezar a ver las unidades necesarias para realizarla:

- Una unidad fundamental o bien de caballería muy potente o bien infantería tozuda o indismoralizable (también podría valer infanterías muy resistentes y con mucha armadura). A esta unidad la llamaremos roca en los esquemas.

- Una unidad de hostigadores o exploradores que apantalle nuestra fundamental.
- Dos unidades pequeñas de contra carga que avanzarán, más retrasadas a derecha e izquierda de la unidad fundamental. A ambas unidades las llamaremos lanza.
- Una unidad que trataremos de infiltrar en la retaguardia enemiga, ya sea por sus características especiales (cavadoras) como por su movilidad, por ejemplo una ligera que se sirva de pantallas para pasar a la retaguardia enemiga.
- El resto de ejército deberá ser antidisparo, bien con disparo propio o con tropas muy móviles que acaben con el disparo enemigo cargando.

Este es el mínimo esencial, podemos tener dos unidades fundamentales para romper el centro, colocar dos flancos de disparo, ambos flancos móviles, una unidad en la propia retaguardia de cierre frente a envolvimientos enemigos (por ejemplo un Blaster)... Las posibilidades son infinitas, solo trato de dar los fundamentos de esta táctica, luego cada jugador debe adaptarla a sus preferencias, ejército y forma de jugar.

Los personajes deberán ser un general guerrero, que irá con la fundamental para potenciar la ruptura. Usualmente irá a pie, pero también puede ir a caballo o en monstruo volador y cargar a la vez que la

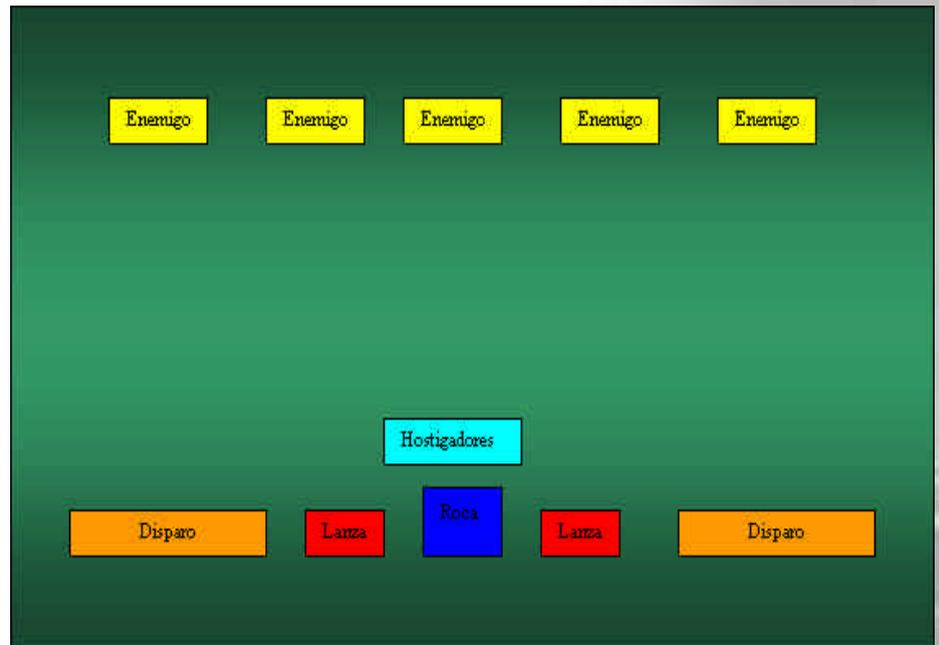
fundamental, o ser introducido en la misma cuando sea susceptible de ser cargada. En este caso nos pueden disparar al personaje por la diferencia de tamaño, pero solo lo expondremos el turno en que nos pueden cargar por el avance de nuestra fundamental, no más que eso. Para entonces el disparo enemigo debe estar debilitado. Si la fundamental es tozuda o muy resistente de infantería es conveniente un portaestandarte de batalla, no sea que un mal chequeo nos de al traste con la táctica. Dos malos chequeos nos destrazan pero debemos menguar lo más posible el efecto de la suerte, que siempre existirá. Un mago con dos pergaminos de dispersión siempre es necesario para defendernos de la magia enemiga. Si la unidad fundamental es indismoralizable podemos prescindir del portaestandarte de batalla y o bien potenciar la magia o el combate (con la inclusión de un mago o un personaje guerrero) según las características de nuestro ejército.

Veamos el funcionamiento de esta táctica con unos esquemas. Por supuesto esto no es más que un mero ejemplo, en los dibujos el enemigo permanece en línea esperando la ruptura, cosa que en la realidad nunca hace. Lo que tratan de enseñar los esquemas es el movimiento básico de la táctica, lo que se pretende hacer, luego evidentemente habrá que adaptarlo a lo que haga el enemigo y la escenografía.



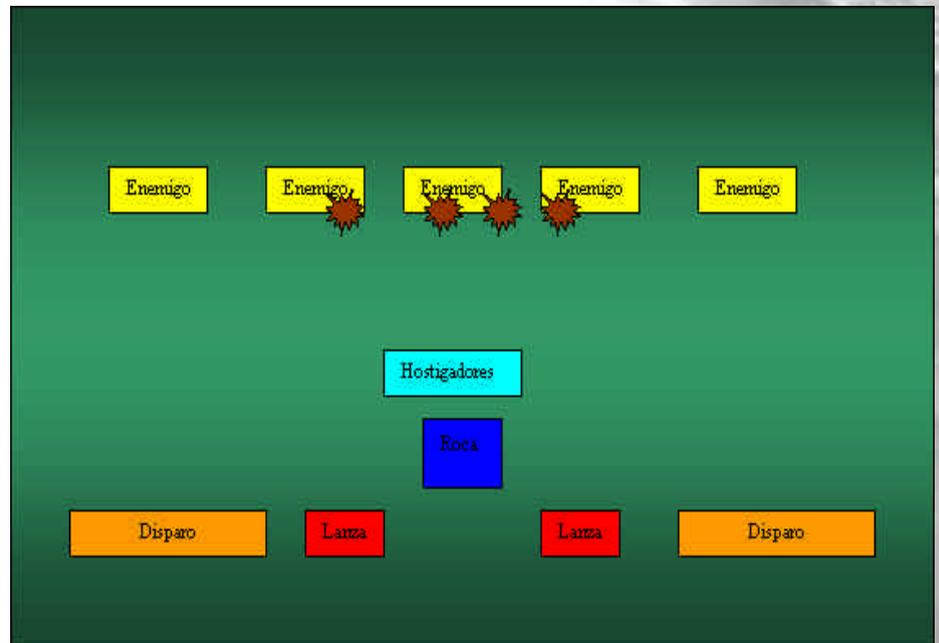
Despliegue

Las tropas cavadoras o los exploradores no aparecen en el despliegue, si no se dispone de ellas habrá además tropas móviles o voladoras que tratarán de pasar a la retaguardia enemiga, y que representaremos en un esquema final. Hemos supuesto dos flancos de disparo, si fueran flancos de tropas móviles tendrían un movimiento de apoyo al centro que veremos también en el diagrama final. Los flancos de disparo no están solo compuestos por unidades de disparo, sino también con pequeñas unidades que defienden las tropas de proyectiles tratando de evitar, o al menos retrasar, la ruptura enemiga por cualquiera de estos flancos. Retrasar al enemigo en la ejecución de su plan hasta que nosotros realizamos el nuestro es vital, por lo que junto a tropas de disparo llevaremos las tropas de apoyo necesarias para hacerlo (desviar unidades, parar marchas...).



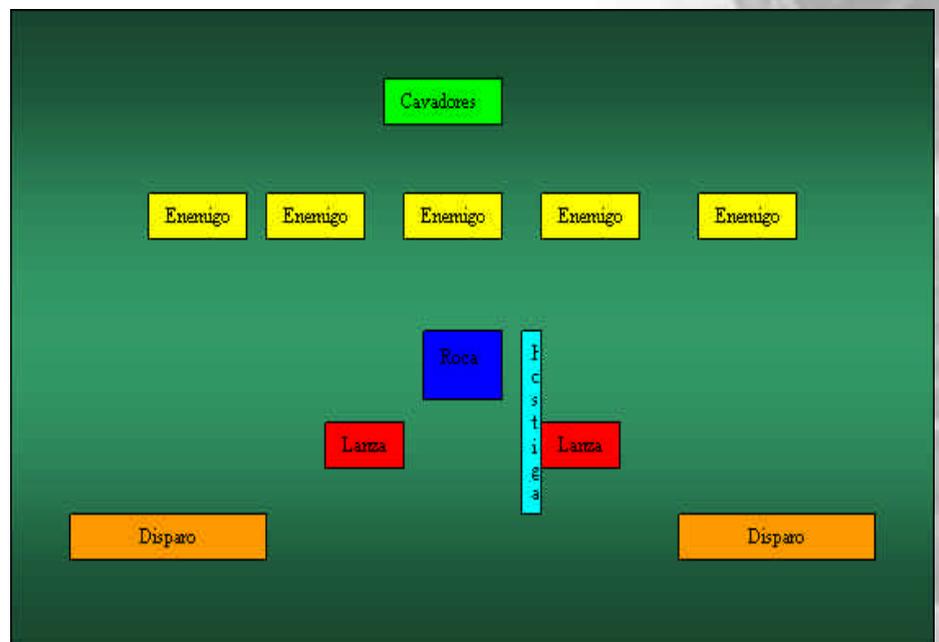
Movimientos iniciales

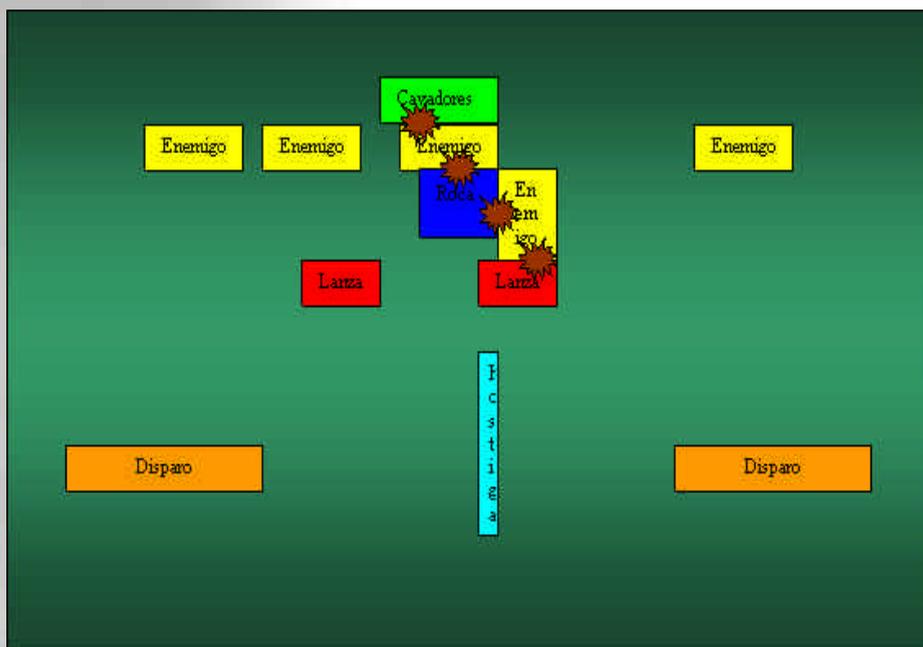
Avanzamos hacia el enemigo formando ya la delta, obsérvese como la unidad roca con su pantalla de hostigadores comienza el avance hacia el enemigo. Las unidades lanza se quedan más retrasadas protegiéndole los flancos de posibles contra cargas. Las tropas de proyectiles disparan contra el centro enemigo para debilitarlo. Es vital que disparen contra el punto de ruptura no para defenderse de tropas del enemigo que avancen por su flanco. Para entretener ya están las unidades de apoyo que emplazamos en los flancos para negar marchas o redirigir. Aunque perdamos las unidades de disparo siempre debemos debilitar la zona de ruptura.



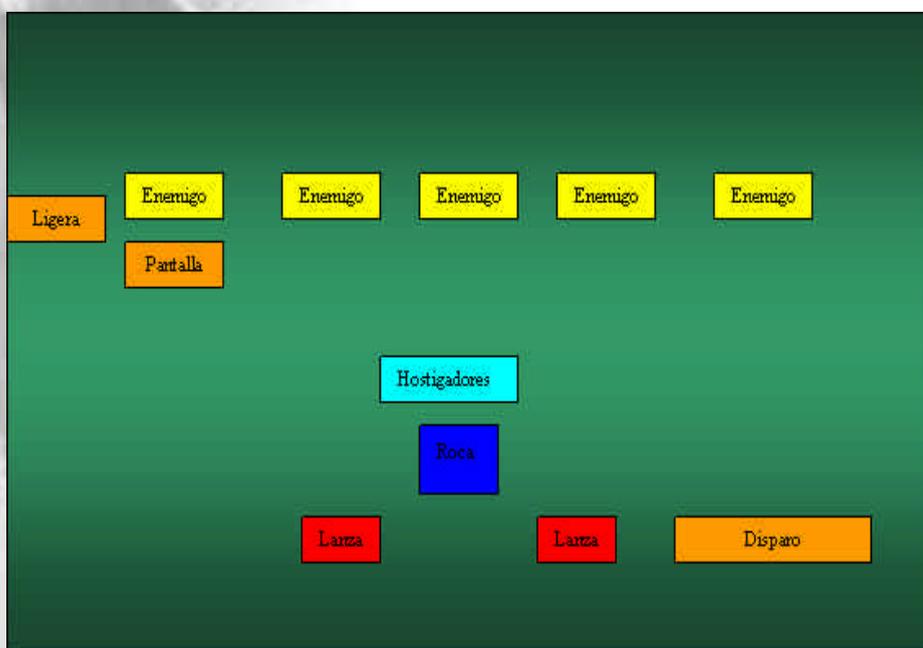
Preparación de la ruptura

Los hostigadores se apartan, la roca avanza amenazando con cargar, las lanzas avanzan igualmente protegiendo sus flancos un poco más retrasadas para evitar que sean cargadas. Incluso las tropas de proyectiles avanzan si es necesario protegiendo a su vez el flanco de las lanzas. Las tropas cavadoras salen detrás de la retaguardia enemiga amenazándola, apoyando de forma inestimable la ruptura de la roca. Ahora vemos claramente la formación en delta. Si el enemigo carga, al ser nuestra unidad tozuda, la contra carga de nuestras lanzas y de los cavadores lo pondrán en situación muy delicada. Si el rival no carga sino que espera a ser cargado para contra cargar, por ejemplo con una pantalla, expondrá las unidades de contra carga al ataque por el flanco de nuestras lanzas. Veamos este último caso, el más habitual, con un esquema.





El enemigo ha aguantado la carga inicial y contra cargado. Nuestra unidad es tozuda o indomoralizable, así que ha aguantado. No hemos roto aún, pero la carga por el flanco de nuestra lanza así como la carga de nuestros cavadores rompen el centro enemigo. Nuevamente la ruptura no se ha basado en una sola unidad muy poderosa, sino en la combinación de varias. Es posible que los cavadores no salgan a tiempo, o incluso que el enemigo los distraiga o elimine. En ese caso la acción de las lanzas facilitará igualmente la ruptura.



Si no tenemos unidades cavadoras usaremos voladoras potentes en combate, incluso un héroe en monstruo volador, si anula filas mejor, si no pues aporta su potencia de combate en el momento justo (ya acumularíamos dos héroes en ese combate contando con el que va en la fundamental). También podemos usar ligeras potentes en combate infiltrándolas en la retaguardia enemiga por medio de pantallas. Este último caso se ve en la imagen. Aquí por medio de una pantalla conseguimos situar una ligera en el flanco de la línea de despliegue enemiga (la pantalla evita que la unidad del enemigo pueda cargar a la ligera). Esta ligera pasará al turno siguiente a la retaguardia enemiga. Hay que contar que si la unidad ligera o cavadora no es demasiado potente en combate y no anula filas, es mejor que no cargue, pues probablemente las bajas que le hagan no compense el +2 por retaguardia; en este caso se dedicará a hostigar al enemigo o ir a por acabar con sus máquinas.

Un apunte más: Puede darse el caso de que el centro enemigo esté vacío o que incluya únicamente tropas de bajo coste en puntos, piénsese en una Bretonia con dos infantería de máximo bonificador. En este caso es evidente que la ruptura por el centro no nos interesa, porque los más que conseguiríamos es avanzar contra un centro enemigo cuya ruptura no nos va a reportar la victoria, haciendo incluso más fácil con nuestro avance que nuestro rival envuelva nuestros flancos. En estos casos lo que se debe plantear es una línea oblicua contra el flanco donde tenga mayor concentración de puntos, cambiando de táctica sobre la marcha. Y es que este es el tema, evidentemente el despliegue rival, la escenografía y mil cosas pueden hacerte cambiar el plan de batalla (piénsese en un terreno impassable en el



centro de la mesa), en estos casos debes tener los conocimientos tácticos suficientes como para poder cambiar de plan de batalla sobre la marcha adaptándote a la situación concreta.

Hasta aquí el estudio de la ruptura del centro, espero que os haya gustado este artículo y encontréis la táctica interesante. Para mí a sido un placer reencontrarme de nuevo con vosotros, maníacos de la táctica.

Que los dados os sean propicios.

Daradriell.

Patrullas (Warbands) (7ª Edición)

(c) 2.006 Games Workshop US (<http://us.games-workshop.com/games/warhammer/gaming/warbands/warbands.htm>)

Ideado por Jeremy Vetock. Escrito por Eric Sarlin, maquetación de John Shaffer.

Traducción de Namarie para ¡Cargad!

Los más veteranos recordaréis que en los Manuscritos de Nuth aparecieron las reglas para jugar "patrullas" o pequeñas partidas (Warbands en inglés) para Warhammer.

Pues bien, ya están aquí otra vez, con la cara lavada. Se han adaptado a esta séptima edición y se han añadido reglas para Reino Ogros y Elfos Silvanos. Se han reescrito algunas reglas y se han cambiado algunos detalles.

Para aquellos que no lo conocáis, basta decir que son unas reglas que retocan algunos detalles de Warhammer (sobre todo referido a la composición del ejército) para poder jugar pequeñas partidas a 500 puntos con mucha menos tropa, pero con toda la emoción y estrategia de una gran batalla.

Desde su aparición (2.004) en la White Dwarf inglesa (números 196 a 298), las guías para jugar Patrullas en Warhammer se han vuelto muy populares en clubs, grupos de juego, tiendas... Los miembros de la white dwarf americana (USA) han probado cientos de veces esas reglas, y han jugado un sinfín de patrullas; sumado esto a todos los comentarios de la gente que han ido haciendo sobre este sistema de juego (como Warhammer pero en más pequeño), hemos conseguido reescribir las reglas. Hemos aprovechado para añadir algunos cambios necesarios por la séptima edición, así como revisar algunos ejércitos que ya tocaba (Elfos Silvanos). Esperemos que lo uséis...

¿Qué son estas patrullas?

Las patrullas son simplemente ejércitos de Warhammer a menor escala. Lo mismo, lo mismo que un ejército de campeonato, pero en menos puntos. Esto tiene como principal

ventaja que, siendo Warhammer al 100%, no necesitas ni las miniaturas ni el espacio ni el tiempo que para una gran partida, y te lo pasas igual de bien.

Las Patrullas son ejércitos de Warhammer de entre 100 y 500 puntos. No son lo suficientemente grandes para llamarlas ejército, ni tan pequeñas para ser escaramuzas (como Mordheim), porque hay unidades de miniaturas como en Warhammer.

Podéis imaginaros una Patrulla como una patrulla (hostia, ¿en serio?), como unos refuerzos, un contingente especial, una avanzadilla, o un grupo dedicado a pequeñas tareas sin llegar a ser necesarios los ejércitos (persecuciones, investigaciones, sabotajes...). Es muy fácil imaginarse en el mundo de Warhammer estas pequeñas fuerzas: un Jefe Orko y sus chikoz, un joven Alto Elfo que decide demostrar su valía, o una banda de voluntarios, o un atrevido capitán imperial y su pequeña fuerza.

Reglamento

Empezamos por las reglas.

Son las que tienes en tu manual de Warhammer. Sí, así de simple, si sabes jugar a Warhammer sabes jugar a Patrullas... Filas, estandarte, HA, flancos, resolución de combate, pánicos, terror, veneno, golpe letal, carros, máquinas de guerra... ¿Decepcionado? Sigue leyendo.

Las únicas diferencias (aparte de los escenarios, que pueden ser diferentes y cada uno con sus reglas) son en referencia a los tamaños mínimos de las unidades y en cómo se escogen las tropas y personajes. Una vez tienes tu Patrulla preparada, ponla encima de la mesa y juega exactamente como una partida de warhammer.

He aquí una lista de cómo crear Patrullas en los dos "tamaños estándar" (de 1 a 199 puntos, y de 200 a 500 puntos).



Patrullas pequeñas (De 1 a 199 puntos)

Una patrulla básica debe tener entre **2 y 8 Unidades**, todas **Básicas**. No se pueden incluir personajes de nivel Comandante, máquinas de guerra, carros, miniaturas que puedan volar ni objetos mágicos.

Una de las miniaturas debe ser el General (debes decirlo al iniciar la partida. Esta miniatura puede ser, o bien un personaje tipo Héroe (de un máximo de 75 puntos incluyendo el equipo, habilidades, marcas, honores, etc.) o si no un campeón de unidad. Si se trata de un Campeón, no puede abandonar su unidad en todo el juego).

Este General actúa como General en todos los aspectos (o casi todos, ya que para los No Muertos no es el que ha "levantado" el ejército; estos ejércitos normalmente necesitan un mago de algún tipo para despertar a los no muertos, pero en las patrullas se supone que ya han sido despertados por otro - Ver Reglas Especiales para más detalle).

En todo lo demás, y salvo las reglas especiales que se detallan a continuación, se deben seguir las reglas de cada ejército. Así, por ejemplo, los Condes Vampiro pueden incluir 0-1 unidades de Enjambres de Murciélagos y los jugadores Enanos deben tener en cuenta que no más unidades de Barbaslargas que de Guerreros del Clan).

Patrullas grandes (De 200 a 500 puntos)

Las patrullas deben incluir entre 2 y 10 unidades. De esas, al menos dos deben ser básicas. Se puede incluir una unidad Especial y otra unidad Singular. Si no quieres poner unidades Singulares puedes poner otra unidad Especial.

Se pueden incluir hasta 2 personajes (Héroe, no Comandante), pero no puedes destinar más de 150 puntos a personajes (incluyendo equipo, habilidades, etc.).

Una de las miniaturas debe ser el General (que puede ser un campeón de unidad, o bien uno de los personajes).

Se puede incluir hasta una máquina de guerra o carro. Esta regla se aplica incluso aunque según la entrada puedas tener 2x1. Por ejemplo en el ejército Alto Elfo puedes tener dos carros por una sola opción de unidad Especial; en las Patrullas sólo puedes tener un Carro.

Se puede tener hasta una miniatura o unidad que vuele. Un General Bretoniano no puede tener una unidad de Pegasos y un héroe en Pegaso, por ejemplo.

Las Patrullas siguen las mismas restricciones que los libros de ejército (ver Patrullas Pequeñas), con las excepciones que se detallan a continuación.

Reglas generales para Patrullas

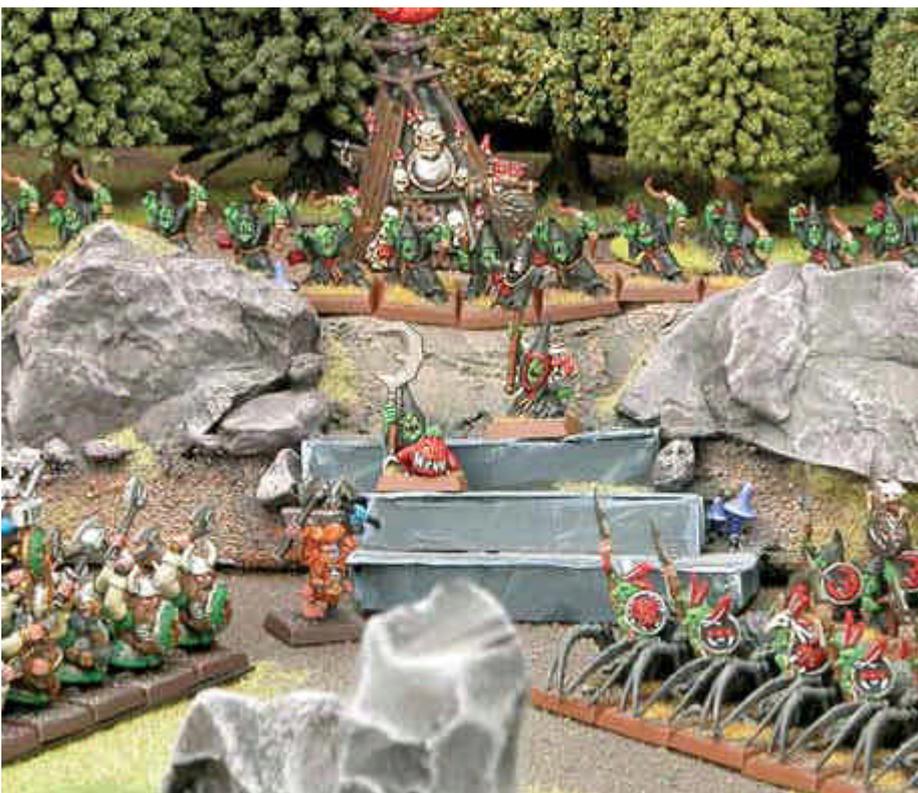
¿Qué cuenta como unidades básicas? Cuando se dice que al menos dos unidades de la patrulla deben ser unidades básicas, nos referimos a unidades que cuentan como básicas en su lista de ejército (así, por ejemplo, los Mastines del Caos no cuentan para el mínimo de básicas). Por supuesto, puedes poner Mastines del Caos como unidades básicas, pero debes incluir al menos 2+ de las básicas de verdad.

¿Qué es un objeto mágico? En las patrullas pequeñas se dice que los personajes no pueden tener objetos mágicos. Evidentemente nos referimos a los objetos en la lista de armas mágicas, armaduras mágicas, objetos encantados, etc. No los "objetos" que sean "mágicos" como las Armaduras del Caos o armas de disformidad. Estos objetos pueden incluirse, y contarán como mágicos según las reglas habituales de Warhammer.

Tamaño de unidad. Las unidades de infantería (peana de 20x20mm o 25x25mm) pasan a tener todas un tamaño mínimo de unidad de 5+ miniaturas. Las unidades de caballería (25x50mm) pasan a tener todas un tamaño mínimo de unidad de 3+ miniaturas. Las unidades mayores (40x40mm, 50x100mm) pasan a tener un tamaño de unidad mínimo de 1+ miniaturas. Estos tamaños mínimos de unidad son independientemente de sus reglas especiales de ejército.

Tamaño de unidad y opciones. Ningún regimiento de Patrullas puede tener ningún tipo de mejora a su unidad (aunque puede tener equipo adicional) si no llega al mínimo que indica su libro de ejército. Por ejemplo, tres Yelmos Plateados forman una unidad de Patrulla, y pueden llevar escudo o armadura pesada; pero si no llegan a 5+ miniaturas (el límite indicado en su libro de ejército) no pueden llevar grupo de mando, estandarte mágico (sólo en patrullas de 200+ puntos), mejoras de unidad (marcas de Caballeros del Caos, desoves en unidades de Saurios, hacer grandotes unos Orcos, redes en Goblins Nocturnos...).

Tamaño máximo de unidades. Por supuesto, si en el libro de ejército se especifica un tamaño máximo de unidad (por ejemplo, las unidades de matadores pueden tener 5-30 miniaturas) debe respetarse ese tamaño máximo.



Altos Elfos

Intrigas en la Corte funciona de forma algo diferente. Si la Patrulla incluye dos héroes, se usa Intrigas en la Corte. Si se incluye un héroe (y uno o varios campeones), el general es el héroe. Si no se incluye ningún héroe, el jugador decide qué campeón es el general.

No es obligatorio incluir un Puro de Corazón (aunque puede incluirse si el jugador lo decide).

En la lista de **Patrulla Marina** las patrullas de menos de 200 puntos no pueden incluir Lothorn Sea Rangers. Las patrullas de 200+ puntos deben incluir 1-2 unidades (pero si incluyen 2 no pueden incluir unidades Singulares).

Caos

Las Patrullas deben ser de bestias, demonios o mortales, y siguen todas las reglas de inclusión de uno u otro tipo según el General. Por ejemplo, ya que no hay personajes demonio por debajo de 150 puntos, es necesario que en un ejército demoníaco el general sea un campeón o un mortal con el Cáliz.

Un Engendro cuenta como una unidad Singular, con lo que es imposible poner dos Engendros.

Las unidades de menos de 5 horrores no pueden incluir Incineradores; las unidades de 5 a 9 miniaturas, hasta 2 incineradores; las unidades de 10+ horrores, hasta 4 incineradores.

Las patrullas de **mortales** y **bestias** pueden incluir a un Shaggoth, pero ocupa la opción de especial más la de singular. No puede ser Shaggoth campeón. Las manadas de gors y ungors que no lleguen al mínimo especificado en su libro de ejército no pueden Emboscar.

En la **Horda Demoníaca** sólo el heraldo demoníaco y los campeones pueden ser Generales. Las unidades de Horrores de horda demoníaca no puede llevar Incineradores, ya que van "por separado".

En la **Horda de Archaón** nunca se puede incluir un Cañón Infernal (ya que ocupa dos opciones de Singular). Las unidades de Elegidos en la Horda de Archaón no necesitan llegar al mínimo indicado en el libro de ejército para poder ser Elegidos, pero en una lista de Caos "normal" sí que deben llegar a ese mínimo. No se juega el escenario Contener la Marea con patrullas.



Patrulla élfica formada por un Héroe, siete Yelmos Plateados, diez Arqueros y ocho Lanceros.



Una fuerza caótica formada por un Héroe, dos Caballeros del Caos, ocho Guerreros del Caos y una unidad de doce Bárbaros del Caos con grupo de mando.



Un chamán Hombre Bestia es el comandante de esta fuerza formada por dos manadas (como superan el mínimo de libro, pueden llevar grupo de mando) y cuatro Céntigors.

Elfos Oscuros

No se aplica ninguna regla adicional a la lista estándar.

En **Culto de Slaanesh**, el General de la patrulla puede ser una hechicera con marca de Slaanesh o un campeón de una unidad con la marca de Slaanesh. No se pueden incluir Caballeros del Caos, y sólo se puede incluir un Engendro del Caos.

Reinos Ogros

Una Patrulla de Reinos Ogros debe contener al menos una unidad de Toros. Siguiendo las reglas genéricas de Patrullas, las unidades de Ogros deben tener al menos un Ogro y las de Gnoblars al menos cinco Gnoblars. El general de la patrulla debe ser un Ogro. En las patrullas pequeñas debe ser un campeón (ya que el héroe ya es de más de 75 puntos). En las patrullas grandes el General puede ser un Comehombres.

Se puede incluir un Cazador o un Carnicero (en patrullas de 200+ puntos) pero ninguno de ellos puede ser el General; su coste (incluyendo equipo, mejoras, habilidades, sobrenombres, etc.) no puede exceder los 150 puntos. Las patrullas de 200+ puntos pueden incluir hasta una unidad de Escupefuegos, Lanzasobras o un Cazador (se consideran las "máquinas de guerra" de los Ogros).

En las campañas de Patrullas (próximamente en ¡Cargad!), los Comehombres que actúen como personaje se consideran personaje: pueden adoptar Arquetipos, reciben y se recuperan de heridas...

Mercenarios

No es obligatorio incluir un Pagador. Se puede incluir hasta un Regimiento de Renombre, que actuará como unidad básica, especial o singular (según las reglas habituales de Mercenarios). Sin embargo, un Regimiento de Renombre debe tener su mínimo de miniaturas indicado en sus reglas (no puede tener menos miniaturas que su mínimo; se ignoran las reglas de Patrullas a este efecto). Por ejemplo, la Guardia Republicana de Ricco debe tener 10+ miniaturas. Además, si el Regimiento de Renombre tiene un héroe como "campeón" (p.e. Ricco), no se puede incluir otro personaje y éste será el General de la Patrulla. Ningún otro ejército puede incluir Regimientos de Renombre ni Mercenarios, a no ser que esté explícitamente indicado (p.e. Matadores de Drong el Largo en Karak-Kadrin).



Esta patrulla druchii la lidera un Héroe montado en gélido, cuatro jinetes gélidos (los lectores más observadores os habréis dado cuenta de que la unidad de gélidos no debería poder llevar grupo de mando al no tener el mínimo de miniaturas), cinco Jinetes y diez Lanceros



Pequeña fuerza de Ogros liderada por un Comehombres, con un Sueltafuegos, tres Toros (con grupo de mando) y tres Tripasduras (con estandarte y campeón).



Un ejército mercenario. La Compañía del Leopardo de Leopold contiene el líder de la patrulla, con dos unidades de ballesteros, dos de Duelistas y una Caballería.

El Imperio

Una unidad no puede tener destacamentos hasta que no llega a su límite "de libro" (p.e. 10 alabarderos). Los destacamentos deben ser de 3+ miniaturas.

Orcos y Goblins

Las unidades de goblins (comunes y nocturnos) deben ser de al menos 10 miniaturas para tener grupo de mando. Las unidades de Goblins Nocturnos, además, sólo pueden tener fanáticos si tienen al menos 10 miniaturas: hasta un fanático (entre 10 y 14 miniaturas), hasta dos (15-19 miniaturas) y hasta tres (20+). Sólo las unidades que lleguen al mínimo de miniaturas indicado en el libro pueden ser Grandotes.

En **Machotez de Grimgor** se siguen las reglas habituales (un héroe Orco Negro montado ocupa dos opciones de héroe, etc.). Sólo si la unidad incluye un Jefe Orco como general, el ejército puede incluir un Chamán (esto es una excepción a las reglas de Machotez). No se puede incluir Karetos de Gorko. Si se incluye a los Orkoz Akorazados de Ruglud, Ruglud será el General y único personaje (junto a Maggot, claro).

Reyes Funerarios

Las patrullas de Khemri se usan para pequeñas misiones donde no es necesario un ejército completo. Cuando se levanta de la arena una patrulla, los rituales son diferentes y los oficiales no muertos tienen poderes distintos.

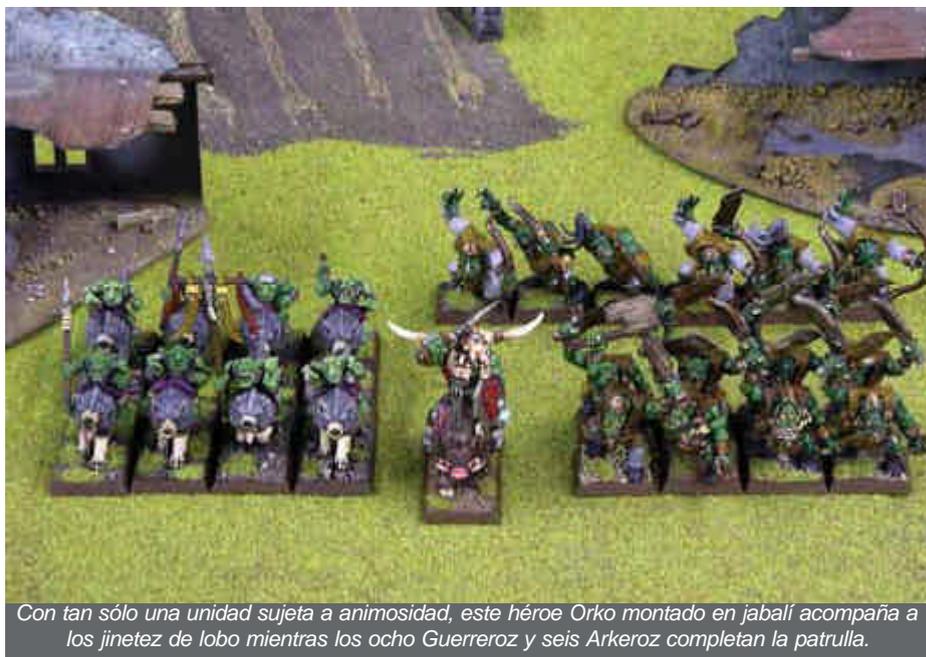
Las patrullas no pueden tener General y Hierofante, pero pueden ser lideradas por un Príncipe, un Portador del Icono, un Sacerdote o un campeón de unidad. Sea lo que sea, el General actúa como General y Hierofante.

Si no se puede usar cánticos (p.e. el General es un campeón o el Portador) los cánticos funcionan de forma diferente: en la fase de magia, toda unidad con grupo de mando completo (recuerda que no se puede poner grupo de mando hasta que no se llega al límite mínimo de su libro) puede entonar uno de los cuatro cánticos con un nivel 1d6 como si fuera un objeto portahechizos. Si deja de tener grupo de mando completo (p.e. matan al campeón) deja de poder hacerlo.

Los carros siempre cuentan como unidad Especial, y sólo puede haber una unidad, pero puede ser de 1 a 5 carros (esto es una excepción a la regla de Patrullas de 1 carro máximo).



Esta pequeña fuerza imperial contiene unos Grandes Espaderos, una unidad de Espadachines, cinco Batidores y ocho Arcabuceros.



Con tan sólo una unidad sujeta a animosidad, este héroe Orko montado en jabalí acompaña a los jinetes de lobo mientras los ocho Guerreros y seis Arkeros completan la patrulla.



Este Sacerdote hace de General y de Hierofante en la patrulla de Khemri. Un Gólem Escorpión, tres buitres de Nehekhara, una unidad de caballería ligera y dos unidades de diez arqueros conforman esta gran patrulla de huesos.

Hombres Lagarto

Los Hombres Lagarto pueden usar tanto la lista estándar como la de Tierras del Sur, o la lista de Eslizones de Cresta Roja de Tenenhauin. En ese último caso no debe ni puede incluirse a Tenenhauin, y además el límite de personajes sigue siendo de dos héroes (aunque sean dos jefes eslizón).

Skavens

Las unidades de Clan o de Esclavos necesitan ser de al menos 10 miniaturas para poder tener grupo de mando y mejoras como la amerradora.

La regla de unidad principal se sigue aplicando; no obstante, sólo las unidades de Guerreros del Clan de 10+ miniaturas cuentan como "unidades principales".

Cuentan como máquinas de guerra en patrullas: lanzallamas de disformidad, amerradoras y cañón de disformidad. Por tanto, de esas tres no se puede incluir ninguna en una partida a menos de 200 puntos, y sólo una de ellas en patrullas de 200 o más puntos.

En el ejército de Corte Bubónica de Nurglitch no se debe ni puede incluir a Nurglitch.

En el ejército de Clan Eshin, un Asesino nunca puede ser el General (deberá serlo un jefe, hechicero o campeón). Las unidades principales de Acechantes Nocturnos deben ser de al menos cinco miniaturas. La regla de contar +100 PV por personaje muerto no se aplica en patrullas.

Bretonia

Las unidades de Bretonia que tienen campeón gratis (p.e. caballeros, andantes...) sólo lo tienen si la unidad de caballería está formada por el mínimo que se indica en su libro de ejército.

No es necesario incluir portaestandarte de batalla en las patrullas (aunque es opcional, si llegan los puntos, por ejemplo designando un Campeón como General de la patrulla). Los bretonianos tienen 0-2 opciones de héroe en las patrullas grandes como el resto de ejércitos.

En patrullas de Guerra de Caballeros Noveles deben incluirse al menos dos unidades de Noveles. Las unidades de Noveles no están obligadas a llevar estandarte. Además, sólo en partidas de 200+ puntos, las unidades de 5+ caballeros pueden (y deben) llevar gratis el Estandarte Novel.



Una pequeña patrulla de Hombres Lagarto formada por tres jinetes gélidos, ocho Guerreros Saurio con lanza y seis eslizones con cerbatana. A ver quién descubre el fallo...



Gracias a el bajo coste en puntos de las miniaturas, los skavens pueden crear igualmente una gran masa para intimidar al enemigo.



Los bretonianos tienen que confiar también en su infantería si quieren jugar con patrullas.

Condes Vampiro

En patrullas no es necesario tener un "mago" (personaje con capacidad mágica) en el ejército.

Cualquier personaje héroe puede ser el General en partidas de 200+ puntos (incluyendo el héroe Tumulario o el Espectro). Se supone que el mago levantó a los no muertos antes de la batalla, en las cercanías... Se aplican las reglas habituales para la miniatura que haga de General (héroe o campeón) incluyendo sólo poder marchar cerca de él, o que si él muere el ejército se desintegra poco a poco.

En el ejército de Sylvania se permiten hasta dos Marcadores de Tumbas, uno de los cuales debe estar en la mitad del tablero del jugador Conde Vampiro.

Elfos Silvanos

La regla de Emboscada Forestal (poder colocar un bosque adicional) no se aplica en las Patrullas.

Los nobles de las estirpes de Bailarines Guerreros, Cambiantes y Tejedores de Encantamientos no pueden actuar de comandantes de la patrulla.

Los Jinetes Salvajes de Kurnous sólo pueden tener el músico gratuito si la unidad es del tamaño mínimo indicado en el libro de ejército (5).



Siete necrófagos, diez esqueletos y diez lobos forman esta patrulla de no muertos.



Los Elfos Silvanos pueden confiar en sus fuerzas, aunque escasas en número. Cuatro dríades, tres jinetes, dos arbóreos y diez arqueros son liderados por un héroe a defender Athel Loren en una pequeña batalla.

Enanos

Los Matadores (incluyendo Matadragones y Matagigantes) NO pueden ser Generales de una patrulla enana, salvo si se usa la lista de Matadores de Karak Kadrin; en ese caso DEBE serlo, excepto si se incluye a los Matadores Piratas de Drong el Largo o el Cercenagoblins de Malakai (recuerda que no se pueden incluir ambos); en ese caso el general (y único personaje) será o bien Drong el Largo o bien Malakai.

Enanos del Caos

No se aplica ninguna regla adicional. Recuerda que las unidades de Hobgoblins no cuentan para el mínimo de unidades básicas necesarias.



Esta curiosa fuerza Enana basa la victoria en sorprender por detrás al enemigo con los mineros mientras las dos unidades de atronadores disparan.

Escenario: pequeña batalla

Generalmente, a no ser que en las reglas de una campaña o una liga digan lo contrario, las partidas de Patrullas se juegan según este escenario: Pequeña Batalla.

Este escenario se juega entre dos patrullas del mismo tamaño siguiendo las reglas de creación de patrullas explicadas en las páginas anteriores. *Nota: si se usan patrullas de distintos tamaños, en la tabla de Victoria hay que usar la columna del bando vencedor (el que ha hecho más bajas).*

El campo de batalla

El campo de batalla debe medir 120x120cm. Se deben incluir 1+1d3 elementos de escenografía (cada uno de hasta 30x30cm) distribuidos de forma aleatoria o de mutuo acuerdo entre ambos jugadores. Una vez distribuida la escenografía, se debe tirar el dado de dispersión; la flecha indicará qué lado del tablero es el Norte (si sale punto de mira usa la flecha pequeña).

Despliegue

Se determina las zonas de despliegue con una tirada de 1d6: con un 1 se usa el mapa A, con un 2-3 el mapa B, con un 4-5 el mapa C y con un 6 el mapa D.

Ambos jugadores lanzan 1d6; el más alto elige ser jugador A o B y despliega en su zona (o zonas) correspondiente la primera unidad; ambos jugadores van desplegando alternativamente como es habitual. (En el caso del mapa D, cada una de las zonas de despliegue debe contener al menos 1/3 de las unidades). Los campeones de unidad se despliegan en su unidad, y los personajes que vayan a estar dentro de una unidad se despliegan al mismo tiempo que ésta.

Los exploradores y otras unidades con reglas especiales de despliegue (mineros, gólem escorpión, etc.) siguen sus reglas habituales.

Quién juega primero

Ambos jugadores lanzan 1d6; el jugador con el resultado más alto elige si juega primero él o su adversario.

Duración del juego

La partida dura seis turnos.

Reglas especiales

Objetivos ocultos. Al principio de la partida, cada jugador lanza 1d6 (pero sin que el oponente vea el resultado de esa tirada) y lo anota en un papel. Esa tirada indica qué Objetivo Oculto tiene esa patrulla (mira la tabla de "Objetivos Ocultos").

Condiciones de victoria

Se cuentan los puntos de victoria por unidades destruidas o huyendo según el reglamento de Warhammer (no hay puntos de victoria por General muerto, cuadrantes ni por Estandartes, a no ser que sea uno de los Objetivos Ocultos).

Si una Patrulla consigue su Objetivo Oculto, tiene un 20% de los puntos iniciales de la Patrulla enemiga (así, si la patrulla enemiga era inicialmente de 500 puntos, se obtienen +100PV si se consigue el Objetivo Oculto).

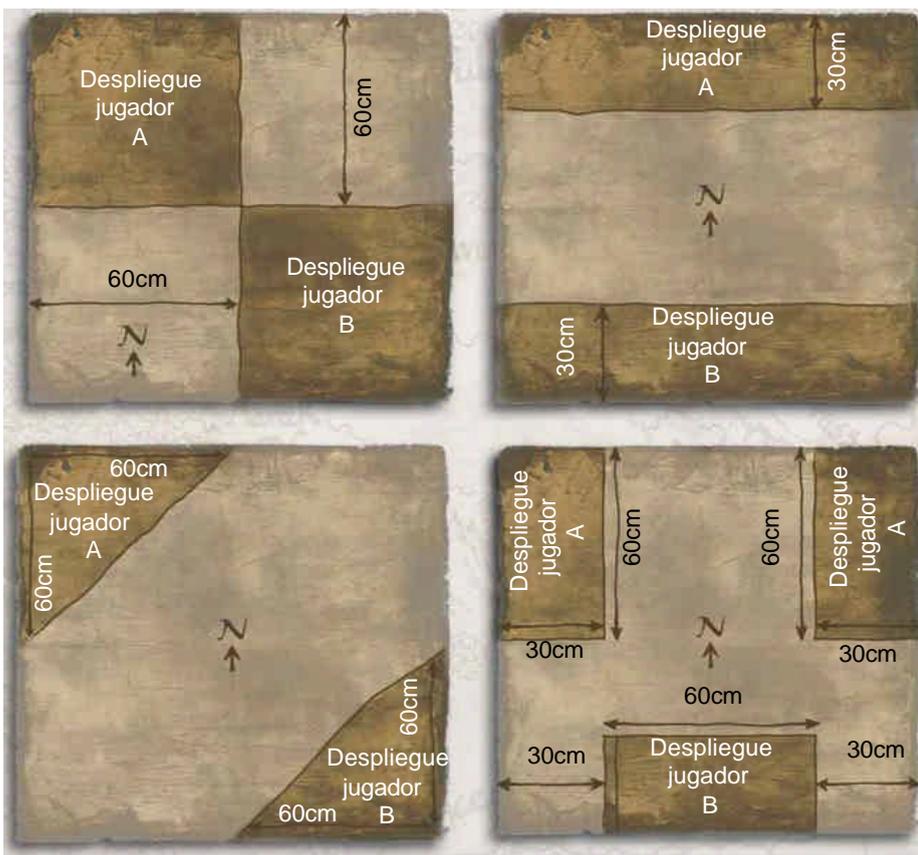
Usa la tabla siguiente para saber quién ha ganado la partida (E:Empate, V:Victoria, M:Masacre).

	1-99	100-199	200-299	300-399	400+
0-24	E	E	E	E	E
25-49	V	V	E	E	E
50-75	V	V	V	V	E
76-99	M	V	V	V	V
100-149	M	M	V	V	V
150-199	M	M	M	V	V
200+	M	M	M	M	M

Objetivos Ocultos

Tira 1d6 (que no lo vea tu oponente):

- 1: Asesinato.** El general de la patrulla enemiga debe morir.
- 2: Invasión.** Al finalizar la patrulla, al menos 1/3 de tus puntos iniciales deben estar en la zona de despliegue enemiga. (Las unidades huyendo no cuentan como "ocupantes").
- 3: Capturar la bandera.** Debes capturar al menos un estandarte enemigo. Si, después del despliegue, tu enemigo no tiene ningún estandarte, debes decírselo, mostrar el número de objetivo (3) apuntado en tu lista de ejército y volver a tirar para elegir un nuevo objetivo oculto.
- 4: Aniquilación.** Debes conseguir que al menos el 50% de las unidades enemigas estén destruidas (o huyendo) al final de la partida.
- 5: Mantener el territorio.** Al finalizar la partida, divide el tablero en cuatro partes iguales (cuatro cuadrantes). Debes "controlar" más cuadrantes que el enemigo (controlas un cuadrante si tienes alguna unidad que no haya sufrido bajas y no esté huyendo, y el enemigo no tenga ninguna unidad que no haya sufrido bajas, en ese cuadrante; los personajes individuales no cuentan).
- 6: Elegir.** Debes mostrar el dado (con el 6) a tu oponente, y elegir de forma secreta uno de los cinco objetivos ocultos restantes (si eliges Capturar la Bandera y no tiene estandartes, puedes elegir otro).

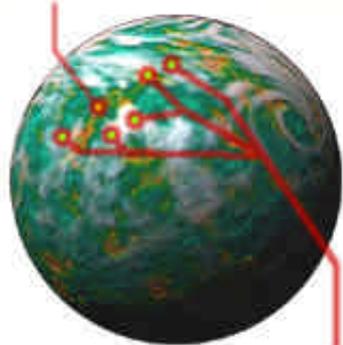


La lucha por Vor'Anoth

Campaña aparecida en la página web de Games Workshop (USA).
Traducción de Bucci.

El siempre en expansión Imperio Tau conquista, domestica, o negocia conseguir mundos nuevos en su con cada año que pasa. Más allá de su completa guerra contra sistemas hostiles, el Imperio Tau utiliza la colonización como medio principal para alcanzar sus objetivos de expansión. Para consolidar un sistema planetario de modo satisfactorio, el Imperio Tau establece colonias en mundos prometedores. A menudo estos mundos apenas están habitados o repletos de formas de vida hostiles.

COLONIA VOR ANOTH



ATERRIZAJES ORCOS

Con el paso de los años y mucho trabajo duro, el planeta colonizado se convierte en un fructuoso recurso, valioso para el imperio Tau. Después de poco tiempo, estas nuevas colonias se transforman en enclaves apresurados que sirven como estaciones de paso para aprovisionar de combustible futuros esfuerzos expansivos. Así, el imperio Tau continúa creciendo a través de la Franja Este de la galaxia.

En las franjas del sudeste del imperio de Tau, entre los mundos clan principales de Fal'Shia y D'Yanoi, se extienden las extensas regiones del espacio fronterizo inexplorado por los Tau. Con el mundo joven del clan de Tash'Var siendo el bastión más cercano contra los piratas del extranjero que vagan por este vacío, los colonos Tau de esta región necesitan ser muy independientes y poseer un fuerte instinto de supervivencia.

Varias colonias han comenzado a surgir en planetas dentro de esta área algo alejada del espacio de Tau. Uno de estos lugares es la 2da fase de la colonia Vor'Anoth. Esta colonia está situada sobre un exuberante y montañoso planeta señalado por la casta de la tierra como un prometedor proveedor de un extraño compuesto mineral.

Tras dos años establecidos en la colonia, en esta se han realizado las operaciones necesarias para comenzar la explotación minera básica y la refinería del crudo. Pese a ello, sigue

habiendo grandes superficies del templado planeta en su estado natural, sin explorar y las promesas de yacimientos geológicos más valiosos se esconden bajo su superficie. En conclusión, esta puesta en explotación ocurre una vez en la vida después de todo. Por desgracia, el tiempo se agota para Vor'Anoth.

Los sonar orbitales tomaron recientemente indicaciones de un gran objeto que caía del Immaterium en las cercanías del sistema. El retorcido metal se fundió con escombros y rocas, la cruzada estelar ahora flota sobre la órbita del planeta como un puño amenazador. Los peores miedos de los colonos Tau pronto se convirtieron en realidad cuando fueron observados cuando los rastros de la entrada de los Roks orcos se hicieron visibles en el cielo. Ahora, los bravos colonos se preparan para defender su hogar para el Bien Supremo. Los Tau saben que habrá un tiempo antes de que cualquier ayuda llegue de Tash'Var. Todo lo que pueden hacer los colonos es resistir y pelear de forma inteligente.

Ésta es la historia de Vor'Anoth, y solo vosotros podéis decidir su último sino...

Presentación de la campaña y reglas básicas

La lucha por Vor'Anoth es una campaña donde un amigo y tú dedicaréis algunas sesiones de juego a enfrentaros en nombre de la diversión.

La campaña va de menos a más, iniciándose con una escaramuza de una escuadra, seguida de una saludable sesión de aniquilamiento, acompañada de varias batallas de Warhammer 40000 y para culminar, una batalla final a 2000 puntos.

Para mantener el interés en la campaña, no solo obtendrás Puntos de campaña por cada victoria, sino que además conseguirás Beneficios de Misión para tu ejército que podrás usar

durante la decisiva Batalla Final. Atrapa todos los beneficios que puedas y obtén una ventaja importante a la hora de arrojar a la batalla.

La campaña toma como punto de partida una invasión orca que amenaza con arruinar una prometedora colonia Tau. Estos dos ejércitos son oponentes antagónicos de por sí, por lo que las partidas deberían ser un desafío para ambos jugadores.

Aunque esta campaña se centra en estos dos ejércitos, tú puedes sustituirlos por otros ejércitos. Todas las misiones son bastante genéricas, así que es posible cambiar cualquiera de los ejércitos, incluso los dos sin ningún problema. Siempre que aparezca la palabra "Tau," cámbiala por el nombre del ejército de tu elección y haz lo mismo con el ejército "orco".

Junto a toda la campaña, hemos incluido una importante cantidad de proyectos de escenografía que puedes



DESARROLLANDO LA CAMPAÑA

realizar. De uno u otro modo, cada pieza de escenografía es una parte importante de la misión que jugarás. Por ello, deberías construir el terreno con antelación para poder mejorar las partidas.

Además, es siempre positivo construir las para tener una colección variada de escenografía para tu grupo del juego.

Esperamos que estés interesado o al menos con curiosidad sobre lo que tiene que ofrecer la Lucha por Vor'Anoth.

A continuación te mostraremos algunas reglas básicas para la campaña seguida por un poco de trasfondo del conflicto. ¡Después de esto, podrás explorar las misiones!

Reglas básicas

Lo primero que querrás ahora mismo es comenzar la campaña, aunque antes para ello tendrás que imprimir la guía de la campaña de Vor'Anoth que encontrarás en este artículo. En él verás que clase de tareas tendrás que completar durante cada misión, los proyectos de escenografía que deberás abordar y así sucesivamente. Después de que te familiarices con la campaña, estableced una fecha para la primera partida. Antes de que llegue ese momento, júntate con tu rival y construid los terrenos para las siguientes batallas o transforma algunos modelos que ya tuvieseis.



Cuando llegue la hora de jugar las partidas, deberías gastar un poco de tiempo en ver y comprender el diagrama de misiones. Este no es más que un simple organigrama. Comienza en la parte superior y establece la primera misión, Encuentro en la cresta de Shi'Urkea, y como en cualquier otra campaña se sigue hacia delante.

Una vez que emerja un ganador tras la batalla, solamente hay dos posibilidades de continuar antes de la misión siguiente.

1. Puntos de Campaña.

Cada misión vale cierto número de puntos de la campaña. El ganador de la misión consigue estos puntos y los agrega a su total. Marcar este total abajo en la guía de la campaña de Vor'Anoth para llevar el total de cada uno de los jugadores.

2. Beneficios de Misión.

Cada misión tiene una ventaja que se pueda utilizar solamente durante la misión final. Si el ejército especificado en la descripción de la ventaja de la misión gana, después recibe la ventaja. Marca esta ventaja abajo en la guía de la campaña de Vor'Anoth para que cada jugador sepa las ventajas que tendrá en la batalla final.

Después de cada partida, comprueba la descripción de la misión para ver cual debes jugar después. Simple. Esto es importante con misiones de grupos de combate, ya que puedes ir hacia adelante y hacia atrás a jugar un par de misiones varias veces antes de avanzar realmente a través del mapa de la campaña. Los jugadores también ganan los puntos de campaña por cada triunfo de este modo. Este potencial detrás y adelante tiene un propósito: el jugador que juega con los grupos de combate debe ganar una de las misiones para adelantar la campaña llegado a este punto.

LA MISIÓN FINAL

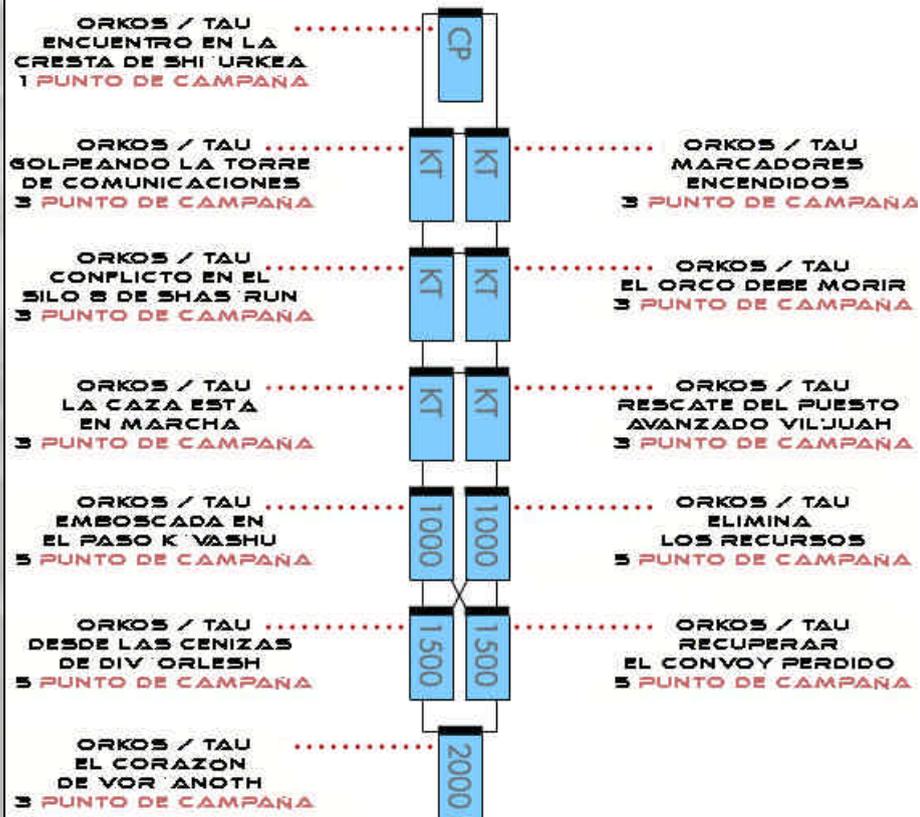
La misión final se encuentra al final de la guía de la campaña de Vor'Anoth y es la culminación de la campaña. En esta batalla, los jugadores finalmente consiguen utilizar los beneficios de la campaña arduamente ganados en las misiones anteriores. Además, la misión final vale 10 importantes puntos de campaña. Con tantos puntos disputados antes, la misión final podía decidir ciertamente el sino de la colonia de Vor'Anoth.

LA REGLA DE ORO

Divertirse. La campaña aquí presentada se ha preparado para la gente que desea jugar algunas partidas de forma seguida, construir escenografía, y pasar un buen rato.

Esta campaña no ha sido probada fuertemente, con estructuras de campañas a nivel de torneo pensados para listas de ejército súper competitivas. De hecho, la campaña puede mostrar numerosos huecos o fallos. Tendrás que utilizar tu mejor juicio, para no ser un cheeseball, y simplemente lanzar un D6 para resolver los problemas que se presenten. De forma rápida, hazlo lo más sencillo posible y disfruta jugando 40K con tus amigos.

LA PELEA POR VOR ANOTH
GUIA DE LA CAMPAÑA



Escenario 1:
Encuentro en la
cresta de Shi Urkea

Valor en puntos de Campaña: 1 punto

Misión: Juega la misión de la patrulla del combate del manual de Warhammer 40.000 con las fuerzas señaladas a continuación.

Efectivos Orcos: 10 Slugga Boyz, dos de ellos armados con Shootas grande.

Efectivos TAU: Cinco guerreros del fuego más un líder del equipo con controlador drone y un arma drone.

Reglas Especiales:

Formación De Patrulla. La coherencia de la unidad se amplía a 4" para representar la formación de la patrulla.

Beneficios de la Misión: Tau u Ork - El ganador de esta misión gana una ventaja durante la misión final. El jugador que gana esta misión puede tirar de nuevo cualquier tirada para golpear durante la fase de disparo. ¡Solo se puede utilizar esta ventaja una vez durante la misión final, así que lleva la cuenta!

Consideraciones Del Terreno: Coloque una cantidad decente de terreno flojo, como árboles y rocas, en la tabla para representar los yermos estrangulados del planeta.

Escenario 2:
Marcadores

Valor en puntos de Campaña: 3 puntos

Grupo de Combate: Tau. Eligen hasta dos objetos de la lista de equipo de especialista

Misión: Esta misión usa las reglas de Grupos de Combate (pp. 214-227) para jugar la Misión 6: Reconocimiento (p. 221). El punto central en esta misión debería ser un Rok Orco. Es posible que haya más de un Rok orco presente en la batalla, pero el jugador orco debería escoger sólo uno como punto central que el grupo de combate debe inutilizar.

Escuadra de vigilancia: Cuatro grupos de Shoota Boyz y cuatro grupos de Slugga Boyz.

Beneficios de Misión: Tau - El grupo de combate debe reconocer con éxito el área para que el jugador obtenga un beneficio en la batalla final. Antes de desplegar, el jugador orco debe desplegar las tropas de su elección en su borde de la mesa antes de que el jugador Tau realice su despliegue.

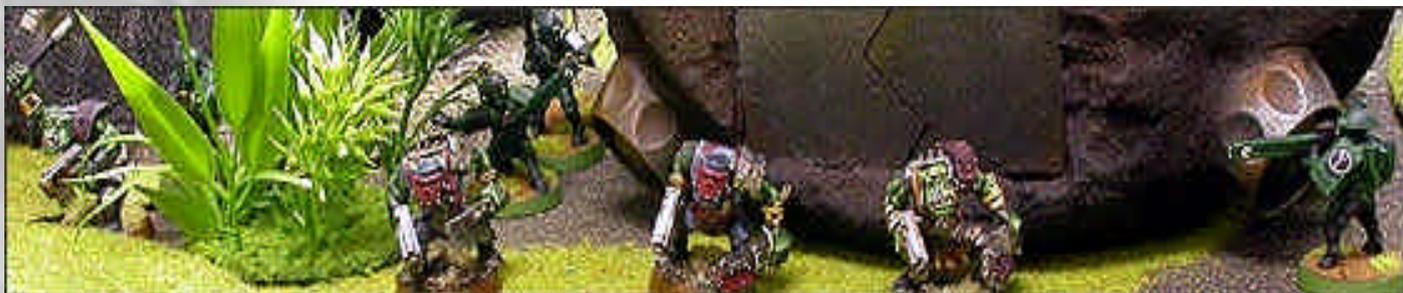
Consideraciones del terreno: En las cercanías del Rok orco situado en el centro de la mesa, intenta incluir vehículos orcos, pilas de desechos junto con terreno básico como rocas y árboles.

Escenario 3:
Golpeando la torre de
comunicaciones

Valor en puntos de Campaña: 3 puntos

Grupo de Combate: Orcos. Eligen hasta dos objetos de la lista de equipo de especialista.

Misión: Esta misión usa las reglas de Grupos de Combate (pp. 214-227) para jugar la Misión 5: Ataque Relámpago (p.221) El objetivo central en esta misión será una torre de



comunicaciones (o una estructura Tau) localizada en cualquier lugar de la mesa. Puede haber más de una torre de comunicaciones pero el jugador Tau debe escoger sólo una como objetivo central.

Escuadra de vigilancia: Cinco grupos de Gun Drones y dos grupos de guerreros del fuego.

Beneficios de Misión: Orcos - Si el grupo de combate destruye con éxito la torre de comunicaciones entonces el jugador orco obtendrá una ventaja para la batalla final. Cuando el jugador Tau logre pasar una tirada con éxito para sus refuerzos, el jugador orco podrá obligarle a repetir la tirada. ¡Solo se puede utilizar esta ventaja una vez durante la misión final, así que lleva la cuenta!

Consideraciones del terreno: Como la torre de comunicaciones está situada en una meseta rocosa, intenta incluir montones de rocas, algunas colinas elevadas y arbustos o matorrales.



Escenario 4: El orco debe morir

Valor en puntos de Campaña: 3 puntos

Grupo de Combate: Tau. Eligen hasta dos objetos de la lista de equipo de especialista.

Misión: Esta misión usa las reglas de Grupos de Combate (pp. 214-227) para jugar la Misión 2: Asesinato (p.220) El objetivo central de esta misión es un Noble Orko con las estadísticas mostradas en el Codex: Orkos. Está armado con Choppa, Slugga, y Armadura pesada. El noble actúa como un miembro activado de la Escuadra de Vigilancia durante toda la partida, y su control debe ser tirado para él cada turno como de costumbre. Una vez que el noble está en guardia del grupo de combate, el jugador de la

escuadra de vigilancia le controlará hasta el final de la partida.

Escuadra de vigilancia: Cuatro grupos de Shoota Boyz y cuatro grupos de Slugga Boyz.

Beneficios de Misión: Tau - Si el grupo de combate consigue matar con éxito al noble, entonces el jugador Tau obtiene un beneficio para la batalla final. El jugador Tau puede obligar al jugador orco a repetir dos tiradas diferentes de liderazgo con un malus de -2 en cualquier momento de la batalla final. Este segundo resultado permanece (No se puede forzar a repetir un test más de una vez) Consideraciones del terreno: Sitúa un campamento orko para esta misión si es posible. Eso incluye restos de vehículos, un Rok orko, chozas, chabolas que junto con rocas y árboles darán el resultado perfecto.

Escenario 5: Conflicto en el Silo 8 de Shas'run

Valor en puntos de Campaña: 3 puntos

Grupo de Combate: Orcos. Eligen hasta dos objetos de la lista de equipo de especialista.

Misión: Esta misión usa las reglas de Grupos de Combate (pp. 214-227) para jugar la Misión 1: Sabotaje (p.220) El objetivo central de esta misión es un par de silos de misiles de defensa Tau. Los silos deben estar localizados al menos 12" separados unos de otros. Ambos deben ser eliminados para alcanzar la victoria.

Escuadra de vigilancia: Cinco grupos de Gun Drones y dos grupos de guerreros de la casta del fuego.

Beneficios de Misión: Orkos - Si el grupo de combate consigue finalmente destruir los silos de misiles Tau, entonces ese jugador logra un beneficio para la batalla final. El jugador orko puede desplegar una de sus elecciones de apoyo pesado como si fuesen infiltradores.

Consideraciones del terreno: Sitúa algunas cercas, puertas, y barreras alrededor de los silos junto con algunas rocas y colinas.

WARHAMMER 40,000 *Escenario 6: Rescate del puesto avanzado Vil'juah*

Valor en puntos de Campaña: 3 puntos

Grupo de Combate: Tau. Usa el mismo grupo que en El orko debe morir (si lo jugaste) con hasta tres elecciones de equipo de especialista.

Misión: Esta misión usa las reglas de Grupos de Combate (pp. 214-227) para jugar la Misión 4: Batalla Final (p.221). El objetivo central en la misión es una pequeña estructura Tau o puesto avanzado. Sitúa al menos una estructura cerca del centro de la mesa. El grupo de combate empieza dentro o alrededor de la estructura. La porción de terreno dictaminará lo que puedes o no puedes hacer en términos de movimiento y disparo.

Escuadra de vigilancia: Cuatro grupos de Shoota Boyz y cuatro grupos de Slugga Boyz.

Beneficios de Misión: Tau - Si el grupo de combate consigue sobrevivir, entonces el jugador tau logrará una ventaja para la batalla final. Antes del comienzo de la partida, el jugador Tau escogerá dos tropas orkas o tropas de elite y las obligará a ponerse en los refuerzos del jugador orko.

Consideraciones del terreno: Junto con el puesto avanzado, sitúa una buena cantidad de terreno despejado como árboles y rocas para representar los yerros parajes del planeta.

Escenario 7: La caza está en marcha

Valor en puntos de Campaña: 3 puntos

Grupo de Combate: Orkos. Usa el mismo grupo que en Conflicto en el Silo 8 de Shas'run (si lo jugaste) con hasta tres elecciones de equipo de especialista.

Misión: Esta misión usa las reglas de Grupos de Combate (pp. 214-227) para jugar la Misión 3: Huida (p.221). La única modificación a esta misión es que hay dos posibilidades para que el grupo de combate pueda alcanzar el extremo opuesto de la mesa, no sólo una.

Escuadra de vigilancia: Cinco grupos de Gun Drones y cinco grupos de guerreros de la casta del fuego.

Beneficios de Misión: Orkos - Si el grupo de combate abandona la mesa, entonces el jugador orko logra un beneficio para la batalla final. El jugador orko puede realizar un bombardeo preliminar (p. 194) antes de comenzar la batalla.

Consideraciones del terreno: Sitúa una buena cantidad de terreno despejado como árboles y rocas para representar los yermos del planeta. Junto a estos árboles y rocas, coloca un pequeño campamento Tau, restos de munición para complicar el avance orko y que tenga que moverse furtivamente a través de la mesa.

Escenario 8: Elimina los recursos

Valor en puntos de Campaña: 5 puntos

Fuerzas: Ambos jugadores realizarán un ejército de 1000 puntos para una misión de incursión siguiendo la tabla alternativa de organización de ejércitos de la página 192 del reglamento. El jugador Tau será el atacante en esta misión.

Misión: Juega la Misión Sabotaje de la página 206 del reglamento. El objetivo para la misión será un Rok Orko especial (aunque a simple vista parecerá un ordinario Rok orko). Si hay más de un Rok sobre la mesa, especifica cual de ellos es el objetivo antes de jugar.

Beneficios de Misión: Tau - Si los Tau destruyen el Rok orko, entonces el jugador tau obtiene una ventaja para la batalla final. El jugador orko tendrá 50 puntos menos con los que construir el ejército para la misión final por la pérdida del Rok.



Consideraciones del terreno: Alrededor de los Rok orkos sitúa restos de vehículos orkos, pilas de desperdicios además de terrenos básicos como rocas o árboles.

Escenario 9: Emboscada en el Paso K'Vashu

Valor en puntos de Campaña: 5 puntos

Fuerzas: Ambos jugadores realizarán un ejército de 1000 puntos para una misión de incursión siguiendo la tabla alternativa de organización de ejércitos de la página 192 del reglamento. El jugador orko será el atacante en esta misión.

Misión: Juega la Misión Emboscada de la página 206 del reglamento.

Beneficios de Misión: Orko - Si los orkos destruyen la mayor parte del convoy, entonces el jugador orko obtiene un beneficio para la batalla final. El jugador tau tendrá 50 puntos menos al construir el ejército para esa misión

debido a la pérdida de las fuentes vitales.

Consideraciones del terreno: Además de terreno básico como rocas y árboles, puedes situar un camino de tierra recorriendo el medio de la mesa de juego representando la ruta del convoy.

Escenario 10: Recuperar el convoy perdido

Valor en puntos de Campaña: 5 puntos

Fuerzas: Ambos jugadores construyen un ejército de 1500 puntos para una misión de batalla campal siguiendo la tabla alternativa de organización de ejércitos de la página 192 del reglamento. El jugador Tau será el atacante en esta misión.

Misión: Juega el escenario Rescate de la página 190 del reglamento. Añade las siguientes reglas especiales a las mostradas en esa misión: Anochecer y Amanecer, Despliegue escalonado.

Beneficios de Misión: Tau - Si los Tau recuperan el objetivo entonces el jugador Tau obtiene un beneficio durante la batalla final. El jugador tau obtendrá 50 puntos de armaduras para cualquier número de sus personajes sin coste durante la batalla final.

Consideraciones del terreno: Además de terreno básico como rocas y árboles, puedes situar un camino de tierra recorriendo el medio de la mesa de juego representando la desafortunada ruta del convoy.



El campo de batalla para el escenario 9: Emboscada en el Paso K'Vashu

Escenario 11: Desde las cenizas de Div'orlesh

Valor en puntos de Campaña: 5 puntos

Fuerzas: Ambos jugadores construyen un ejército de 1500 puntos para una misión de batalla campal siguiendo la tabla alternativa de organización de ejércitos de la página 192 del reglamento. El jugador orko será el atacante en esta misión.

Misión: Jugad el escenario Asegurar el control de la página 82 del reglamento. El jugador controlando el mayor número de contadores de botón después de seis turnos vencerá. Usa las siguientes reglas especiales: Anochecer y Amanecer, Despliegue escalonado.

Beneficios de Misión: Orko - Si los orkos consiguen el objetivo entonces el jugador orko obtiene una ventaja para la batalla final. El jugador orko obtendrá 50 puntos de armaduras para cualquier número de sus personajes sin coste durante la batalla final.

Consideraciones del terreno: Junto a árboles y rocas sitúa unos cuantos contenedores de transporte Tau en la mesa si los tienes.

La batalla final: El corazón de Vor'Anoth

Valor en puntos de Campaña: 10 puntos

Beneficios de Misión: Ambos jugadores habrán acumulado una cantidad de Beneficios de misión a lo largo de la campaña, para utilizarlos en esta batalla final. Asegúrate de señalar los que tienes y utilízalos de forma sabia.

Fuerzas:

Ambos jugadores construirán un ejército de 2000 puntos para

una misión de batalla campal siguiendo la tabla alternativa de organización de ejércitos de la página 192 del reglamento. El jugador orko será el atacante en esta misión.

Despliegue:

1. Sitúa las estructuras Tau (un grupo de tres que conforma las



El campo de batalla para la Batalla Final: El Corazón de Vor'Anoth

estructuras de mando de la colonia Tau) junto con conglomerados de rocas y grupos de árboles.

2. El objetivo principal de esta batalla es mantener las tres estructuras de mando de la colonia tau. Sitúa dos estructuras, una por cada jugador, en cualquier lugar en la franja central de la mesa excepto a 15 cm. de los extremos de la mesa o a 30 cm. de otra estructura de mando. El jugador tau situará la tercera estructura en cualquier lugar de su mitad de la mesa, con las excepciones dichas anteriormente.

3. El defensor desplegará cualquiera de sus tropas y apoyo pesado alrededor de 30 cm. de cualquier objetivo. No tiene que desplegar todas estas unidades sino que debe desplegar al menos una. El resto de sus fuerzas está en sus reservas.

4. El atacante puede desplegar sus infiltradores. El resto de sus fuerzas se introducirán en la mesa en el comienzo del primer turno.

5. El atacante realiza el primer turno.

Consideraciones del terreno: Alrededor de las tres estructuras de mando de la colonia Tau, puedes situar silos de misiles, estructuras adicionales y barricadas con las que acompañar árboles y rocas. **Objetivo de la misión:** Controlar mayor número de objetivos que el oponente. Para controlar uno de los objetivos debes tener más unidades de infantería que anoten en un radio de 12 cm. con respecto al objetivo que el oponente, como se describe en la página 85 del manual. Vehículos asignados cuentan como media unidad. Por ello debes al menos tener dos vehículos para reclamar un punto completo. No hay medios puntos cuando se realicen los cálculos al final de la partida.

Refuerzos: Los refuerzos de cada jugador se adentran en sus respectivos extremos de la mesa.

Duración de la partida: 6 turnos (variable).

GANAR LA CAMPAÑA

Una vez que el polvo se despeje al final de la última batalla, tú querrás saber quién ganó la campaña. Esta determinación tan sencilla como sumar los puntos de la campaña conseguidos por cada jugador.

El jugador con el total más alto puede reclamar haber machacado la lamentable defensa Tau o haber soportado el feroz ataque de los orkos.



Erratas de la Página Web Española de Games Workshop

Por: Julio Rey (bahartainn@hotmail.com)

En el número 13 de Cargad enumeré las erratas que apartecen en la traducción al español del Reglamento de Battlefleet Gothic. En este artículo voy a mostraros las erratas de la sección de BFG de la web española de Games Workshop. Aunque son mayoría, no son todos errores de traducción, sino que que hay también material que se ha actualizado y que no ha sido reflejado en la web española. He revisado todo el material sobre BFG que aparece en la web y lo he comparado con los artículos originales en inglés, los cuáles provienen de varias fuentes: Reglamento, BFG Armada, BFG Magazine y Fanatic Magazine.

Naves y Listas de Flota

La Flota Imperial

Lista de naves de la Flota Imperial

El Armageddon es realmente un Crucero de Batalla, y no un Crucero tal y como aparece en el listado de naves.

Reglas Especiales de la Flota de Batalla de Cadia

En la descripción de los Capitanes Veteranos debe decir que las naves a las que asignes un capitán veterano **pueden** (y no deben) disponerse en el tablero formando un escuadrón.

Los Marines Espaciales

Barcaza de Batalla

Una Barcaza de Batalla no puede recibir la orden especial 'Cambio de rumbo', cualquiera que sean las modificaciones que haya recibido.

Barcaza Venerable

Una Barcaza de Batalla Venerable puede ser un Acorazado, un Crucero Acorazado o un Crucero de Batalla. Los Cruceros no pueden escogerse como Barcaza Venerable.



Una flota de los Ultramarines realiza un asalto planetario. Imagen de GW.

Donde dice que la Barcaza de Batalla Venerable está sujeta todas las órdenes especiales de los Marines Espaciales debe decir que está sujeta a todas las reglas especiales de los Marines Espaciales.

Crucero de Asalto

La Batería de cañones magma tiene un ángulo de disparo izquierda/derecha/frontal.

Lista de Flota de Marines Cruzados

El Señor de la Flota debe asignarse a una Barcaza de Batalla Venerable o a una Fortaleza Monasterio en el caso de que haya alguna de ellas.

Si el Señor de la Flota se asigna a una Fortaleza Monasterio, sus repeticiones de tirada se añaden a las repeticiones de tirada que tuviera la Fortaleza Monasterio.

Lista de Flota Dominion

El coste de la Barcaza de Batalla es de 400 puntos.

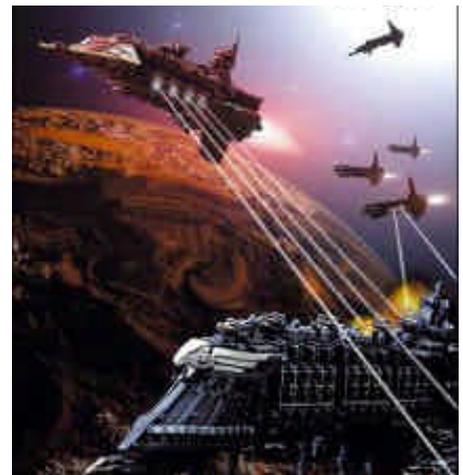
Cualquier nave de los Marines Espaciales equipada con bahías de lanzamiento lleva cañoneras Thunderhawk.

Cualquier Barcaza, Crucero de Asalto o nave con un Capitán o tripulación de los Marines Espaciales puede equiparse con un equipo de Exterminadores.

Los Incursores del Caos

Revientaplanetas

Donde se detalla la utilización del arma Armageddon en un escenario Exterminatus, debe decir que puede activarse a 90 cm del borde del planeta (en vez de los 45 cm normales) y no necesita sacar un 4+ para impactar.



Uno de los muchos enfrentamientos que tuvieron lugar durante la 13ª Cruzada Negra de Abaddon. Imagen de GW.

Crucero Acorazado clase Venganza

Tiene 3 escudos (no 2).

Naves demoníacas

Cuando se despliega la nave demonio, **sí** sufrirá los efectos de un cuerpo celeste si se materializa junto a él.

En la tirada para ver cuantos puntos de daño recupera la nave demonio al rematerializarse, recibe un bonificador de +1 si es Acorazado (no nave de línea).

Lista de Flota para la 13ª Cruzada de Abaddon

En los requisitos para poder incluir el Revientaplanetas, sustituye la segunda frase por la siguiente: "Si incluyes el Revientaplanetas, no es obligatorio que incluyas a Abaddon, aunque si está presente, deberá permanecer a bordo del Revientaplanetas. Cuenta además como un Acorazado a la hora de calcular cuantos Cruceros y Cruceros Pesados son necesarios en la flota.

Lista de la Flota de Plaga de Nurgle

El Señor de la Guerra del Caos tiene una repetición de tirada. Puede

obtener una repetición adicional por +25 puntos. Adicionalmente **tiene** la Marca de Nurgle.

Si un Señor del Caos capitanea una nave con Marines Espaciales del Caos de la Guardia de la Muerte, se considerará también que es un Marine Espacial del Caos (al igual que ocurre con el Señor de la Guerra del Caos).

Una nave con Marines Espaciales del Caos de la Guardia de la Muerte puede obtener la Marca de Nurgle, aunque no esté capitaneada por un Señor del Caos o un Señor de la Guerra del Caos.

En la descripción de las naves demoníacas, la primera línea de la lista de costes debe decir Acorazado y no Nave de Línea.

Los Piratas Orkos

Bombarderoz torpederos

En las opciones de los Akorazadoz Orkoz, sustituye lanzatorpedos por bombarderoz torpederoz.

Kruzero de Batalla Martillo

Tiene 2 escudos (no 1).

Akorazado Venganza de Gorbag

Tiene hangares en proa, babor y estribor (las tres no son de proa).

Mazacrador de Ataque

Los Kañonez tienen una potencia de fuego de 1D6 (no 1D6+1).

Devaztador de Ataque

Tiene un coste de 40 puntos (no de 35 puntos).

Pezio Ezpazial

Puede equiparse con bombarderoz torpederoz por +160 puntos, y con torpedos de asalto por +15 puntos.

Un Pezio no queda nunca desarbolado.

Lista genérica para la flota Orka

Un Señor de la Guerra tiene una repetición de tirada y puede comprar hasta 2 repeticiones adicionales por el coste indicado.

Las lanzas zaqueadas tienen un alcance de 30 cm en el caso de las baterías de babor/estribor (y no de 15 cm).

El coste del Devaztador de Ataque es de 40 puntos (y no de 35 puntos).

Lista de flota para la Guerra Gótica (piratas Orkos)

El Mazacrador de Ataque tiene un coste de 40 puntos (no de 45) y el Devaztador de ataque de 40 puntos (no de 35).

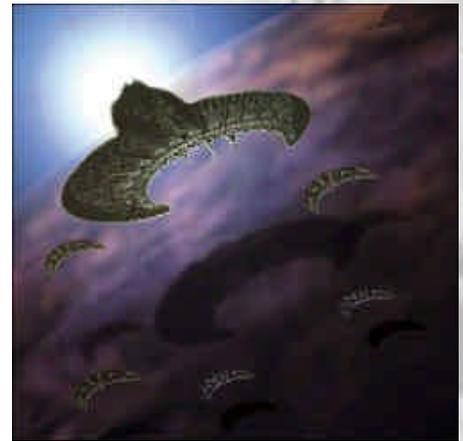
Lista de flota para Armageddon

Los Piedroz pueden formar escuadrón con hasta tres Piedroz más (el tamaño máximo del escuadrón es de cuatro Piedroz) pero no podrán hacerlo con otro tipo de nave.

Los Enigmáticos Necrones

Lista de flota de los Necrones

Solo una nave sepulcro puede adquirir un sepulcro.



Una flota Necrón amenaza un sistema Imperial. Imagen de GW.

Reglas especiales de la flota Necrón

Cambia la última frase del primer párrafo de la descripción del arco de energía por lo siguiente: "La primera es que no sufre cambios de columna por disparar contra holopantallas o pantallas de sombras (los rayos no requieren campo de visión) y la segunda es que se considera que todos los objetivos se están acercando, aunque las defensas siguen contando como defensas".

Cambia la segunda frase de la descripción del generador de inducción por las dos siguientes: "Por cada generador de inducción realiza una tirada para impactar contra el blindaje de cada nave dentro del alcance. Además, tira 1D6 por cada marcador de munición autopropulsada, con 4+ retira el marcador (no la oleada completa)".

Añade al final de la última frase de la descripción del látigo de partículas lo siguiente: "o cualquier otro mecanismo similar de defensa (como las esporas tiránidas)".

En la tabla de daños críticos, con el resultado 9 'Sepulcro dañado', se reduce el Liderazgo de la nave en -2 (no -3).

La Flota Enjambre Tiránida

Lista de flota de los Tiránidos

El coste de la batería piroácida del Dron de escolta es de +10 puntos (y no de +5 puntos).

Reglas especiales de las armas tiránidas

Cambia la penúltima frase de la descripción de las baterías piroácidas por la siguiente: "Las naves que sufran un impacto crítico debido a una batería piroácida automáticamente reciben un crítico adicional de Fuego (no es un



Pezio Orko construido de scratch por Jim Kleinork.



Las primeras naves de una flota enjambre llega a un nuevo planeta por devorar.
Imagen de GW.

Los Incursores Eldars Oscuros

Lista de Flota para la Guerra Gótica

Añade lo siguiente a la descripción del Crucero clase Tortura: "Los Cruceros clase Tortura pueden elegir una de las siguientes opciones como armamento de proa por el coste indicado: Torpedos de proa (+20 puntos), Lanzas fantasma (+20 puntos), Módulo de Asalto Empalador (+20 puntos) o Bahías de Lanzamiento (+40 puntos). Los cruceros clase Tortura pueden incorporar Motores Miméticos por +40 puntos".

Añade lo siguiente a la descripción de la nave de escolta clase Corsario: "Los escoltas clase Corsario pueden incorporar Motores Miméticos por +20 puntos".

Tabla de daños críticos

El resultado de 7 'Motores dañados' no quita ningún punto de daño extra (no 1).

fuego, pero sí es comparable su efecto a largo plazo)".

Cambia el efecto de los tentáculos alimentadores al obtener 1, 2 y 3 por el siguiente: "Efectúa tantos ataques relámpago como indique la tirada".

Tabla de daños catastróficos

En el resultado de 12, el número de marcadores de explosión que hay que colocar es igual a los puntos de impacto iniciales de la nave (no la mitad).

Evolución de la mente enjambre

Membrana mucosa: Cambia cazas por bombarderos.

Curación acelerada: Tira 2 dados adicionales (no 1).

Enlace de dron: Cambia el efecto por el siguiente: "Si la nave se encuentra a menos de 15 cm de una nave Dron de vanguardia, las baterías piroácidas se benefician de un desplazamiento de columna a la izquierda en la tabla de disparo".

Minas de megaesporas: Los críticos que causan son de Fuego.

Notas sobre escenarios

En los escenarios de Asalto Planetario y Exterminatus en los que sea el defensor, los jugadores tiránidos

pueden gastar los puntos adicionales disponibles para defensas planetarias en munición autopropulsada.

En combate escalonado, el bonificador de +1 es para la tirada de recepción de refuerzos.

La Flota Tau

Astronave clase Il'fannor (Mercante)

Añade la siguiente regla especial: "Los últimos ejemplos de la clase Il'fannor han sido producidos con una estructura del casco drásticamente superior, construida por métodos descubiertos muy recientemente por los Tau. Los Il'fannor de cualquiera de las dos configuraciones mostradas pueden incrementar su número de puntos de daño de 4 a 6 por +15 puntos".

Estaciones orbitales Tau

Las estaciones tienen un giro de 0° (no de 40°).

Lista de flota Kor'vattra de los Tau

El coste del Defensor es de 45 puntos (no de 545 puntos).

Reglas especiales de la flota de los Tau

Las repeticiones de tirada que permiten los sistemas de rastreo son a las tiradas falladas de las torretas.



Varias naves de los Eldars Oscuros surgen de la disformidad y atacan por sorpresa.
Imagen de GW.

Defensas Planetarias

Cañonera espacial

Añade una batería de armas de 30 cm de alcance, fuerza 8 y ángulo de disparo izquierda/derecha/frontal.

Fortaleza Negra

Las lanzas tienen fuerza 4.

Otras naves del 41º Milenio

Nave Q

Tiene 2 escudos (no 1).

Grandes Hitos de la Historia Astronaval

La Tercera Batalla por Armageddon

Tramas secundarias

Cambia la frase del segundo párrafo por la siguiente: "Si juegas esta partida como parte de una campaña, debes generar tramas secundarias."

Cambia el objetivo de la trama 2 de las Tramas Imperiales por el siguiente: "Destruye o deja desarboladas más naves de línea enemigas que el número de naves de línea de tu flota que abandonen la batalla (+1/-2)."

Cambia el objetivo de la trama 4 de las Tramas Imperiales por el siguiente: "Destruye o deja desarboladas más puntos de naves enemigas que los que pierdas (+1/-2)."

Cambia el efecto de la trama 1 de las Tramas de los Orkos por el siguiente: "Cada vez que una nave orka trate de recargar munición autopropulsada, el jugador orko debe tirar tres dados y escoger los dos resultados más altos para poder superar el chequeo de órdenes. Si el jugador obtiene un resultado doble (o triple) con con dos dados cualesquiera, a la nave se le habrán agotado los torpedos, aunque no hayan sido los dados que se han utilizado para determinar si supera el chequeo de órdenes."

Escenario 2: El señuelo de Parol

Como fuerza perseguida, el jugador puede incluir más de un crucero ligero o escuadrón de escoltas (no un mínimo de 2).

Cambia la segunda frase del párrafo describiendo las condiciones de victoria por lo siguiente: "Además, el jugador orko obtiene puntos de victoria adicionales equivalentes a la mitad del valor en puntos de los refuerzos que se han adquirido para ayudar a las naves imperiales. Si se adquieren minas, sus puntos de victoria los consigue el atacante automáticamente."

Escenario 3: Pelucidar

La lista de flota que utiliza el jugador imperial es la del Imperio (obviamente) y la clase Armageddon es un Crucero de Batalla (no un Acorazado).

En la tabla de refuerzos orkos, cambia nave de ataque por nave de asalto.

Los puntos de victoria resultantes por nave imperial destruida o desarbolada se **descuentan** del total obtenido por el jugador imperial.



La 13ª Cruzada de Abaddon

Escenario 4: Sobre Belis Corona

En la descripción de los refuerzos imperiales, debe decir que si el jugador imperial falla la tirada (y no "no falla").

La Cruzada del Golfo de Damocles

Escenario 1: Choque de cruceros en Hydrass

En la descripción del despliegue, reemplaza la primera frase por la siguiente: "Usa las reglas de despliegue descritas en el escenario Choque de Cruceros del Reglamento, pero ignora el límite de puntos de las naves."

En la descripción de las condiciones de victoria, el modificador de +1 se refiere a que el jugador imperial obtiene un punto de renombre adicional si consigue el objetivo que se describe.

Corsarios

Cómo usar las naves de los comerciantes independientes

Cambia los efectos al no conseguir la trama secundaria por los siguientes: "Si no consigues la victoria en la trama secundaria, tu adversario obtendrá el equivalente en puntos de victoria como si el crucero del comerciante independiente (sin contar las naves de escolta) hubiese quedado desarbolado. Si el crucero del comerciante independiente ya quedó desarbolado, el oponente obtiene el equivalente en puntos de victoria de la nave como si hubiese sido destruida."

Lista de flota de las manadas de lobos

Añade la siguiente frase al final del párrafo sobre repeticiones de tiradas: "Con 5+ ese escuadrón obtiene una repetición de tirada para su uso exclusivo y sin coste adicional."

Escenarios Adicionales

Asalto a un mundo astronave

Las naves eldar en patrulla despliegan a más de 30 cm (y no a menos) de los bordes del tablero o del área de un cuerpo celeste.



Mundo Astronave de Iyanden, antes de ser atacada por la flota enjambre Kraken.
Imagen de GW.

Una raza maldita

Por: Crolador

... mientras los humanos colonizaban el continente, los huidizos elfos seguían escribiendo las páginas de su desgraciada historia ...



La silenciosa columna de elfos proseguía su búsqueda. Encabezados por Elhan, cada peregrino se había unido al grupo atormentado por sus propios pensamientos, por sus propias dudas, que no tenían por qué coincidir con las inquietudes del resto. En la práctica, la individualidad de cada uno contrastaba con el objetivo común, con la necesidad de hallar ese lugar en el que sentirse seguros y aislados para abandonarse a la meditación y alcanzar la claridad de conocimiento que tanto les torturaba a todos. Pero la marcha no habría de ser más penosa.

Decididos a abandonar su antigua vida hasta las últimas consecuencias, los exiliados partieron



Guerrero escarabajo, de renombrado prestigio entre los daikinee. La guerra había dejado rasgos duros en las delicadas facciones élficas.

Ilustración extraída de <http://www.rackham-store.com>

Datos más destacados de la historia élfica narrados hasta este momento:

Aoh, espíritu de toda vida, enloqueció y petrificó gran parte de Quithayran, dominio de los elfos daikinee. Los dos espíritus guardianes del bosque, Eäkhyn y Earhë, trataron de poner fin al frenesí de Aoh de dos formas muy diferentes: el primero organizó un ejército de fayas y partió hacia la lucha, mientras el segundo buscaba una cura. Earhë triunfó y extirpó el mal de Aoh, pero a costa de contener tan maléfica presencia en su interior. Tal esfuerzo resultó demasiado para ella; se debilitó, y el mal quedó libre en la forma de una criatura letal llamada Wisshard, que empezó a destruir el bosque eterno.

Las pocas fayas que quedaban resultaron insuficientes para combatir a la Bestia, recurriéndose a la ayuda de los elfos. Se mandaron emisarios en busca de Eäkhyn, el otro espíritu guardián, mientras se dirigían ejércitos contra la Criatura. La guerra se tornó épica y la búsqueda infructuosa. En este clima, los dos hijos gemelos de Seos, rey elfo, nacieron. El primogénito, Elhan, no resultó ser el líder esperado, preocupándose más por las noticias que venían del exterior del bosque que del destino inmediato de sus gentes. Akaris, uno de los emisarios más reconocidos, regresó de su búsqueda decidido a instruir a Elhan, pero sus enseñanzas no eran del agrado de Seos, desembocando su mutua antipatía finalmente en el enfrentamiento en el cual Akaris reveló la profecía del Rag'narok.

Seos no soportó la verdad y se abandonó a la muerte. Elhan fue coronado, pero su propio hermano, Silmaë, se opuso en la ceremonia, empezando el Serrelis, la guerra civil. El final fue inesperado: ante el desencanto de Akaris, Elhan abdicó a favor de Silmaë, y se dirigió hacia el exilio seguido por un grupo de elfos que, como él, sentían que necesitaban entender los cambios acaecidos los últimos siglos en Aarklash, desvelar el futuro, y desentrañar qué papel tendría su raza en el escenario global.

sin posesiones ni alimentos. No representó un problema mientras se mantuvieron dentro de los límites de Quithayran, pero cuando atravesaron la zona petrificada por la locura de Aoh, conocida como Ashinân, los frutos y vegetales empezaron a escasear. Los finos ropajes elaborados con plantas habían sido reducidos a harapos, y el racionamiento de víveres se impuso. Aquel que no supiera la procedencia de la comitiva pensaría hallarse en presencia de unos mendigos reunidos para repartir una paupérrima cosecha de bayas de dudosa comestibilidad.

El bosque petrificado no los vestía ni alimentaba como su abandonada tierra madre, pero al

menos les proporcionaba un cierto cobijo frente a los elementos... sin embargo, sentían que aquel no era su sitio y que tenían que continuar. Decidido a alejarse de cualquier chispa de civilización que contaminara sus pensamientos, Elhan rehuyó los caminos y la planicie de Avangddu y se adentró en las montañas de Lanever. La región parecía haber estado desierta durante siglos, y el derrocado monarca pensó que tal vez era un buen sitio para empezar desde cero.

Silmaë, mientras, estaba liderando a su gente en defensa del bosque. La guerra contra Wisshard se había prolongado durante largo tiempo con resultados descorazonadores,

entonces a quien heredaría el trono: su única hija...

El viento soplaba con tanta fuerza que los exiliados apenas podían oírse entre sí. Desplazándose en fila de uno, avanzaban a duras penas por el estrecho corredor de la ladera al borde de un precipicio. Elhan encabezaba la columna mientras Akaris cerraba el paso. Por primera vez, sintió que le preocupaba más la seguridad ajena que la propia. Y con motivo: el racionamiento era recordado ahora con nostalgia, ya que desde que empezaron a escalar la cordillera el ayuno absoluto había sido la única alternativa. La debilidad élfica contrastaba con la fuerza de los elementos que parecían haberse conjurado en su contra.

Por primera vez, Elhan abandonó la autocompasión y, decidido a proteger a los suyos en aquella procesión, empezó a tomar decisiones en la ascensión. Mientras anudaba una larguísima cuerda para proporcionarse un puente, una mujer élfica, Shaelynn perdió el conocimiento y cayó al vacío. Las miradas de Akaris y Elhan sólo se cruzaron un instante. El maestro de armas se lanzó tras ella mientras el monarca le lanzaba un extremo de la cuerda. A la velocidad del rayo, impropia de su deplorable estado, Elhan corrió valientemente hacia un saliente cercano al que aferrar el otro cabo. Akaris había atrapado la cuerda en plena caída, esperando que su mayor peso le permitiera alcanzar a la elfa.

El resto del grupo se desvivía por asir la cuerda como si de ello dependieran sus propias existencias... Akaris sentía el gélido viento en las mejillas, mientras intuía acercarse las copas de los árboles y los cantos de los pájaros. Apenas podía enfocar la silueta de la mujer, pero se mantenía firme en su convicción.

El lugarteniente agarró a la lacaya justo en el momento en el que ella se recuperaba del desvanecimiento. El grito agudo que emitió no era oído por Elhan, pero podía vislumbrar los acontecimientos. Se aferró la cuerda a la cintura y se preparó, como toda la columna. El tirón fue de extrema violencia. El impacto rompió instantáneamente todos los huesos del brazo izquierdo de Akaris, al tiempo que sentía cómo se desgarraban sus músculos.

El peso de ambos era demasiado para el grupo, precariamente estacionado en la resbaladiza y angosta ladera. Akaris sintió cómo Shaelynn intentaba soltarse voluntariamente, pero



Quithayran, el bosque esmeralda

reflejados en pérdidas de vidas y profanación de santuarios. No en vano, la Bestia había nacido a partir de uno de los guardianes del bosque y, en consecuencia, sus poderes eran muy superiores a las artes de los daikínee. Se contuvo a la criatura, pero pronto se hizo evidente que no podría ser eliminada sin la ayuda del otro espíritu guardián y, dado que la búsqueda de éste estaba resultando inútil, se optó por cambiar de estrategia.

El belicoso monarca, haciendo gala de una gran madurez, empezó a estudiar todos los datos que tenía de la Bestia. Buscaba un punto débil que derrotara a su oponente; pero la Criatura no tenía ninguno. Lejos de desesperarse ante tal descubrimiento, empezó a analizar los movimientos erráticos del monstruo buscando un patrón que le permitiera anticiparse y minimizar la destrucción; tampoco tuvo éxito. Finalmente, ante la evidencia,

decidió que la supervivencia propia y de su raza bien valía un sacrificio... la orden del rey fue obedecida con resignación. Las orgullosas ciudades daikínee siguieron habitadas, pero las instrucciones eran claras: todos los elfos deberían prepararse para adoptar una vida más nómada que les permitiera movilizarse y desplazarse con rapidez en caso de urgencia... esto es, en caso de que Wisshard se encaminara hacia las zonas habitadas.

Una a una, las ciudades elfas estaban siendo descubiertas y destruidas, pero al menos la raza se perpetuaba. Silmaë se tornó un individuo pensativo y solitario, siendo cada vez más difícil verle en público mientras seguía buscando una solución. Los ojos expertos de sus consejeros vislumbraron en esta obsesión autodestructiva que el final de su rey estaba cercano... y dirigieron su mirada



...antño verde y frondoso, la vida estaba volviendo poco a poco al bosque de Ashinân, ahora desprotegido del mal...

no se lo permitió. Las fuerzas combinadas de los Cŷnwall estaban izando a duras penas a ambos mientras éstos luchaban uno por salvar a la otra, y la otra por salvar al uno con su propio sacrificio. El maestro de armas indicó a su protegida que empezara a apoyar los pies en la roca para facilitar la subida...

...todos estaban a salvo, pero algo había cambiado tanto en Elhan como en Akaris. El primero olvidó su mediatunda personalidad para ser el guía que los demás necesitaban, mientras Akaris estaba exultante en su dolor al comprobar que la semilla del liderato finalmente había germinado en su pupilo... todos los elfos se aseguraron la cuerda en torno a sus cinturas. Un Cŷnwall nunca volvería a caer solo...

Scaëlin, la única hija de Silmaë, era una heredera capaz como pocos príncipes. Dotada de una predisposición innata, era sin duda una candidata de extrema valía. Adoctrinada por la corte desde su nacimiento, desde muy joven había hecho empequeñecer a los mentores por su extrema inteligencia y perspicacia. Criada por su progenitor, se había convertido en, posiblemente, la mejor líder en muchas generaciones de muchas razas.

Según fue creciendo, el verbo fácil e ingenioso dejó de ser el único motivo por el que sus labios hacían enloquecer a los interlocutores; la gracilidad élfica que hacía levantarse suaves brisas de viento dejó de ser el único motivo por el cual el movimiento de su cuerpo helaba la sangre de sus vasallos; la mirada penetrante e inquisitiva dejó de ser el único motivo por el que sus verdes ojos mobilizaban miles de soldados a la batalla.

Elhan nunca quiso ser rey. Cuando emprendió la marcha interrogó uno a uno a aquellos que querían acompañarle, y sólo al comprobar que sentían la misma angustia que él les permitió seguirle; seguirle, que no liderarlos. Durante todo el camino tomaba sus propias decisiones y riesgos, sin percatarse ni preocuparse de las reacciones del resto del grupo. No buscaba la muerte, pero si hubiera llegado la habría aceptado sin dudar.

No obstante, la convivencia hizo mella en él, y cuando más precaria se volvió la situación cambió su actitud, preocupándose por aquellos que, sin contemplaciones, habían renunciado a una vida cómoda en el bosque por alcanzar junto a él la paz espiritual.

De toda la comitiva, sólo Akaris seguía a su príncipe por motivaciones personales... y el incidente en la ascensión le hizo inmensamente feliz...



...¿cuántas joyas del imperio Daikinee más habrán de caer para detener el avance de Wisshard?...

Su belleza pasó a ser legendaria más allá de su frondoso hogar. Se decía que éste y no otro era lo que propició que miles y miles de mercaderes solicitaran una ruta comercial con los antaño ignorados orejas puntiagudas. Y cuando el monarca estableció su residencia lejos de la corte, ésta se llenó de ofrendas y lujos procedentes del exterior del bosque eterno. Al tiempo que Silmaë se retiraba cada vez más frecuentemente y durante períodos más largos de la política, ella pasó a ser el referente tanto para su pueblo como para los extranjeros que por primera vez eran recibidos dentro de la foresta, si bien con cuentagotas.

Los dones físicos supusieron un arma nueva y delicada para Scaëlin. Pronto dominó las artes de la seducción y de la engañosa fragilidad femenina, sintiéndose poderosa y tornándose caprichosa. Compartía la misma sangre que su padre, quien había odiado a su propio hermano por su actitud débil; y esa tara maligna había surgido finalmente en ella en la forma de un desmesurado orgullo.

La benevolencia de la cima contrastaba con la infernal ascensión. Fértil y rica, de fácil defensa, Elhan había encontrado por fin su sitio en la tierra. Hallaron nuevos materiales y cosieron nuevos ropajes; se cobijaron



Lanever, aparentemente, una de las tierras más vírgenes que aún quedan en Aarklash...



Agraciados como pocos, los elfos suelen tener un estándar muy alto de lo que la belleza supone... Scaëlin rompía todos los cánones.

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

en las ruinas marfileas; extendían la mano para proporcionarse el alimento: tal era la abundancia. El clima ventoso y la persistente humedad denotaba maestría en los constructores que edificaron aquellas torres, de los cuales no quedaba resto vivo alguno.

Las casas fueron exploradas y las estancias ocupadas bajo la atenta mirada de unas estatuas de un material de procedencia desconocida. Tras el proceso de recuperación física y espiritual, los nuevos moradores decidieron investigar sus nuevos dominios. Al principio no encontraron

nada más que unas inscripciones en las paredes, pero una búsqueda más minuciosa reveló innumerables documentos. Al parecer, aquella tierra, Lanever, había sido el centro de un poderoso pueblo que respondía por "la Utopía de la Esfinge": se había encontrado el hogar ancestral del otrora poderoso imperio.

La historia relatada en los escritos hablaba de expansión y prosperidad, de alianzas y hazañas increíbles. Cimentado su poder en la tecnología, habían sido extremadamente cautos a la hora de revelar su presencia, siendo desconocidas en Aarklash las fortalezas en las presentes montañas. Un análisis más exhaustivo dejó claro que las alianzas pasadas no habían sido fruto de la casualidad ni de la adquisición de un beneficio propio, siendo favorecidas las razas más débiles y perjudicadas las más fuertes en aras de un equilibrio global. Los conceptos "bueno" y "malo" eran ambiguos, cambiando constantemente de bando los actores en los relatos.

Había un momento en la historia de este pueblo de suma importancia. Al parecer, tras un concilio extenso y fundamental se había acordado ir voluntariamente a la guerra contra otro pueblo, denominados "ofidios", que amenazaban al mundo entero. Se decía de ellos que la sombra los había hecho fuertes en la oscuridad. Y allí donde había noche, sólo la luz podía vencer.

Mientras los exiliados estudiaban absortos los documentos, ocurrió algo inesperado. Una criatura monstruosa irrumpió en las plazas, sembrando miseria donde antes sólo había silencio.

Akaris se dirigió presto a combatir, pero entonces las estatuas cobraron vida y se interpusieron en su camino.

Cegada por su propia belleza, Scaëlin no se estaba convirtiendo precisamente en la elfa más virtuosa. Sus caprichos y escarceos no eran desconocidos ni por los consejeros ni por los cortesanos, si bien los segundos los conocían de primera mano, justo antes de ser apartados inmediata e inexorablemente de su presencia. No dejaba indiferente a nadie, y lo sabía. Orgullosa como pocos, finalmente Scáthach, la oscuridad, vio en ella el vestigio que esperaba para actuar.

Si hacemos caso a estos escritos, las esfinges no fueron inicialmente aliadas de la luz, sino que más bien tomarían esta decisión para compensar el crecimiento de la influencia de la oscuridad.

Sorprende el estado de conservación en el que se encontraron los Cýnwall estas fortalezas en concreto, cuando el resto desapareció sin dejar rastro alguno. Tampoco es normal que descubrieran tantos detalles, a menos, claro, que fueran dejados ahí para ser hallados...

...¿por qué desaparecieron las esfinges, si tan preparadas estaban?...

Hombres y elfos, bestias y dioses envidiaban y deseaban a Scaëlin. La influencia de Scáthach apenas fue necesaria para despertar los celos de la diosa de la belleza, que miró con rabia y desprecio a la heredera. Cuando descubrió el acercamiento de otros dioses, antes amantes suyos, cortejando a la elfa, lanzó una maldición para asegurarse que nunca más su posición sería puesta en duda por ningún 'mortal': que nadie aprecie tu exterior; que todos vean tu interior.

Cuando la princesa se levantó, esperaba como siempre la ayuda de cámara para vestirla. Pero esta vez la sierva la miró atemorizada, huyendo despavorida por los corredores de palacio. "Impertinente", pensó, justo antes de proceder a asearse ella misma. Lo que vio en el espejo la congeló: aquella monstruosidad no podía ser el ángel que se acostara por la noche. Palpó sus facciones con las manos y no notó cambio ninguno, pero su imagen no correspondía con su físico. Cuando los guardias y consejeros acudieron a la llamada de la sirvienta, lo que allí encontraron les paralizó de miedo: aquello no podía ser su futura reina.

Desesperada, la princesa se encerró en sus estancias, no permitiendo entrar a nadie: ¿cómo iban a desealarla ahora? ¿cómo iba a aparecer



...pronto los Cýnwall habrán de olvidar el hogar que les vio nacer, seducidos por el agreste paraje que les rodea...

así en público?. El rey y sus más allegados fueron llamados, pero no resistieron aquella visión. Salieron, ordenando al padre que no dejaran entrar a ningún ser mientras se buscaba una solución. Los lamentos de la princesa podían oírse día y noche en palacio... ¿por qué no podían verla como era de verdad? ¿por qué aquella imagen ocultaba sus verdaderos rasgos?...



Nova, uno de los extraños protectores de las ruinas de la esfinge... ¿habrán de cobrar vida algún día definitivamente?

Imagen extraída de <http://www.rackham-store.com>

Prácticamente hermética, la habitación de la princesa permanecía vetada al mismo bosque; la orden del rey también mantenía alejados a curiosos y oportunistas. Pero Scaëlin recibió una visita, un diminuto ser del tamaño de un insecto que pudo burlar la vigilancia y colarse por las rendijas del portón. Ya en la habitación, creció y se dirigió a la desdichada, que escuchó atenta la propuesta.

Tras acabar con la amenaza, las estatuas habían vuelto a sus posiciones ignorando a los exiliados, nuevos moradores de las ruinas. Era impensable para ellos que semejante sistema de defensa pudiera haber sido controlado por una raza tan anciana. Los intentos para reanimar de nuevo a los autómatas eran inútiles, rindiéndose finalmente en el intento los elfos. Desconocían los motivos que les mantenía a salvo de los autómatas, pero pronto empezaron a entender que no eran considerados una amenaza, al no buscar nada de aquellas tierras.

Protegidos, alimentados, aislados del mundo, finalmente tenían tiempo para meditar durante el resto de sus prolongadas vidas. La búsqueda de la paz interior, del estudio de uno mismo, y finalmente del destino del mundo y el papel de sus habitantes

La colonización humana fue simultánea a la migración élfica. No obstante, nunca llegaron a encontrarse: Elhan buscaba un sitio solitario donde esconderse, y estaba claro que Lanever no era el lugar más accesible del mundo. Los Sessairs, por su parte, buscaban nuevos territorios de caza, lo cual no era compatible con el agreste clima de la cordillera. Cuando se fundó el reino de Alahan, Lanever quedó rodeada por las baronías del León, pero ninguna reclamó como propia esta tierra, ya que no era del agrado de nadie. Irónicamente, los humanos habían establecido una frontera que protegió y aisló del exterior a sus desconocidos inquilinos: sin ellos, los Cŷnwall no habrían conseguido la tranquilidad necesaria para meditar.

había empezado. Cada uno, a su manera, había empezado la búsqueda del Noesis.

Inexplicablemente, el primero en alcanzar la paz fue el único que había seguido a Elhan por motivos personales. Akaris había visto en aquella operación de salvamento al líder que siempre deseó que fuera su pupilo, y estaba tranquilo como nunca antes. La calma de espíritu no pasó desapercibida a sus congéneres, quienes preguntaron por la forma en la cual había conseguido aquel estado, contestando siempre Akaris lo mismo: "no puedo enseñaros lo que no tenéis que aprender".

Elhan se encontraba meditando cuando Akaris fue a visitarlo. Como todos, había percibido su nuevo estado, pero lejos de alegrarse por él una certeza atormentaba su alma. El maestro quería enseñar al príncipe los



...alejados del infame mundo, los exiliados por fin puede dedicarse a encontrar el Noesis, el conocimiento supremo que les dé el equilibrio que buscan.

Imagen extraída de <http://www.rackham-store.com>

planos que había elaborado para reconstruir las ruinas, y para levantar nuevas infraestructuras que duplicaran el alimento de aquella tierra:

- Noto que te gusta esta tierra, Elhan...
- ...tanto como a ti, Akaris.
- En efecto. Pero no nos dará nada si no hacemos el esfuerzo por conseguirlo
- Esta región nos proporciona bastante
- Sí, para nosotros sí, pero, ¿qué hay de los que están por venir?
- ¿A quienes te refieres, maestro: a nuestros descendientes o a los parias que constituirán la "nación" de los exiliados?

<aquella afirmación pilló desprevenido a Akaris>

- ...¿qué habría de malo en fundar una nación, Elhan? ¿por qué te perturba tanto ese pensamiento? ¿por qué rehuyes hablar de ello con tu mentor?
- No quiero enfrentarme contigo
- Yo tampoco...
- Entonces, ¿por qué esa obsesión en convertirme en rey?. Sabes que detesto la idea.
- Porque la verdad sobre el mundo debe ser difundida...
- ¿Por qué?
- Porque otros buscan las mismas respuestas que tú, Elhan...
- Tal vez, pero esa búsqueda debe hacerla uno mismo, no puede ser enseñada. ¿Acaso no es eso lo que tú dices?
- Sabes que Aarklash se enfrentará a una terrible elección tan bien como yo. La gente necesitará nuestra guía y...
- ¿... y has concluido eso tras alcanzar el Noesis, Akaris?
- Sí, por supuesto
- Estás mintiéndome.
- Yo nunca te haría eso
- Ya lo hiciste... tú eres un guerrero, no un orador... y cuando nos establecimos fuiste demasiado elocuente en tus discursos como para ser espontáneo. Desde que abandonamos el bosque me has manipulado para que liderara tu "nación", y es por eso por lo que viniste, no para compartir mis dudas y temores. Tu prolongado silencio no hace sino confirmar mis sospechas.
- ... ¿por qué has esperado hasta hoy para decírmelo?
- Eso carece de importancia. ¿Mi respuesta será acaso la base para otra de tus enseñanzas?. No estoy seguro de querer seguir oyendo tus lecciones; mejor dicho, tus mentiras.
- Nunca dije que te diría la verdad; sólo que sería tu guía...
- ...al menos podías fingir que lo sientes.
- Todo lo que hice, lo hice por tu bien...

- ¿a quién estás mintiendo ahora: a mí, o a ti mismo? ¿era por mi bien, o por conseguir tu soñada "nación"? Me habéis engañado para ser lo que no quiero ser, me habéis utilizado para atraer hacia mí a aquellos que buscaban un líder...
 - ...mi príncipe...
 - ...Akaris, no quiero volver a verte jamás...

Scaëlin abrió el portón ante el asombro de los guardias. Cuando miraron a su princesa, admiraron de nuevo su atractivo; parecía imposible, pero ahora era aún más bella que días atrás. ¿Cómo había curado su mal?. Al ser interrogada sobre este punto, ella rehusaba contestar, incluso a su propio padre. Aquella recuperación milagrosa no hizo sino levantar sospechas, especialmente entre las demás mujeres elfas, que la habían envidiado en secreto demasiadas noches.

Como protectores de la naturaleza, los daikínee respetaban y veneraban a todos los seres por igual, con dos excepciones: el escarabajo y la araña.

El escarabajo, era fundamental para el equilibrio del bosque al permitir eliminar la capa de hojas muertas, transformarla en abono, enterrar las semillas y oxigenar la tierra. Símbolo de fertilidad, de creación y de renovación, era sin duda el ser más reconocido. No en vano fue el primer animal creado por Danu

La araña era un ser malévolo en su concepción: se proporcionaba el alimento no tanto cazando, sino engañando; no tomaba únicamente lo que necesitaba, sino que capturaba muchas veces más presas de las necesarias, incidiendo negativamente sobre el equilibrio global. Además, las enormes puestas de huevos las convertía no en molestias, sino en plagas. Si bien, como ser natural que era, era respetado, nunca fue adorado.

Scaëlin pretendía convertir el culto a Lilith, diosa-araña, en el principal, en decremento del escarabajo, algo impensable para un elfo: por eso supieron las mujeres elfo que algo no iba bien.

La heredera empezó a embelesar más incluso que antes a sus súbditos, quienes no podían evitar sentir adoración por ella. Muchas de sus retractoras cayeron presa de su embrujo, pero algunas se mantenían firmes. Cuando la heredera proclamó que en adelante en todo el reino se empezaría a rendir culto a Lilith, la diosa-araña, un era despreciado como pocos dentro del bosque eterno, en lugar de la protesta clamorosa que debería haber sido elevada en condiciones normales, se acató el mandato, entendiendo entonces sus

enemigas que, efectivamente, algo no muy nítido estaba detrás de Scaëlin...

...porque Lilith, la Viuda Negra, había sido quien había burlado en persona la vigilancia para ofrecer un pacto a la princesa maldita: ella le haría recuperar su belleza, y le daría poder mágico para impedir que sucediera de nuevo a cambio de empezar a expandir el culto a la araña. Pero se le olvidó comentar dos cosas: la primera, que era sierva de la oscuridad; la segunda, que no tenía poder para deshacer la maldición de la diosa de la belleza, sino sólo para "modificarla". En adelante, los demás verían a Scaëlin como ella se veía a sí misma, siempre y cuando tuvieran esa predisposición.

Transtornada por la experiencia pasada, la princesa desconfiaba de todo. No dudó en usar sus nuevos poderes para eliminar las amenazas que veía o se imaginaba; así empezó a hechizar a los elfos, eliminando a sus enemigos, reales o ficticios. Cada vez que recurría a su recién adquirida magia, su cuerpo sufría un cambio, metamorfosis que ni ella ni sus enamorados apreciaban, pero sí sus retractoras. La cautela inicial dio paso a la utilización indiscriminada de magia, provocándose más y más cambios en la otrora bella elfa. Finalmente, las mujeres elfas pudieron abrir los ojos de sus congéneres masculinos quienes, al dudar de su dirigente, apreciaron el aspecto real, el horrendo ser en el que se estaba transformando.

Akaris estaba destrozado por el rechazo de su pupilo. Le había enseñado a hacer juicios, y éste lo había usado apropiadamente para desvelar sus propósitos, pero no sus motivos. Si tan sólo le recibiera le podía explicar lo que vio en sus viajes, lo que suponía el



...el cambio ya era notable e irreversible...

<http://www.rackscan.netstore.com>

Rag'narok, la sombra que se cernía sobre la tierra; entendería la necesidad de prepararse para lo que estaba por venir, la urgencia en armarse y en armar a otros, la importancia de guiar a las demás razas apropiadamente. Pero conocía demasiado bien a su discípulo para saber que nunca le recibiría. Ya nada más podía hacer.

Scaëlin el Engendro huyó velozmente perseguida por toda la corte. Ya nadie estaba afectado por el embrujo, salvo quizá ella misma, y estaba claro que el culto a Lilith era tan maléfico como los ancianos habían imaginado: nunca más las arañas serían respetadas. Resentida, mientras escapaba pensó cómo había llegado a esta situación, entendió quiénes habían sido las causantes de su caída, y utilizó toda su ira para lanzar con el poder que aún conservaba un terrible maleficio...

Silmaë lideraba la persecución de su propia hija: había permanecido ausente demasiado tiempo de sus obligaciones, y se sentía culpable de todo lo sucedido. Aún sentía miedo al pensar en la terrible madriguera en la había visto transformado el palacio que tanto tiempo habitó. Si tan sólo hubiera prestado más atención; si tan sólo no hubiera perdido de vista a su descendiente, tal vez ahora él podría dejarse morir, confiado en las manos en las que depositaría a su pueblo. Los exploradores dijeron haber oído a Scaëlin gritando un enigmático conjuro: "...nunca conoceréis el amor..."

Se encerró en su cuarto. Sólo le quedaba una cosa que hacer en esta vida: narrar cómo él, Akaris, había encontrado el Noesis. Empezó a escribir un libro, unas obras en las que obviaba su vida antes de llegar a Lanever para centrarse en la claridad de mente que le había permitido entender su papel en la creación; su misión en la vida; su paz interior. Mientras, el resto de exiliados empezaron a descubrir cada uno el Noesis por sus propias vías: unos, usaban el refinado arte de la espada para liberar sus mentes. Otros, el estudio de los documentos de la esfinge. Otros simplemente se abandonaban a las artes, a la magia, a la contemplación... Akaris tenía razón: no podía enseñar nada porque cada uno necesitaba diferentes estímulos, que no podían ser aprendidos. El mundo se olvidó de los Cýnwall, así como ellos se olvidaron del mundo.

Se dirigió hacia la frontera sur de Quithayran, región donde empezaba el bosque petrificado. El paso de los años había llevado la vida de nuevo a aquella región, pero las plantas que ahora

CONFRONTATION



Efectivamente, el Noesis, la perfección de alma, podía alcanzarse mediante infinitos medios. Poco a poco, los más similares fueron agrupándose en diferentes "escuelas", por así decirlo: cada uno de los miembros de los Cŷnwall se afilió a un camino; de ahí surgirán los Synchronime, si la vía usada es la magia; los Equanimes, si la vía es la fe pura, los Varsyms, los Asadar, los Khyndarim...

*En las ilustraciones pueden apreciarse representantes de cuatro vías diferentes.
Extraídas de <http://www.sden.org>*

crecían distaban mucho de ser naturales o benévolas, como en el bosque esmeralda. El aspecto era grisáceo, los ecos ahogados por las gargantas de agua negra, y los animales prácticamente inexistentes; las arañas eran los depredadores más terribles de aquellas tierras, pero no unas normales. Sus dimensiones, su ferocidad, su astucia los había convertido en seres realmente temibles. Scaëlin se había transformado en una despreciable Viuda Negra, a imagen de Lilith, así que se sintió protegida en aquel lugar. Borró sus huellas, buscó una gruta donde esconderse, y decidió esperar para volver a ser fuerte.

Adentrarse en Ashinân, el bosque de las arañas, era demasiado para los daikínee. Ni los rastreadores más expertos podían encontrar las huellas de la fugitiva; y, desde luego, aquellos árboles no eran en absoluto amigos de los elfos. Una mensajero llegó entonces desde el bosque eterno con terribles noticias: Wisshard volvía a atacar, y se dirigía a una de las ciudades más antiguas y bellas. Seos decidió abandonar la persecución para ir a dirigir la movilización de los civiles y el abandono de sus hogares ancestrales. Si había de encontrarse con su vástago, no sería aquel día.

La pena infinita que la destrucción de la Bestia había provocado de nuevo apenas podía contenerse. Se había reaccionado velozmente, evitando pérdidas de vidas, pero se había apagado otra joya del imperio por acción de la Criatura. La marcha había sido veloz, pero respetuosa con los más débiles, como niños, ancianos y mujeres en avanzado

estado de gestación. Nada podía compensar aquella triste huida, pero los gemidos de los recién nacidos siempre habían tenido la capacidad, no obstante, de alegrar el espíritu de los nuevos desposeídos...

...la primera mujer en tener a su vástago era una joven fuerte, atlética, vigorosa; sin embargo, no pudo sobrevivir al parto. La segunda, era por el contrario más frágil, enfermiza. Murió como la primera. La tercera era una noble dotada de vida eterna, como los más favorecidos entre los daikínee... que ni siquiera estaba embarazada...

La muerte de las mujeres distaba mucho de ser normal: ninguna era capaz de superar el parto, ni siquiera las más prolíficas, con decenas de hijos a sus espaldas. La sorpresa dio paso al temor: las palabras envenenadas de Scaëlin, dirigido a quienes rompieron su embrujo, las mujeres élficas, era sin duda infame: "que ninguna mujer pueda

descubrir el más puro cariño que sólo la inocencia puede otorgar: nunca conoceréis el amor". El pánico se propagó ante una terrible evidencia: ¿cómo podría perpetuarse la estirpe de los elfos del bosque, si cada nueva generación acababa con las mujeres de la anterior?.

Ni la más erudito, ni la más resistente, ni la más inmortal podían sobreponerse a la maldición. Poco después de descubrir el amor, las elfas habían de perecer, nunca más tarde de alumbrar a su primer hijo. Así, durante un instante la madre tendría la oportunidad de contemplarle lo suficiente para añorarle eternamente al morir. Por cada nuevo nacimiento, una madre había de perecer a cambio de una nueva vida, rarísima vez de dos. Las elfas inmortales podían seguir existiendo siempre que no sufrieran un encuentro con una entidad superior, como podía ser Wisshard, pero no el resto. Sus largas vidas no eran



Ashinân, el bosque de las arañas



...tras la maldición de Scaëlin, los daikínee seguirán defeciendo al bosque, pero ahora desde una distancia prudencial (tres fotos superiores, dos arqueros y un mago)...

La supervivencia de la raza les obligará a adoptar medidas aún más seguras, como será controlar otras criaturas que lleven a cabo esta misión (fotos inferiores, guerrero mandigorn, y uno de los poquísimos guerreros escarabajos que persistirán).

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



horrible que nunca de la gruta. Durante este tiempo su mente había perdido todo vestigio de piedad, y se había convertido en la primera sacerdotisa verdadera de Lilith. Un rugido espantoso salió de su garganta, reclamando como propio el bosque de Ashinân, tan alto y tan claro que en la vecina Quithayran todos pudieron oírlo. Desde ahora, Ashinân sería conocido como el Bosque de las Telarañas.

...Impropia mente veloz para su talla, Scaëlin salió de caza: estaba realmente hambrienta. Y tras ella, su prolífica primera camada se lanzó a buscar víctimas que fagocitar... había nacido la estirpe Akkyshan, los engendros de la oscuridad...

Surgidas inicialmente de la madre naturaleza, las estirpes elfas parecían haber sido abandonadas por ésta, quien se estaba condenando a sí misma al perder a sus antaño defensores. Cada uno de los clanes había sido condenado con aquello que más temía: los Cÿnwall, que buscaban conocimiento, con el olvido. Las Akkyshan, siempre hambrientas, con una natalidad enervante que les proporcionará menos alimento. Los Daikínee, que amaban la vida, viendo cómo se les escaba....



suficiente: la raza daikínee estaba condenada.

Los días dieron paso a las semanas. Las semanas, a los meses. Los meses darían posteriormente paso a los años. Los soldados caídos contra Wisshard no tenían un descendiente que recogiera su lanza; los obreros no tenían aprendices que dirigir; los sabios no tenían a quién enseñar. En tan sólo un año el maleficio había propiciado que la acción conjunta de la guerra contra la Criatura, las epidemias endémicas y los accidentes fortuitos hubieran reducido la



cantidad de elfos más que siglos de existencia.

Seos apenas podía entender cómo se había llegado a este extremo: no podía evitar la destrucción de su reino, ni prolongar la guerra que la retrasaba, porque supondría sacrificar vidas y reducir el tiempo de su raza. Si la forma de combate tradicional hacía uso de las armas a distancia, ahora con más motivo. Los daikínee se fueron convirtiendo poco a poco en unos seres esquivos, temerosos de revelar su presencia, inquisitivos ante cualquier información que pudiera contrarrestar la maldición... y cada vez menores en número, para desgracia de su ahora indefenso bosque...

Había pasado un año y un día cuando Scaëlin salió más inmensa y



Viuda negra, uno de los guerreros más letales existentes en Aarklash
 Ilustración extraída de <http://www.sden.org>

...Scâthach ya tenía un nuevo aliado: a los infieles Drûnes, encargados de romper los lazos entre dioses y mortales, había añadido las temibles depredadoras Akkyshan, encargadas de consumir a todos los seres vivos (tras fracasar con los ofidios, encargados de esclavizarlos). La sombra ya no era en absoluto vulnerable, y ya no tenía necesidad de esconderse. Utilizó entonces a sus peones infiltrados entre las demás razas, ansiosa por desatar el Rag'narok. Y entonces los muertos salieron de la tierra...

...pero eso es otra historia...

Continuará

Keep warhammering!
 Crolador



...Y los Akkyshan devoraran el mundo...

...Y los Cynwall se despreocuparan del mundo...

...Y los Daikinees abandonaran el mundo...

Primeros contactos elfos Daikinee Exilio Cynwall Maldición Scaelin
 Nacimiento Akkyshan



Preguntas y Respuestas de Mordheim

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

Después de haber publicado en el número 13 de Cargad las modificaciones al Reglamento de Mordheim, en este artículo os detallamos las respuestas a las preguntas más frecuentes de Mordheim que se publicaron junto con las modificaciones.

Pregunta. ¿Cuenta una miniatura que se pierde la batalla (por cualquier motivo) para el valor de su banda?

Respuesta. Si. La banda rival no sabe exactamente contra cuantos guerreros está luchando, pero saben que son los infames sanguinarios de los Arañas Negras con los que se están enfrentando y han oído todos los rumores acerca de lo que les pasó a los últimos que se enfrentaron a ellos...

P. ¿Cuenta una miniatura que se pierde la batalla (por cualquier motivo) para el número de miniaturas de una banda con respecto a los chequeos de Retirada?

R. No. Sin compañeros saben que está yaciendo en cama en casa y que no podrá ayudarles hoy.

P. Los Hombres Bestia en una banda de Poseídos y los miembros de una banda de Hombres Bestia tienen diferentes perfiles. ¿Es esto un error?

R. No. Podrás notar que los guerreros tienen realmente nombres

diferentes también: 'Hombres Bestia' en la banda de Poseídos y 'Ungors', 'Gors' y 'Bestigors' en la banda de Hombres Bestia. Todas estas son criaturas del Caos, después de todo, y hay muchos tipos en el Viejo Mundo. Aquellos que han sido contaminados por la proximidad de la cantidad de piedra bruja que hay en la ciudad son algo más difíciles de matar, pero eso es lo esperado.

P. ¿Puede darse una daga gratuita a otro miembro de la banda o ser vendida?

R. No. Un guerrero siempre mantendrá su daga como última línea de defensa. No puede darse a nadie ni ser vendida.

P. ¿Se les prohibirá a los Enanos obtener lanzas al igual que con la 6ª edición de Warhammer?

R. No. Mordheim está situado 500 años antes y en una escala totalmente diferente. La falta de regimientos armados con lanzas en el

ejército de los Enanos no significará que los Enanos nunca las usen.

P. Si una banda tiene un libro de cocina Halfling y un Explorador Halfling a la vez, ¿obtendrá un +2 al tamaño máximo o solo un +1?

R. +2.



P. ¿Qué le ocurre al miembro extra de una banda si un Explorador Halfling abandona la banda o resulta muerto (por lo que la banda deja de obtener un +1 a su tamaño máximo)?

R. Si la banda no adquiere un nuevo Explorador Halfling, la banda debe reducir su tamaño a su máximo legal actual al final del paso 8 de la secuencia posterior a la batalla (debido a que los guerreros extras se van en busca de mejores raciones).

P. ¿Qué es una 'ristra' de pistolas?

R. Una ristra de pistolas son dos pistolas del mismo tipo, por ejemplo, dos pistolas de duelo, dos pistolas ballesta, etc.

P. Si compro dos pistolas del mismo tipo en momentos diferentes, ¿contarán como una ristra?

R. Si, siempre y cuando las dos sean exactamente del mismo tipo.

P. Una miniatura con más de un ataque de disparos, ¿necesita declarar todos sus objetivos antes de tirar los dados o puede decidirlo después de cada disparo?



Unos Skavens de la banda de Enrique Ballesteros cubren el avance de sus héroes a través de las ruinas de Mordheim. Foto de Julio Rey.



Un Mago Elfo sale de una de las casas en ruinas de Mordheim. Miniatura y foto de Julio Rey.

R. Puede decidirlo antes de cada disparo.

P. ¿Si una miniatura lanza el hechizo de Tentación del Caos puede tanto el lanzador del hechizo como el objetivo utilizar el Liderazgo de su líder si se encuentra a menos de 15 cm (utilizando la regla especial de Jefe)?

R. No. La regla especial de Jefe solo ayuda con los chequeos de Liderazgo, y este no es el caso.

P. Si fallo un chequeo de Miedo y necesito sacar seises para impactar, ¿se aplica solo contra la miniatura que causó el chequeo de Miedo o contra cualquiera que me ataque ese turno?

R. Contra cualquiera.

P. ¿Puede una miniatura que está detrás de un muro bajo o adyacente a una esquina cargar Oculito cuando está declarado como Oculito?

R. Si. Según la descripción de Oculito, el está "simplemente echando un vistazo por encima de su cobertura". En otras palabras, podemos asumir que el puede ver a su presunto objetivo.

P. ¿Qué ocurre si el guardaespaldas de un Mercader Árabe muere?

R. El guardaespaldas se define como una habilidad, por lo que el Mercader Árabe se quedará sin guardaespaldas hasta que pueda escoger esta habilidad de nuevo como resultado de ganar experiencia. Por otra parte, si el Mercader muere el guardaespaldas abandonará la banda después de la batalla.

P. ¿Es el guardaespaldas de un Mercader Árabe un Héroe o un Secuaz a la hora de tirar por heridas graves?

R. Un secuaz.

P. Si ataco con mi pistola en combate cuerpo a cuerpo, ¿utilizo mi HP o mi HA?

R. HA para todas las pistolas excepto para la pistola ballesta (con la que se utiliza HP).

P. ¿Puedo cambiar de arma durante un combate?

R. No, con la excepción de las pistolas y las lanzas que pueden cambiarse por un arma diferente después de su ataque especial del primer turno.

P. ¿Se puede dividir un grupo de Secuaces?

R. No. Puede incrementarse contratando guerreros veteranos, o decrementarse por las bajas, pero no puede dividirse.

P. ¿Pueden causar impactos críticos los hechizos?

R. Directamente no. Indirectamente, si. La referencia en la página 56 del reglamento a que los hechizos no causan impactos críticos se refiere específicamente a los hechizos que causan daño directo como Palabra de Dolor. Sin embargo, si un guerrero se beneficia de un hechizo que aumente sus habilidades para luchar, como el Martillo de Sigmar, podrá ser capaz de causar daños críticos con sus ataques.

P. ¿Puede un Secuaz promocionado obtener la lista de habilidades especiales de su banda Y otras dos listas, o la lista especial ocupa ya una opción?

R. El resultado de El Chaval Tiene Talento específica "Puedes escoger dos listas de habilidades disponibles para Héroes en tu banda", y como la lista de habilidades especiales de tu banda ESTÁ disponible para tus

héroes, esa lista efectivamente ocupara una de las dos opciones si es que la eliges.

P. ¿Cómo interactúan las reglas de ocultarse y fuera de la línea de visión?

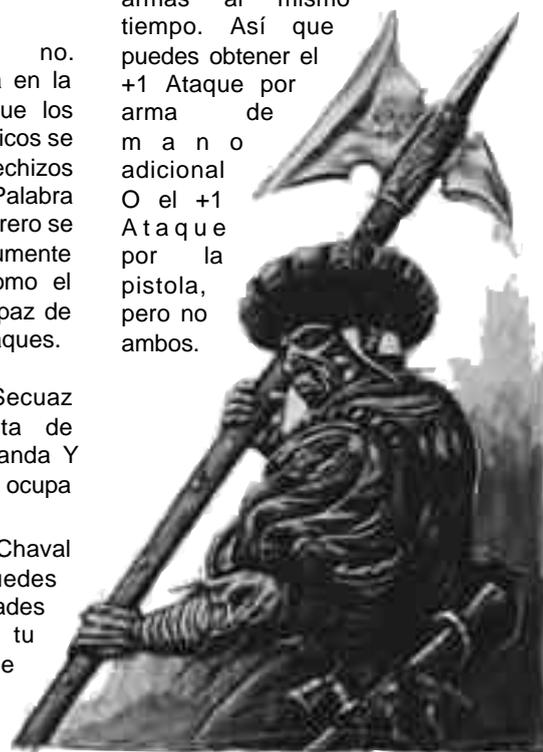
R. No interactúan. Trata cada una de ellas como cosas separadas aunque se apliquen ambas a la vez.

P. Si una miniatura ya está trabada en combate cuerpo a cuerpo con un enemigo y un segundo enemigo carga en un turno posterior, ¿cuenta éste como el 'primer turno de combate' otra vez para las reglas del tipo 'golpear primero'?

R. No. 'Golpear primero' (y otras reglas similares) asumen que la situación especial del primer turno de un combate es que un guerrero tiene un grado de libertad para prepararse para el combate y una vez que éste ha empezado está demasiado ocupado luchando por su vida para obtener su beneficio. Siendo el caso que, aunque puede ser el primer turno de combate contra un enemigo determinado, no cuenta para las reglas del tipo 'Golpear primero'.

P. En las reglas de la pistola específica que me da +1 Ataque. ¿Significa esto que una miniatura con un arma de mano adicional y una pistola obtiene +2 Ataques?

R. No. Incluso si estas llevando dos armas de mano y una pistola tu sigues teniendo (sin contar mutaciones, etc.) solo la habilidad de llevar dos armas al mismo tiempo. Así que puedes obtener el +1 Ataque por arma de mano adicional O el +1 Ataque por la pistola, pero no ambos.



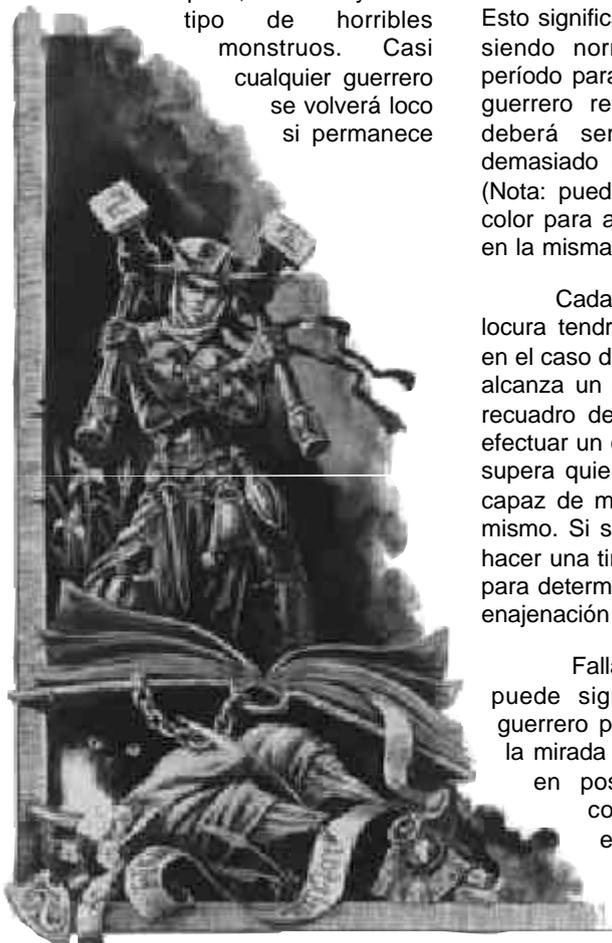
Las Puertas de la Locura

Por: Grupo Yahoo de Mordheim / Traducción: Jose Luis

Una de las cosas que faltan en el reglamento de Mordheim son reglas para representar los efectos perjudiciales que produce la ciudad sobre las mentes de aquellos que desafían sus peligros. Por las historias de trasfondo del libro de reglas uno tiene la impresión de que la demencia y la locura son casos corrientes en la ciudad de los condenados, pero no aparecen reglas para esto en el libro. En la tabla de heridas graves aparecen algunos resultados sobre ese tema, pero no hacen justicia a la completa locura que es Mordheim. Este artículo, publicado en la Town Cryer nº 8, trata de corregir este vacío con reglas para representar el grado de locura al que llegan los miembros de una banda tras pasar una larga temporada en la Ciudad de los Condenados.

Mordheim no es solo conocida como la ciudad de los condenados, sino también como las puertas de la locura, ya que todos los que traspasan las murallas de la ciudad pierden la cordura. La naturaleza cambiante de la ciudad no deja nada intacto.

Imagínate caminando por una ciudad donde las mutaciones, monstruos y guerreros enloquecidos son lo más frecuente. Un guerrero apenas puede dormir en la noche mientras escucha todo tipo de gritos inhumanos y gruñidos que resuenan en la distancia. Tiene que vivir constantemente con la idea de que en el día de hoy hay muchas posibilidades de ser asesinado, torturado o en el mejor caso mutilado. Y no solo por otros humanos sino por poseídos, zombis, vampiros, skaven y todo tipo de horribles monstruos. Casi cualquier guerrero se volverá loco si permanece



el tiempo suficiente en la ciudad de Mordheim.

Volverse loco

Estas reglas de locura han sido creadas para ver cómo es capaz de arreglárselas un guerrero con el terror y lo extraño de su estancia en Mordheim, y un solo fallo puede significar ataques de pánico incontrolable, el desarrollo de fobias o la completa locura.

Para representar el descenso gradual del guerrero hacia la locura usamos un sistema de puntos de locura, que se obtienen de forma similar a los puntos de experiencia y se hacen efectivos a los mismos niveles.

Para cada héroe se usan los recuadros de experiencia habituales. Esto significa que el guerrero comienza siendo normal y requiere un largo período para volverse loco. Cuando un guerrero rellene todos los recuadros deberá ser retirado, ya que esta demasiado perturbado para continuar. (Nota: puedes usar lápices de distinto color para anotar los diferentes puntos en la misma hoja de control)

Cada vez que ganes un punto de locura tendrás que anotarlo, igual que en el caso de la experiencia. Cuando se alcanza un nuevo nivel (al llegar a un recuadro de bordes gruesos) hay que efectuar un chequeo de liderazgo. Si se supera quiere decir que el guerrero es capaz de mantener el control sobre sí mismo. Si se falla el chequeo hay que hacer una tirada en las tablas de locura para determinar la duración y el tipo de enajenación que sufre el guerrero.

Fallar el chequeo de liderazgo puede significar muchas cosas: el guerrero puede quedarse helado con la mirada fija, o caer al suelo y rodar en posición fetal. Todas estas cosas maravillosas y otras esperan a los guerreros que no superen esta simple tirada.



Ganar puntos de locura

+1 punto locura - fallar un chequeo de miedo o terror.

+1 punto locura - lanzar un hechizo nigromántico o del caos.

+1 punto locura - sufrir una herida crítica.

+1 punto locura - Ser envenenado/ tomar drogas (ejemplo: sufrir una herida por un arma con veneno negro)

+1D3 puntos locura - obtener el resultado de locura en la tabla de heridas graves. Este punto de locura sustituye los efectos normales de esta herida.

+1 punto locura - obtener el resultado de nervios dañados en la tabla de heridas graves. Este punto de locura sustituye los efectos normales de esta herida.

Ya estaban locos...

Muchas razas y sociedades no pueden enloquecer más de lo que ya lo han hecho, bien porque están completamente chiflados o bien porque su ideología racial encuentra los terrores de Mordheim como algo más aceptable. Bajo las siguientes condiciones no se aplican las reglas de locura:

- Guerreros inmunes a psicología.
- Guerreros de las siguientes bandas:
Orcos (no goblins), Hombres bestia, No muertos y Poseídos.

De las bandas anteriormente mencionadas, los siguientes tipos de guerreros sí ganan puntos de locura pero reciben la mitad de puntos (por cada dos puntos de locura obtenidos solo se rellena un recuadro):

- Desechos humanos
- Nigromantes
- Cultistas
- Magíster

Tablas de locura

Cada vez que se alcance un nuevo nivel tendrás que tirar primero en la tabla de locura transitoria para determinar la duración, y en la tabla de locura para determinar el tipo de perturbación mental que sufre el guerrero.

Rdo	1D6	duración de la locura
1	1D6	turnos
2-3		La próxima batalla
4-5		Las 2 próximas batallas
6		Indefinidamente

Tabla de locura

Tira 4 D6. Todos los resultados son únicos. Si sacas dos veces el mismo, tira otra vez en esta tabla hasta que consigas un resultado distinto. La duración de los efectos será la obtenida en la tabla de locura transitoria.

4 Amnesia

El guerrero pierde/olvida 1D3 habilidades al azar.

5 Mal genio

El guerrero tiene serios problemas de humor. Tira 1D6 antes de cada turno y si sacas un 1, el guerrero está enfadado y no podrá hacer nada en ese turno excepto defenderse si está en combate cuerpo a cuerpo. Si es cargado en ese turno gana furia asesina.

6 ¡Soy un pollo!

El guerrero va haciendo mucho ruido gritando como si fuera un pollo. No podrá ocultarse y alertará a cualquiera que este intentando detectar enemigos. Los guerreros que estén en combate cuerpo a cuerpo con este chalado sufren un -1 al impactar por la confusión que les causan sus payasadas.

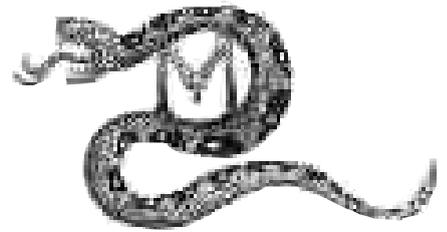
7 Paranoia

El guerrero está siempre al límite y piensa que alguien va a cogerle. No podrá correr, aunque sí cargar. Siempre atacará primero en combate a no ser

que lleve un arma a dos manos.

8 Que cosa tan mona...

El guerrero rechazará atacar a cualquier animal hasta que éste le ataque a él, en cuyo caso ganará odio hacia ese tipo de animal permanentemente.



9 Andares graciosos

El guerrero esta convencido de que si camina de una manera muy rara los enemigos no podrán herirle con proyectiles. No puede correr pero se aplica un -1 al tratar de impactarle.

10 Psicosis criminal

Gana animosidad contra:

Tira 1D6

- 1 Skaven
- 2 No muertos
- 3 Poseídos
- 4 Elfos
- 5 Enanos
- 6 Humanos

11 Alucinaciones

Sufre de horribles alucinaciones:

Tira 1D6

- 1 El guerrero ve imágenes de su propia muerte que le llevan a temer por su propia seguridad. No importa lo cerca que esté de otras miniaturas de su banda, siempre contará como completamente solo.
- 2 Puede ver imágenes de lo que va a ocurrir. Puede repetir (una sola vez) cualquier tirada para impactar en la fase de disparo o de combate.
- 3 Se le aparece la visión de su dios personal (ya sea Sigmar o el Señor Oscuro). Lleno de coraje, el guerrero supera automáticamente cualquier chequeo de liderazgo que tenga que hacer.

4 El guerrero se introduce en las profundidades de su mente y libera habilidades ocultas. Mientras duren estos efectos, puede detectar cualquier miniatura enemiga oculta, aunque no esté en su rango de visión normal y pasa esa información a sus camaradas. Todas la miniaturas enemigas pierden la condición de oculto.

5 El guerrero nota que un brazo delgado sale de la oscuridad y lo toca. El suave contacto le hace estremecerse de dolor por todo el cuerpo. La próxima herida que reciba se considerará una herida crítica.

6 El guerrero siente que la ciudad le ha elegido para mostrarle su verdadero semblante, desvelando una monstruosa inteligencia que se oculta tras la fachada de simples ruinas. Su mente es arrollada por la enormidad de la impresión y tropieza completamente aterrizado. Mientras duren los efectos no podrá entrar en ningún edificio ni situarse a menos de 5 cm. de cualquier pared o ruinas. Cuando se recupere de esta alucinación los efectos se desvanecerán, pero sufrirá de claustrofobia indefinidamente.

12 Fobia

El guerrero padece una fobia permanente o temporal:



Unos enanos de la banda de Juan Antonio se lanzan al ataque. Foto de Julio Rey.

Tira 1D6

- 1 Claustrofobia: el guerrero debe superar un chequeo de miedo antes de entrar en un edificio.
- 2 Miedo a las alturas: tiene que superar un chequeo de miedo cada turno en que se encuentre sobre un área elevada.
- 3 Miedo a las ratas: Skaven y ratas gigantes causan miedo al guerrero.
- 4 Miedo a los espacios abiertos: cada vez que quiera cruzar una calle o plaza deberá superar un chequeo de miedo. Deberá permanecer como máximo a 5 cm. de una pared o edificio.
- 5 Miedo de la gente: los humanos asustan al guerrero. Si hay algún humano a 10 cm. o menos, tendrá que efectuar un chequeo de completamente solo.
- 6 Miedo de las cosas afiladas: los enemigos armados con una espada, lanza o un cuchillo causan miedo al guerrero.

13 Estupidez heroica

El guerrero nunca puede terminar su fase de movimiento bajo cobertura. Es inmune a psicología y ganará 1 punto de experiencia extra si permanece en pie al final de la batalla.

14 Panzaismo/Quijotismo

Tira 1D6

- 1 Panzaismo: el guerrero es inmune a miedo y terror porque ve todas las cosas (incluso las sobrenaturales) como si fueran ordinarias.
- 2 Quijotismo: El guerrero lo ve todo y a todos como si fueran amenazas sobrenaturales. Se le aplica furia asesina cuando falle un chequeo de liderazgo.

15 Et tu Brutus?

Si alguna vez el guerrero es la única miniatura situada a 15 cm. o menos del jefe de la banda cargará contra él y tratará de matarlo para tomar el control de la banda. Si el guerrero es el jefe de la banda, ignora el resultado y vuelve a tirar en esta tabla.

16 ¡Os odio a todos!

El guerrero siente odio hacia los enemigos y animosidad hacia sus compañeros.

17 Catatonia

El guerrero cae al suelo y rueda en

posición fetal. Se le aplica estupidez cuando falle un chequeo de liderazgo.

18 ¡Puedo volar!

El guerrero debe cargar de un salto cada vez que pueda sin importar a qué altura se encuentre. Automáticamente gana +1 fuerza y +1 en la tirada para impactar además de los beneficios normales de cargar de un salto porque el guerrero cree que realmente puede volar y no salir herido.

19 No es más que un rasguño

Gana una herida extra. Cuando pasen los efectos de esta perturbación mental, si el guerrero ha perdido al menos una herida, deberá efectuar una tirada en la tabla de heridas graves. Si se trata de locura permanente, entonces se ha convertido en un chalado realmente duro.

20 Adicción al alcohol

El guerrero ahoga sus penas y sus miedos consumiendo grandes cantidades de alcohol. Mientras dure este resultado, se encuentra bajo los efectos de una borrachera y se reducen en un punto su habilidad de armas, de proyectiles y su liderazgo.

21 Personalidad múltiple

El guerrero cree que es:

Tira 1D6

- 1 Skaven
- 2 Vampiro
- 3 Hechicero
- 4 Elfo
- 5 Enano
- 6 Orco

Cambia su perfil de atributos por los propios de un miembro de esa raza. Si obtienes el resultado de Hechicero, tendrás que tirar en la tabla de magia menor para ver qué hechizo puede lanzar el "mago". En cada fase de disparo el guerrero tratará de lanzar este hechizo y si lo consigue creerá que ha funcionado, aunque en realidad no ocurre nada. No puede lanzar el hechizo y disparar en el mismo turno.

22 ¿De qué banda era yo?

Cada turno ambos jugadores deben tirar un dado. El jugador de este guerrero puede añadir +2 a esta tirada. El que obtenga un mayor



resultado controlará al confundido guerrero ese turno. El guerrero no puede correr ni saltar desde edificios ya que está muy confundido.

23

Megalomanía

El guerrero debe moverse hacia la miniatura enemiga más cercana y no puede acabar su fase de movimiento tras un obstáculo ni ocultarse. Será inmune a los chequeos de solo ante el peligro y además, si es el jefe de la banda no podrá efectuar chequeos de retirada voluntarios mientras duren estos efectos. Si el guerrero sobrevive al final de la batalla gana +2 puntos de experiencia.

24 Completamente pirado

El guerrero se ha vuelto totalmente loco. Retíralo de la lista de banda.



Enfermedad bajo Mordheim

Una minicampaña para Mordheim

Por: Donato Ranzato / Traducción: Julio Rey (baharrtainn@hotmail.com)

Trasfondo

Debajo de las pestilentes calles de Mordheim existe una prisión. No ha sido mantenida desde hace varios años y aún queda dentro un prisionero. El nombre del prisionero es Marcus Einzelman y, antes de que el Martillo de Sigmar destruyera Mordheim, era un rico comerciante en Delberz del que se sospechó era un secuaz del Caos. Marcus, sin embargo tenía un as en la manga. Su hija se había casado con un reputado Cazador de Brujas. En respeto de esta relación, Marcus fue enviado a la prisión de la distante Mordheim.

Marcus abrazó a sus dioses del Caos con un vigor renovado. Formó una secta secreta adoradora del Dios de la Plaga Nurgle, cuyo poder fue entonces evidente dentro de la prisión con la enfermedad de todos los presos. Con el tiempo, uno de los confidentes del alcaide de la prisión delató a Marcus y éste fue enviado a la mazmorra más profunda. Marcus Einzelman entonces lanzó una ferviente plegaria a su horrible dios: si Nurgle preservaba su vida, Marcus le daría a su señor punto de apoyo en la ciudad.

Nurgle se divirtió con su seguidor en esta profunda prisión y en parte correspondió a su deseo. Marcus fue afligido con tres horribles pústulas que empezaron a devorar su carne. Los guardianes de la prisión temieron que esta terrible enfermedad pudiera contagiarles a ellos. Sin embargo el alcaide tenía las manos atadas debido a que se le había ordenado no matar al prisionero. Entonces ordenó a sus guardias que derribaran aquella parte de la prisión y nunca volvieron.

El cuerpo de Marcus fue devorado por las pústulas y no tenía ningún alimento salvo alguna rata que ocasionalmente cazaba. Día tras día Marcus se volvía más y más débil, pero seguía sin morir. El cuerpo de Marcus fue sufriendo una transformación. Primero, su piel se desmembró, después su nariz, orejas y pelo se le cayeron. Sus huesos se volvieron maleables y después gelatinosos. Se fue convirtiendo en una masa palpitante y viscosa, alimenta por su propio



montón de desperdicios y los ocasionales insectos que se pegaban a su masa adhesiva. Efectivamente, él no murió.

Entonces el cometa chocó sobre la orgullosa ciudad de Mordheim. La piedra bruja llovió desde los cielos y se filtró bajo tierra. En las profundidades, bajo la ciudad, Marcus fue golpeado por un gran fragmento de esta extraña piedra verde que fue engullida por la tierra, y su cuerpo volvió a transformarse una vez más. Recuperó una figura bipeda y una grandes garras quitinosas. Con esta nueva forma le seguían quedando unas seis libras de piedra bruja. Empezó a escavar camino de su libertad.

Una vez que se encontró fuera, Marcus descubrió que realmente no había ningún sitio a donde ir. Decidió entonces podría incrementar sus fuerzas y tomar Mordheim, y desde esta ciudad decayente lanzar la infernal guerra de la Gran Inmundicia.

La piedra bruja que el llevaba atrajo rápidamente a una banda de Skavens que entraron a su

servicio a cambio de pequeños pedazos de la piedra. Los Skavens capturaban ocasionalmente ciudadanos o mercenarios que merodeaban por Mordheim y Marcus aprendió que dejando un hombre dentro de un pozo con la preciosa piedra bruja, éste mutaba eventualmente. Utilizó técnicas de lavado de cerebro y bastantes de sus víctimas se convirtieron en sus sirvientes. Aquellos que reusaron fueron entregados a un culto local del Caos.

Marcus ha continuado usando las mazmorras bajo Mordheim como su base de operaciones. Continúa con su complot hasta que pueda enfrentarse a las fuerzas del Señor Oscuro en Mordheim. Desafortunadamente, sus secuaces no pueden esperar mucho. Algunos de sus seguidores mutantes han encontrado un camino a la superficie de Mordheim. Sin el conocimiento de Marcus han decidido saquear la ciudad. Debido a su avance sobre la ciudad, han revelado inconscientemente el oscuro mundo que Marcus tiene bajo tierra.

Bandas

Esta pequeña campaña enfrenta a una banda "de los buenos" contra la banda de Marcus.





Reglamento de Mordheim.

Suponiendo que la banda derrota a la banda de Hombres Bestia, el propietario de la Taberna del Cerdo Asado, Gunther Kramer, se presentará. Se calmará lo suficiente como para explicarles que en último par de días muchas de estas bestias han sido vistas en las proximidades de la taberna. Él cree que deben tener alguna guarida cerca y rápidamente ofrece a la banda una recompensa por eliminar a estas bestias y descubrir de dónde vienen. Promete una recompensa de 80 coronas de oro por sus servicios.

Bestia. Cada vez que un Héroe entre en un edificio tira 2D6. Con un resultado de 12+ encuentra la entrada. Añade +1 a la tirada por cada edificio que hayas buscado. Un Héroe no puede buscar en los edificios de su propia zona de despliegue.

Fin de la Partida

Cuando uno de los Héroes encuentre la entrada a la guarida, terminará la partida.



La banda ha encontrado la entrada a la guarida de los Hombres Bestia. Cuando entran a través de una abertura en la pared, pasan a la habitación donde descansan los Hombres Bestia. Éstos se han aburrido con sus tareas y han escavado hasta llegar al edificio que se encontraba encima. Marcus Einzelman aún no conoce estos actos. La banda puede ver que la guarida se extiende más allá bajo tierra a unos niveles más profundos y deciden explorar más. Olvidando la recompensa, ahora solo pueden pensar en la perspectiva de que un tesoro aún por descubrir yace en algún lugar al final de estos túneles.

Escenario 2: Buscando por la Región

La banda está buscando por las cercanías de la Taberna del Cerdo Asado la entrada a la guarida de los Hombres Bestia. El resto de los Hombres Bestia están determinados en impedir a la banda que encuentre la entrada.

Banda enemiga

La banda que se enfrenta a la banda de los buenos es de Hombres Bestia. Se creará con 500 co.

Banda enemiga

Juega el escenario 7: Tesoro Escondido de la página 131 del Reglamento de Mordheim.

Reglas Especiales

Sólo los Héroes de la banda de los buenos pueden inspeccionar los edificios para encontrar la entrada secreta a la guarida de los Hombres

Escenario 3: El nivel de los Calabozos

Mientras están explorando los túneles, los miembros de la banda entran en un distrito casi completo de la ciudad enterrado bajo tierra. La banda anda a través de las calles entre varios bloques de prisiones y en la distancia pueden oír los lamentos de almas torturadas. En uno de estos bloques de celdas hay gente que aún permanece

Uno de los jugadores creará una banda buena (Hermanas de Sigmar, Cazadores de Brujas, Mercenarios Humanos, Enanos, Elfos, etc.) con 500 co. El otro jugador deberá crear tres bandas malvadas (Poseídos, Skaven y Hombres Bestia) con 500 co.

Durante esta campaña no se utilizan las reglas normales para jugar campañas. Los miembros de las bandas van ganando experiencia de la forma normal y pueden encontrar piedra bruja de la forma habitual. Sin embargo no podrán cambiar la piedra bruja encontrada por oro, ni comprar nuevo equipamiento, ni reclutar nuevos luchadores. Cualquier miembro perdido (11-15 en la Tabla de Heridas Graves) solo podrán ser reemplazados al final de la campaña.

Escenario 1: El Comienzo

La banda está merodeando la Plaza Pedlar en Mordheim, donde se monta un mercado una vez a la semana. De repente, se escucha un grito al otro lado de la plaza, cerca de la Taberna del Cerdo Asado. Un hombre de mediana edad corre hacia el líder de la banda pidiendo protección. Antes de que la banda pudiera decir nada unas bestias monstruosas emerge del callejón que hay detrás de la taberna. Numerosas criaturas bípedas humanoides, de unos dos metros de alto, con pezuñas y cuernos de cabra, cargan contra la banda.

Banda enemiga

La banda que se enfrenta a la banda de los buenos es de Hombres Bestia. Se creará con 500 co.

Escenario

Juega el escenario 9: Ataque Sorpresa de la página 133 del



Una banda de Hermanas de Sigmar busca la entrada a la guarida de los Hombres Bestia. Foto de Games Workshop.

cautiva. La banda avanza rápidamente hacia el edificio de donde provienen los gritos cuando de repente ven justo enfrente cientos de ojos amarillos flotando en la oscuridad. ¡Skavens!

Este grupo de Skavens han hecho aquí su guarida y actúan como guardias de prisiones (muy crueles) y como guardianes de los calabozos de Marcus.

Banda enemiga

La banda que se enfrenta a la banda de los buenos es de Skavens. Se creará con 500 co.

Escenario

Juega el escenario 1: Defiende el Botín de la página 127 del Reglamento de Mordheim.

Reglas Especiales

La banda de Skavens es automáticamente la banda defensora. Si la partida dura más de seis turnos, uno de los Skavens ha alertado a Marcus sobre los intrusos.

Escenario 4: Las Celdas

Asumiendo que la banda de los buenos vence en el escenario 3: El Nivel de los Calabozos, los miembros de la banda pueden buscar prisioneros humanos por las diferentes celdas. Tira 1D6 (si ya has obtenido los encuentros 1 y 3, entonces la siguiente tirada es automáticamente un 6).

1. Esta celda aparentemente está vacía. Si alguien entra en la celda, sin embargo, aparecerá un fantasma. El fantasma parece ser un pirata armado con un alfanje y equipado con una pata de palo, un garfio en lugar de una de sus manos y un sombrero colocado de forma desenfadada. Él sonríe con una boca llena de dientes ennegrecidos y entonces dice, "¡Ahoy! Marineros de agua dulce. Venís en busca del tesoro del Capitán Hotblood, ¿eh? Nunca lo encontrareis. ¡He dicho nunca!" Entonces mira ceñudamente a los invasores de la celda. Las miniaturas deben pasar un chequeo de Liderazgo, aquellos que fallen deben salir huyendo de la habitación.

Si la celda es registrada con cuidado, se encontrará una losa de piedra en el muro sur. Detrás de la losa hay un mapa de Mordheim. Tira para ver si el mapa es o no es auténtico (ver página 55 del Reglamento). El pirata fantasma aullará



con una risotada cuando la banda encuentra el mapa y desaparece.

2. Nada.

3. Esta celda contiene tres hombres que evidentemente han pasado varios días o incluso semanas de torturas encadenados en la pared. Están custodiados por un Ogro llamado Bolg.

Bolg está armado con una maza, y exclama, "¡Más prisioneros!", cuando ve entrar a los miembros de la banda. La banda tiene que luchar contra este Ogro antes de que puedan liberar a los prisioneros (ver página 148 del Reglamento para las reglas del Ogro).

Dos de los prisioneros están lejos de poder ayudar debido a los efectos de la piedra bruja. A uno le ha brotado un tentáculo de su pecho el cual acaricia sin parar. El otro está murmurando cosas incomprensibles, volviendo los ojos de un lado para otro como si

esperase que algún terror indescriptible le atacase en cualquier momento. El último prisionero, sin embargo, ha sido capturado por los secuaces de Marcus recientemente. Es un luchador de pozo que se llama Klaus Tyre. Está vivo a duras penas después de haber recibido un golpe muy fuerte del Ogro. Él estará muy agradecido si es liberado y tratará de escaparse de las mazmorras a la primera oportunidad. Él luchará sólo si se le da algún arma y si ve que no hay otra salida (ver página 148 del Reglamento para las reglas del Luchador del Pozo). No lleva consigo ningún equipo.

4. Nada.

5. Nada.

6. Esta es la celda que lleva a la estancia de Marcus. Está al final de un largo pozo que se hunde profundamente en la oscuridad. Aquellos miembros de la banda que tengan la habilidad de

Escalar Superficies Verticales o Acróbata pueden bajar sin problemas. El resto debe descender con la ayuda de una cuerda. Si no hay disponible ninguna cuerda, deberán realizarse para cada miniatura tres chequeos de Iniciativa a 20 cm, 15 cm y 10 cm del suelo, respectivamente (ver la página 28 del Reglamento para las reglas sobre caídas). Hay un túnel al final del pozo que lleva al nivel más bajo de los calabozos.

(Tan pronto como la banda encuentre la entrada a la guarida de Marcus, no podrán seguir buscando en el resto de celdas).

Escenario 5: La Guarida de Marcus

Hay un nefasto olor de podredumbre en este área. Si Marcus ha sido alertado (ver escenario 3. El Nivel de los Calabozos) habrá seis secuaces Skavens adicionales que acompañan aquí a Marcus y su banda. Tanto si Marcus ha sido alertado como no, saludará a los visitantes: "¡Bienvenidos jóvenes héroes! Acercaros más para que pueda ver las caras de aquellos que me van a devolver a la nada." Entonces, Marcus les devuelve a los miembros de la banda una risa siseante.

La habitación tiene un gran sillón junto al muro este, en donde Marcus se encuentra reclinado. Delante de la silla hay una mesa grande de roble de forma ovalada. Hay una bandeja sobre la mesa que contiene



un fragmento grande de piedra bruja. La piedra bruja pesa alrededor de seis libras y absorbe toda la luz a su alrededor. En frente de la mesa hay un gran foso donde los cuerpos de los sacrificados pueden ser arrojados. El agujero mide 2 metros y medio de profundidad. Las miniaturas que carguen a Marcus por delante deben pasar un chequeo de liderazgo para evitar caerse.

Marcus está custodiado por su banda de Poseídos. El no ordenará atacar hasta que la banda de los buenos ataque. Una vez que la banda ataque, Marcus ordenará a su banda que cargue y sus seguidores atacarán.

Banda enemiga

La banda defensora es de Poseídos. Se creará con 500 co, incluyendo a Marcus como el Magister de la banda.

Escenografía

El terreno debe representar una gran habitación o caverna. Se sugiere que el terreno se despliegue en un área de 60x60 cm. En un extremo debe desplegarse una mesa oval y un sillón, con un foso (de unos 10 cm de diámetro) en frente de ambos.

Despliegue

La banda de Marcus se coloca a 20 cm del borde donde se encuentran la mesa y el foso. Marcus se

coloca cerca de la silla al borde del agujero. Su oponente despliega en el borde opuesto del tablero.

Inicio de la Partida

La banda de los buenos tiene el primer turno.

Final de la Partida

Cuando Marcus queda fuera de combate la banda de los buenos gana la partida y la campaña. Si la banda de los buenos falla su chequeo de retirada, la banda de Marcus será la ganadora.

Reglas Especiales

Marcus Einzelman: Es un magister mutante y su coste es de 200 coronas de oro. Será el jefe de su banda de Poseídos (por tanto le quedan 300 co para reclutar al resto de su banda y no podrá incluir otro magister) y tendrá el siguiente perfil.

Equipo: Martillo y armadura ligera.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	4	5	2	3	2	8

Mutaciones: Gran Garra (+1 Ataque con un modificador de +1 a la Fuerza), Horroroso (causa miedo), Hedor Asqueroso (las miniaturas trabadas en combate cuerpo a cuerpo con Marcus debe pasar un chequeo de resistencia o sufrirá una penalización de -1 a la Habilidad en Armas y a la Iniciativa).

El único tesoro que Marcus y sus seguidores tienen es el fragmento grande de piedra bruja que hay en la mesa.

Epílogo

Si la banda mata a Marcus, encontrarán una entrada secreta que conduce al exterior a un bosquecillo de árboles delgados en las afueras de Mordheim. El propietario de la Taberna del Cerdo Asado estará agradecido y asombrado por el relato de la banda.

La banda puede vender el gran fragmento de piedra bruja encontrado en la guarida de Marcus por 200 coronas de oro.



SABIAS QUE...

... en 1940 los alemanes hundieron buques aliados con un desplazamiento bruto de 4.000.000 de toneladas, lo que equivalía a la cuarta parte de la flota mercante británica. En los cuatro primeros meses de 1941, hundieron casi 2.000.000 de toneladas adicionales, más de la mitad en el Atlántico Norte. Fueron años de grandes victorias para la flota alemana, la época de las "manadas de lobos".

... cuando el Mariscal de Campo Von Kluge le ordenó al General Fritz Bayerlein, comandante de la División Panzer Lehr, que mantuviera las posiciones a cualquier precio, éste, enfadado, contestó: "En mi zona del frente todos están manteniendo las posiciones. Cada uno de mis Granaderos, de mis Ingenieros y de mis dotaciones de tanque mantiene sus posiciones. Ni un solo hombre está abandonando sus posiciones. Están en sus pozos de tirador, en silencio, porque todos ellos están muertos"

... el ejército de los Estados Unidos sufrió un total de 929.307 casos de "fatiga de batalla" durante la Segunda Guerra Mundial. Solamente en Junio, en Normandía, un alarmante número de 10.000 hombres fueron tratados de alguno de sus síntomas. Entre Junio y Noviembre de 1944, la fatiga de batalla llegó a representar el 26% de las bajas estadounidenses.

... durante la batalla de Normandía, cuatro oficiales británicos y 7.018 soldados de diversos rangos fueron sometidos a Consejos de Guerra por desertión. 59 oficiales y 3.628 soldados de otros rangos fueron sometidos a Consejos de Guerra por otras faltas.

... el 1 de enero de 1945, la Luftwaffe alemana lanzó un ataque sorpresa sobre trece campos de aviación británicos y estadounidenses situados en Bélgica y en el norte de Francia. Alrededor de 800 aviones, en su mayor parte Focke Wulf Fw190s y Messerschmitt Bf109s, tomaron parte en este ataque a baja cota. Un total de 224 aviones aliados fueron destruidos, la RAF perdió 144 y otros 84 fueron dañados. Las pérdidas de pilotos fueron mínimas. Durante el regreso a sus bases, cerca de 100 aviones de la Luftwaffe fueron abatidos por sus propias defensas antiaéreas, cuyos oficiales no habían sido informados de este ataque.

Operacion Saar: Una oportunidad Perdida

Por: Kevin R. Austra / Traducido por: Álvaro López

En Septiembre de 1939, mientras Alemania se concentraba en la lucha contra Polonia, el ejército francés invadió Alemania desde el Oeste.

La segunda Guerra Mundial llevaba sólo una semana cuando el ejército francés cruzó la frontera con Alemania. El 7 de Septiembre de 1939, el temor de los generales alemanes de una guerra en dos frentes se había hecho realidad. Era inconcebible que los alemanes pudieran detener de forma efectiva el avance del poderoso ejército francés con la Wehrmacht (ejército de tierra Alemán) concentrado completamente en Polonia.

Mientras los Cazabombarderos Ju-87 Stuka dejaban caer su cargamento de bombas sobre los objetivos polacos, el general francés Maurice Gamelin ordenaba a los ejércitos tercero, cuarto y quinto la puesta en marcha de la Operación Saar. Las tropas francesas marcharon hacia los salientes de Cadenbronn y el bosque de Wendt donde la frontera con Alemania entraban en la geografía francesa. Las tropas de reconocimiento atravesaron dicha frontera el 7 de Septiembre, seguidos dos días más tarde por la infantería y tropas mecanizadas.

Asombrosamente no obtuvieron respuesta armada y la infantería francesa cruzó las vacías posiciones enemigas. La línea Siegfried aparecía abandonada. A pesar de este sorprendente avance, el movimiento francés hacia el Saar se llevó a cabo de una forma tan pausada que los soldados y oficiales alemanes podían recoger sus pertenencia y retirarse tranquilamente antes de que las legiones del General Gamelin llegasen. En otras áreas de la frontera franco-alemana, los oficiales alemanes y franceses de frontera charlaban por encima de las barricadas como si nada estuviese ocurriendo. A pesar de la declaración de guerra los pueblos fronterizos en Francia continuaron recibiendo sin interrupción alguna el suministro eléctrico desde las centrales generadoras alemanas. La nueva guerra Europea parecía estar muy lejos de la horrible matanza que fue la Primera Guerra Mundial 25 años antes.

A través de los pueblos alemanes, se encontraban curiosas pancartas y carteles que rezaban frases parecidas a: " Soldados franceses, no

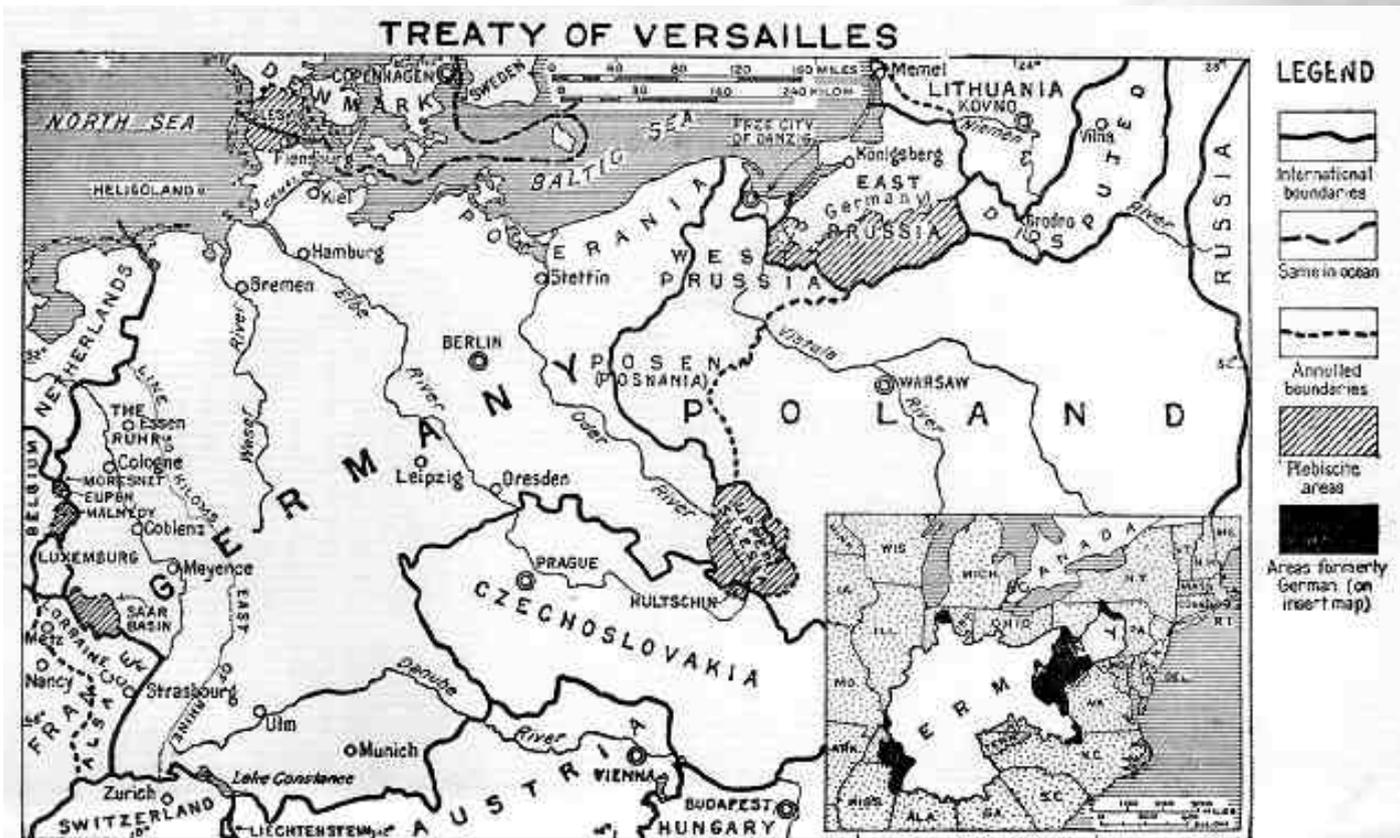
tenemos nada contra vosotros, no dispararemos a menos que lo hagáis vosotros". En vez de proyectiles de artillería, los alemanes, desde camionetas con altavoces, lanzaban mensajes propagandísticos hacia las líneas francesas, o levantaban carteles en los que se leían mensajes de paz y buena voluntad.

Los soldados franceses sin embargo, también recibieron mensajes más letales. Durante su lenta retirada, los Alemanes sembraron la frontera con explosivos. Los campos fueron minados, colocaron trampas explosivas en las puertas, e incluso algunos símbolos del Nacional Socialismo colocados en las paredes, escondían explosivos. Un sencillo obstáculo explosivo era suficiente para detener el avance francés durante días. En cierta ocasión el General Gamelin ordenó personalmente, para limpiar un camino de explosivos, enviar a una piara de cerdos a través de él. La gran cantidad de explosiones y la carnicería generada no inspiró a los soldados para seguir avanzando hacia el interior del Reich

El 9 de Septiembre dos divisiones motorizadas, cinco batallones de tanques y artillería habían ocupado un pequeño trozo del territorio alemán. A pesar de la abrumadora potencia de



Maurice Gamelin



fuego, la mayoría de las Fuerzas de Gamelin permanecieron cerca de territorio francés. Sus tanques, cuando fueron utilizados, se organizaron en pequeñas compañías para realizar ataques sobre los puntos de resistencia alemanes o sobre bunkers desocupados, mientras los VIPs de Francia observaban desde una distancia prudente.

En 1939 el ejército francés poseía algunos de los mejores carros de combate del mundo. Mecánicamente robustos y fuertemente armados, los tanques tenían un blindaje más grueso que cualquier tanque alemán, y con dotaciones bien entrenadas. Si había algún defecto en la doctrina de las fuerzas acorazadas, era el cómo se debían emplear las unidades blindadas.

Sin entrenamiento en movimientos de tanques a gran escala, los franceses tendían a usar mal sus tanques, fragmentando sus unidades y sin coordinarlas con la infantería, artillería y las operaciones de las fuerzas aéreas.

En los raros casos en los que los tanques franceses cruzaron la frontera poniéndose al alcance de las armas enemigas, los cañones antitanque de 37mm alemanes resultaron inofensivos contra los tanques de 33 toneladas Char B1bis. Los tanques franceses respondían rápidamente al fuego enemigo con los cañones de 47 mm montados en las torretas y los de 75 mm de la estructura. Los intercambios de disparos eran aislados y normalmente terminaban sin que ninguno de los bandos sacara ventaja alguna. Los

alemanes retrocedían y volvían a colocar sus cañones de pequeño calibre mientras que los tanques franceses retrocedían buscando la protección de la infantería. Estos breves intercambios mostraron un serio defecto del blindaje francés. El tanque CharB1bis tenía las tomas de aire del radiador en el lateral, donde un impacto de un antitanque de pequeño calibre podían dejar al tanque fuera de combate.

Si la Inteligencia Militar francesa hubiese sabido que no había absolutamente ningún panzer frente a ellos, la situación hubiera podido ser diferente. No solamente no había tanques alemanes al oeste del Rin, sino que la Wehrmacht no tenían ningún arma antitanque capaz de destruir los blindados invasores. La mejor defensa alemana fueron los noticiarios sobre las tácticas alemanas (blitzkrieg), que intimidaron, minaron y atemorizaron a los componentes de la Inteligencia francesa.

En contra de la ilimitada potencia militar que alegaba la propaganda Nazi, el ejército alemán carecía del armamento adecuado. Sus unidades estaban muy escasas de ametralladoras, pistolas, artillería y tanques. La fuerza alemana poseía alrededor de 200 tanques medios Mark IV., el blindado más moderno en el inventario alemán, el cual estaba armado con un cañón de 75mm de baja velocidad. El resto de las fuerzas blindadas consistía en unos anticuados



Char B 1 bis

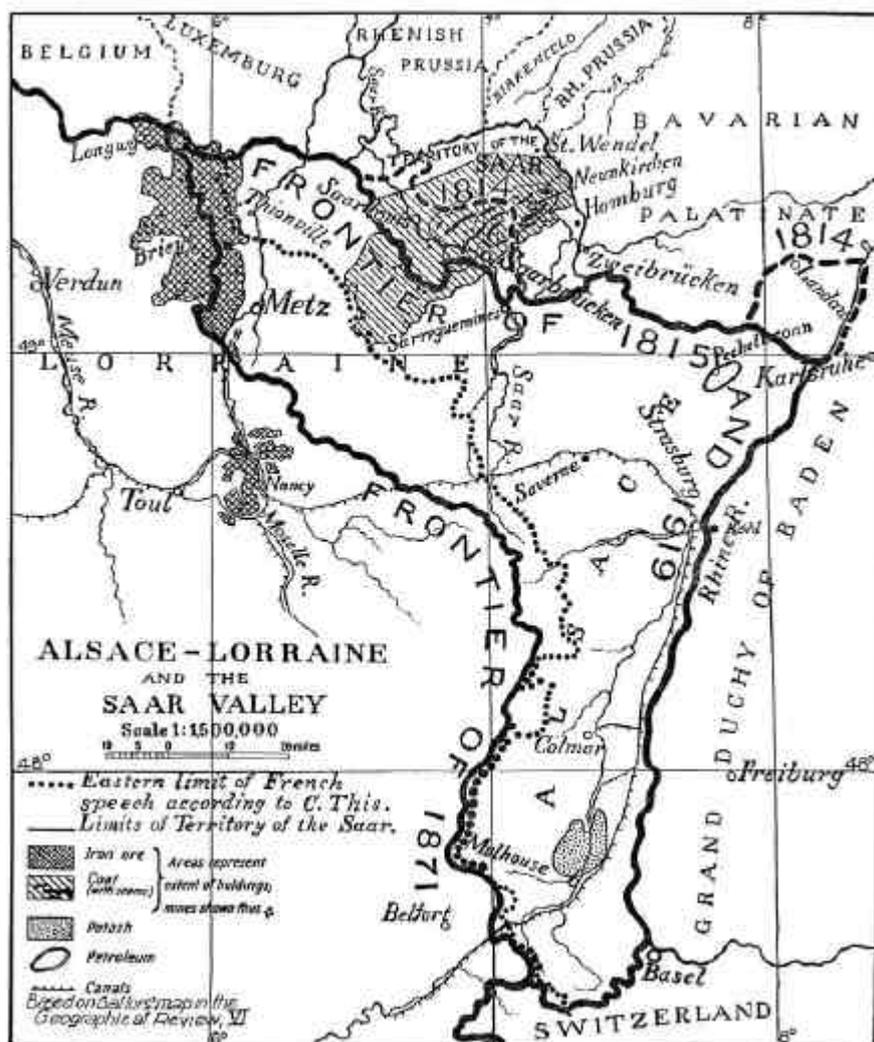
FLAMES OF WAR.

tanques ligeros Mark II armados con un cañón de 20mm y una ametralladora en la torreta, y los aún más ligeramente protegidos Mark I que sólo llevaban dos ametralladoras. En el mejor de los casos, estos tanques ligeros, relegados principalmente a ejercicios de entrenamiento hasta que estuvieron disponibles tanques más pesados, eran adecuados para tareas de reconocimiento. Para cuando las unidades blindadas hubieran estado disponibles en el frente occidental, los franceses podrían haber ocupado la zona del Rhineland.

La escasez alemana de transportes motorizados, desembocó en el uso por parte del ejército de tierra alemán de vehículos de todo tipo y tamaño. La precipitada incorporación al ejército alemán de 16.000 vehículos civiles añadió una pasada carga de mantenimiento. Muchos de estos vehículos provenían de las recientemente conquistadas Austria y Checoslovaquia. El problema de conseguir las piezas de repuesto para estos vehículos sobrepasó las proporciones de una pesadilla, ya que había 100 tipos diferentes de camiones en activo, 52 tipos de coches y 150 de motocicletas. Como resultado las tropas de reconocimiento alemanas conducían motocicletas de brillantes esquemas de color civiles.

Calculando los riesgos que ello tenía asociados, Hitler redujo extremadamente las defensas de la frontera Oeste con la intención de garantizar la rápida victoria en el Este. Las tropas que mantuvo al Oeste del Rhin difícilmente hubieran podido aguantar un ataque enérgico. Mientras se desarrollaba la acción en Polonia, 43 divisiones alemanas estaban esparcidas a lo largo de la frontera occidental, desde Dinamarca a Suiza. En el Saar, El comandante del I ejército alemán, el General Erwin von Witzleben contaba 13 mermadas divisiones bajo su mando.

La amenaza de de una agresiva ofensiva francesa obsesionaba diariamente al comandante del I ejército. Witzleben, quién se había retirado del servicio algunos años antes, fue investido con el rango de comandante de campo. El general se encontró constantemente en destinos que no le motivaban, y el Saar no fue una excepción. Las defensas de Witzleben estaban mermadas por una falta de cañones antitanque y artillería, y por el hecho de que sus divisiones de infantería fuesen de segunda clase y estuviesen equipadas con ametralladoras de la primera guerra mundial. Frente a Witzleben se



encontraban 10 divisiones francesas completamente equipadas y antrinceradas en las formidables defensas de la línea Maginot.

Tomando el nombre de André Maginot, un veterano de guerra y ministro de guerra francés hasta su muerte en 1932, la línea Maginot era la más elaborada y extensa línea de fortificación que jamás se había construido. Los franceses habían estudiado la viabilidad de una barrera defensiva permanente contra Alemania una vez terminada la Primera Guerra Mundial, usando las fortalezas de Verdun como ejemplo. El primer pago de 500 millones de dolares, para el proyecto fue aprobado por el parlamento en 1929, y las construcciones empezaron en 1930

La construcción de la línea fortificada no fue el mero resultado de la intranquilidad post-guerra que los franceses sentían por sus vecinos del este. En 1928 Alemania y su impotente ejército de 100.000 hombres en tiempos de paz, el Reichwehr, presentaban una débil amenaza para Francia, ni tampoco podrían expulsar del ocupado Rhineland a los ejércitos francés, británico y

americano. Los problemas internos franceses provocaron la militarización de la zona. En 1928 las provincias francesas de la región de Alsacia-Lorena, las cuales habían sido cedidas a Alemania en el tratado de paz que puso fin en 1870 a la guerra Franco-Prusiana y fueron recuperados por Francia en el tratado de Versalles cuando terminó la Gran Guerra, estaban ahora solicitando transformarse en regiones autónomas. El pensamiento de que estas provincias, ricas en recursos, y que fueron reconquistadas recientemente a un altísimo precio dejaran de pertenecer a Francia era intolerable. Maginot dirigió la construcción de la línea como un permanente recuerdo para asegurar la lealtad de estas regiones. De hecho, la mayor parte de la línea corría a través de una región francesa habitada por cerca de un millón de Germano parlantes Alsacianos.

La línea Maginot suplementaba las ya existentes fortificaciones y estaba particularmente reforzada en el corredor de Saarbrücken-Metz, la ruta más directa a París. En la región de Alsacia-Lorena la línea Maginot tardó 10 años en construirse y costó unos 323 millones

de dolares. Las principales fortificaciones fueron completadas en 1935 y 300.000 soldados fueron destinados a ellas

Como con la mayoría de las construcciones defensivas, Maginot se proyectó como una zona de seguridad hecha con hormigón. La mayoría de la potencia de fuego sin embargo, no era efectiva debido a que las operaciones en Alemania tenían objetivos fuera del alcance de la artillería pesada. Para ser de alguna utilidad, la artillería de la línea Maginot debía ser adelantada. Con las experiencias de la Primera Guerra Mundial, como la sangrienta defensa de Verdun, aún frescas en la memoria de los franceses, estos eran reacios a abandonar las fortificaciones y atacar la línea alemana Siegfried.

La construcción de la muralla occidental, o línea Siegfried, como era conocida popularmente por los aliados, comenzó en 1936 como continuación de la ocupación alemana de la región del Rhineland y que no tuvo ninguna

reacción. Bunkers and fortines se extendieron desde la frontera Suiza hasta los Países Bajos. Las fortificaciones más importantes fueron realizadas alrededor de Saarbrücken, donde algunos de los bunkers avanzados de la línea Maginot estaban a tan sólo 100 metros de la frontera alemana. El refuerzo defensivo en la zona industrial de Saarbrücken era militarmente importante, debido a que esta era el acceso natural al paso de Kaiserslautern, una tradicional ruta de invasión.

El paso de Kaiserslautern desembocaba directamente en la ciudad de Worms, en el Rhin. Conociendo esta importante ruta a través del Saar, los alemanes diseñaron una defensa en profundidad de la muralla occidental formada por tres cinturones. La primera línea estaba emplazada en ambas riveras del río Saar, y consistía en trampas antitanque y bunkers, fortificaciones y campos de minas trazados irregularmente. Cuando era posible, las fortificaciones se construían

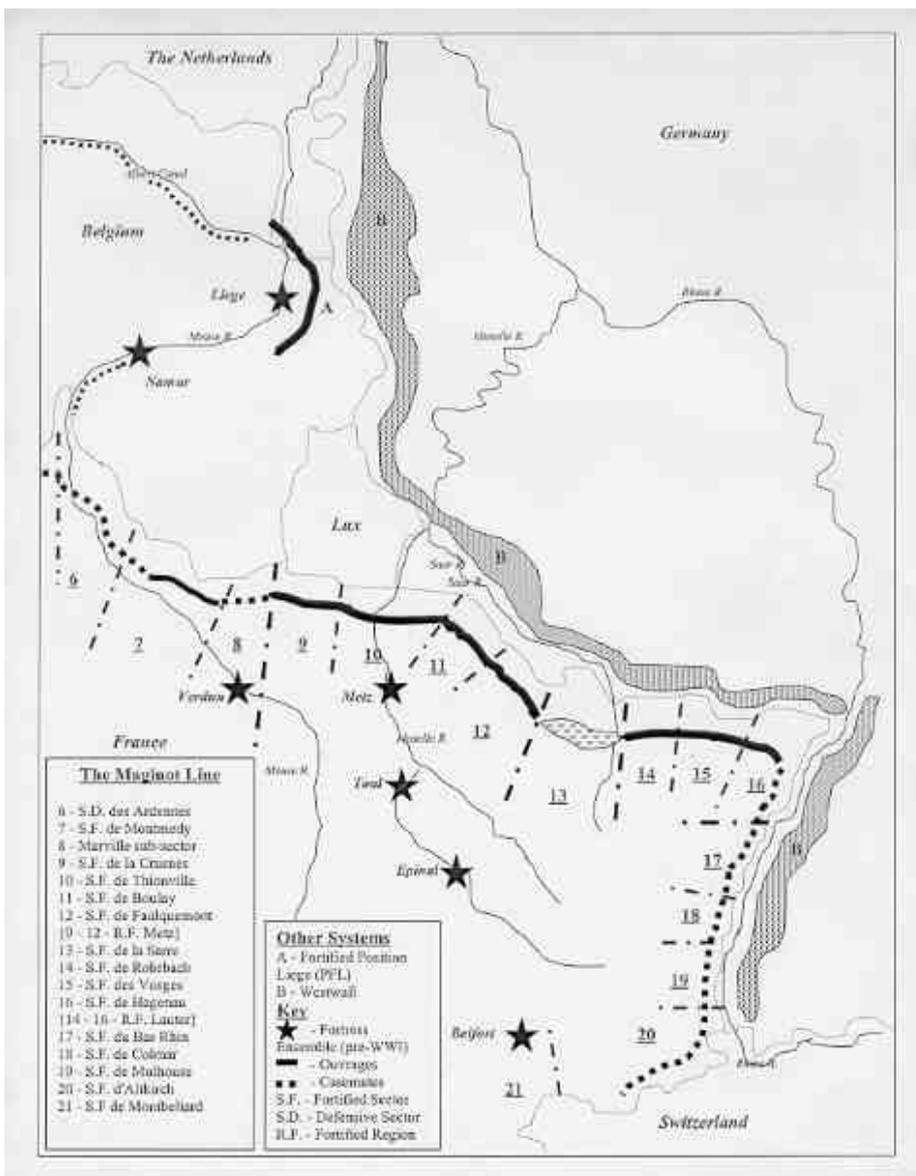
en antiguas fábricas e instalaciones mineras. La mayor concentración de minas y trampas explosivas fue emplazado en esta parte de la línea.

El Segundo cinturón de las defensas estaban esparcidas por el Hunsrück, una zona de tierras altas que se extendían hacia el Este, casi hasta el Rhin, formando una barrera natural hacia el corazón de Alemania. En este escabroso terreno, el segundo cinturón requería menos trampas antitanque. La mayor concentración de defensas individuales fue colocada en las lindes de las carreteras, vías de tren y senderos que se dirigían hacia las colinas. El cinturón de Hunsrück estaba dotado de numerosas posiciones para artillería pesada y bunkers de mando.

El tercer cinturón estaba a 20 kilómetros más hacia el este, y consistía en bunkers y fortificaciones colocadas alrededor de las instalaciones militares en Landstuhl y Ramstein, estas eran las últimas defensas hasta Kaiserslautern

Al contrario que la cara línea Francesa, la línea Siegfried no era una continua línea de fortificaciones. Aunque estaba construida para proporcionar fuego de apoyo mutuo había demasiados huecos en las posiciones defensivas. En 1939 sólo el 30% de las defensas planificadas se habían completado. Una razón adicional que complicó la terminación de las defensas fue la cesión de responsabilidades de la línea Siegfried del Ejército al Ministerio de Obras Públicas. Gran parte de la línea Siegfried fue construida de forma que muchos bunkers y fortificaciones estaban mal emplazados. Las unidades del Cuerpo de Trabajadores Nacional Socialistas construyeron trampas antitanque y bunkers con desgana. Más interés se puso en las áreas más cercanas a las carreteras principales, las cuales permitían un fácil acceso. En 1938 durante un reconocimiento por fortificaciones fronterizas, Hitler quedó impresionado por el número de bunkers que salpicaban las colinas. La verdad, sin embargo, era que docenas de corredores naturales estaban sin cobertura, en favor de aquellos que podían ser vistos por los oficiales nazis de alto rango.

Antes de la invasión de Polonia, el ejército alemán no tenía dificultades para destinar soldados a la línea Siegfried, ya que la defensa de la frontera occidental, era prioritaria durante la ocupación de Austria y Checoslovaquia. Las operaciones en Polonia, sin embargo, requirieron un esfuerzo sustancial, y las fuerzas de la muralla occidental fueron destinadas a



unidades del ejército regular. Este desplazamiento de tropas dejó el corredor de Kaiserslautern virtualmente sin defensores.

El ejército francés tenía la fuerza suficiente para llegar a Kaiserslautern. A lo largo de la frontera con Alemania, se desplegaban 85 divisiones francesas frente a 34 divisiones alemanas. De esas divisiones alemanas, todas menos 11 eran unidades de reserva. Los franceses, sin embargo, desconocían el tan favorable balance de tropas de las que disponían. Además, los franceses no apoyaban la idea de que hubiera otra guerra europea, y la moral del ejército estaba baja.

Los civiles franceses no estaban conformes con la perspectiva de otra guerra tan cerca de territorio francés. La Primera Guerra Mundial había prácticamente destruido una generación entera y había ocasionado irreparables daños en la sociedad francesa. A esto le sumaban el problema de la devastación que sufrieron las poblaciones cercanas a las zonas de combate. El territorio francés cercano al Saar había quedado virtualmente intacto al finalizar la Primera guerra Mundial, ya que la zona era entonces parte de Alemania y quedaba lejos de los campos de combate de Verdun, Somme y Argonne. Como resultado, sólo alguna casas, fábricas, minas carreteras y puentes en la region del Saar sufrieron pequeños daños. Ahora que la frontera francesa se había movido hacia el este, se preveía que esta zona pudiese ser devastada por la guerra.

El día que el ejército francés entró en Alemania, la Fuerza Expedicionaria Británica (British Expeditionary Force) (BEF) llegó a Francia. Aunque los británicos no estaban listos para entrar en guerra con la Wehrmacht, los mandos británicos estaban impacientes por tener un poco de acción. Winston Churchill, a la cabeza del almirantazgo británico propuso minar el Rin. Los Franceses, sin embargo, protestaron puesto que los alemanes podían tomar represalias y volar los puentes del Sena. En la Cámara de los Comunes Británica se vacilaba acerca de llevar de esa forma tan agresiva la guerra. Cuando se sugirió que se bombardease la Selva Negra para provocar incendios incontrolables en Alemania, el Secretario de Estado del Aire, Sir Kingsley Wood, protestó por los daños que estos incendios podrían causar en propiedades privadas. Además el Premier Eduard Daladier, pidió que la RAF (British Royal Air Force) no bombardease Alemania. Se estaba



Eduard Daladier

resolviendo como una guerra de caballeros, con los alemanes actuando por necesidad y los franceses por timidez.

Al contrario de Alemania, que producía los aeroplanos de la Luftwaffe en cadena, los aviones francese se montaban a mano de forma artesanal y además estaban faltos de suministros, aunque eran excelentes aeroplanos en manos de pilotos experimentados. La fuerza aérea francesa tenía prohibido realizar misiones aéreas en espacio alemán a pesar de ser perfectamente capaz. Si los mandos anglo-franceses hubieran estado informados de que la Luftwaffe estaba íntegramente implicada en el este, la fuerza aérea anglo-francesa podría haber sido ser más agresiva. En la frontera occidental, la Luftwaffe se reducía a unos cuantos anticuados cazas, muchos de los cuales eran biplanos. La mayor parte de los Messerschmitt Me-109 disponibles estaban destinados en el norte de Alemania protegiendo la zona industrial del Ruhr y las instalaciones navales. La mayor parte de la actividad aérea de este periodo, que fue conocido como "Phony War", fue llevado a cabo por los vuelos alemanes de reconocimiento.

A pesar que la mayoría del alto mando alemán catalogaron como una crisis los movimientos franceses en el Saar, Hitler, de forma sorprendente, mantuvo una actitud de "esperar y ver". Aparentemente despreocupado por la situación en la frontera occidental, Hitler mostraba simplemente curiosidad por la

conducta francesa. Quería comprobar si la línea Siegfried podía soportar un ataque en regla. Además, en el caso de que los franceses avanzaran hacia el Ruhr a través de Luxemburgo o Bélgica, le preocupaba si un contraataque de las fuerzas volviendo desde Polonia sería capaz de expulsar a los franceses de Alemania. En cierto modo, Hitler consideró la Operación Saar como una provocación que le servirían de excusa para planificar las operaciones en el frente occidental.

La curiosa actitud de Hitler con respecto a lo ocurrido el 7 de Septiembre, se hizo evidente cuando nombró al General Kurt Freiherr von Hammerstein comandante de cuerpo de ejércitos A, una fuerza especialmente constituida para la defensa de la línea Siegfried. Con el nombramiento de Hammerstein, que se hallaba en situación de reserva y que no tenía autoridad real sobre sus tropas, Hitler se aseguró que no habría ningún tipo de iniciativa por parte alemana en los sectores atacados. Hitler pensaba que los franceses habían atacado por la zona más protegida de la Línea Siegfried y se dio cuenta que no podrían capturar ninguna o entrar en combate con unidades alemanas a pesar de su avance por territorio alemán. Tan ligeramente amenazada estuvo Saarbrücken que los aserraderos y fábricas continuaron su producción. Los únicos disparos hechos hacia Saarbrücken fueron los realizados por las cámaras de fotos desde los puestos de observación de la Línea Maginot en las colinas que dominaban la ciudad.

Gamelin sospechaba cada vez más de la continua inactividad alemana.



Kurt Freiherr von Hammerstein

Malinterpretando la carencia de respuesta, el general francés ordenó a sus comandantes mantener una distancia de seguridad con la línea Siegfried y planear una rápida retirada hacia las colinas de Spicheren en Francia. Políticamente esto era también la vía más segura. En caso avanzar hacia Alemania, esto significaría también abandonar la costosa Línea Maginot.

El 12 de Septiembre la inactiva ofensiva francesa alcanzó la máxima penetración en territorio alemán, 9 kilómetros. Se apreció, de forma creciente, que cuanto más se acercaban los elementos de vanguardia franceses a la Línea Sigfried, más cauteloso se volvía el avance. En un pueblo, una sola ametralladora detuvo el avance francés durante más de un día. Con estos retrasos la Operación Saar fue diluyéndose hasta convertirse en una confusa demostración

Los acontecimientos en el frente oriental apresuraron la retirada francesa. El 17 de Septiembre el ejército soviético invadió Polonia. Cada vez se veía más claro que la guerra europea se convertiría en otra guerra mundial. El Saar no volvió a ser un punto de interés, y los franceses buscaron nuevas formas de combatir con alemanes y soviéticos en campos de batalla alejados de Francia. Los gobiernos alemán y soviético lanzaron campañas de paz por separado. Temían que los italianos pudiesen unirse a la guerra.

Gamelin comentó que la operación Saar no fue más que "una pequeña prueba". Con 35 divisiones Polacas destruidas en una sola semana después de la invasión alemana, los militares franceses concluyeron que era sólo cuestión de tiempo que los recursos se enviaran al frente occidental. Gamelin redactó la secreta Orden Personal número 4, ordenando a sus fuerzas detener el avance.

El 21 de Septiembre Gamelin rechazó cualquier proposición para continuar la ofensiva, y ordenó que el ejército francés debía retirarse a la línea Maginot a la espera de un contraataque alemán. No todos los comandantes franceses estuvieron de acuerdo con esta decisión. El General Henri Giraud, comandante del VII ejército, observó que la Operación Saar era una oportunidad increíble para las fuerzas francesas. Creía que un solo cuerpo de ejército podría cubrir toda el área entre Saarbrücken y Traer. Este movimiento no solamente pondría en evidencia a Alemania, sino que también aseguraría el Corredor del Metz en Francia y abriría



Siegfried Westphal

rutas para futuras operaciones más allá del Rin con dirección a Koblenz o Mannheim. En cualquier caso, parecía posible que las fuerzas francesas hubiesen alcanzado el Rin

El cuartel general alemán, avergonzado, tuvo que dar la razón a Hitler, acerca de la falta de decisión francesa. Cuando cayó Polonia, las tropas disponibles regresaron al Oeste. El General von Hammerstein fue relevado de su mando, sin ningún tipo de ceremonia, y la guarnición de la Muralla Occidental se relajó.



Henri Giraud

El General alemán Siegfried Westphal estuvo de acuerdo con que la situación en el Oeste fue peligrosa y estimaba que los franceses podrían haber alcanzado el Rin en dos semanas si lo hubiesen intentado. El mando francés no opinaba así. Ahora la artillería alemana tenía al alcance de sus armas la línea Maginot, y los aviones de la Luftwaffe volvieron a los cielos del frente occidental.

El 30 de Septiembre se ordenó secretamente al ejército francés que se retirase a Francia. El movimiento se realizó durante la noche. La retirada se llevó a cabo lentamente, al igual que se había hecho el avance. Las tropas francesas prolongaron la retirada hasta el 17 de Octubre, fecha en la que el último soldado francés abandonó el territorio alemán

El I ejército de Witzleben, reforzado por una división de infantería, lanzó un ataque general el 16 de Octubre, que consiguió poco más que hacer huir a las unidades de retaguardia francesas. La contraofensiva continuó hasta el 24 de Octubre. El I ejército cruzó a Francia, siendo esta la primera fuerza militar alemana que lo hacía desde el Agosto de 1914. Los alemanes continuaron el avance y ocuparon una pequeña franja de territorio francés, cinco meses antes de que 10 de Mayo de 1940, la blitzkrieg golperara por completo al país. Un comunicado francés anunció el ataque alemán y posteriores informaciones aseguraban que el enemigo había sufrido importantes pérdidas. Lo cierto es que los alemanes sólo tuvieron 198 bajas durante esa acción.

La oportunidad francesa de aquellos 14 días para frustrar los planes del Tercer Reich, concluyó como una pequeña reseña en la guerra y señaló el principio de la denominada "Phony War". Peor aún, el inexplicable letargo francés en la operación Saar condenó a Francia a ser derrotada siete meses después y garantizó 4 años de ocupación Nazi.

Fuentes:

Artículo de la revista "World War II"

5º REGIMIENTO DE FALLSCHIRMJÄGER EN TÚNEZ

Fuente: www.flamesofwar.com / Traducido por: Enrique Ballesteros

En Julio de 1942 el II/FJR.5 (II Batallón, 5º Regimiento Fallschirmjäger) fue enviado a África, denominado Batallón Hübner, como parte de la Brigada Ramcke. El resto del regimiento fue destinado a Reims (Francia) para adiestrarse de cara a la Operación Hércules, el ataque a Malta (el cual fue posteriormente cancelado).

Noviembre-Diciembre 1942

A finales de 1942, una importante flota aliada fue detectada por los alemanes moviéndose a través del estrecho de Gibraltar. Los alemanes apreciaron una nueva amenaza en el Mediterráneo. Inicialmente pensaron que los aliados planeaban invadir el sur de Francia o Córcega, pero poco tiempo después resultó obvio que Túnez era el objetivo.

El Stab (Compañía de Mando), I & III/FJR.5, bajo el mando del Oberstleutnant Walter Koch, fue movilizado de Reims y en cuestión de días los Fallschirmjäger estaban volando a bordo de un JU-52 camino de Túnez.

Los primeros hombres del FJR.5 llegaron a Túnez a principios de Noviembre. Unos pocos días más tarde, el 12 de Noviembre de 1942 una flota de JU-52 protegidos por cazas llegaron con 600 Fallschirmjäger del III Batallón. El puente aéreo continuó hasta el 16 de Noviembre. Para entonces ambos batallones y sus unidades de apoyo estaban en Túnez. El FJR.5 desplegó alrededor de Túnez en posiciones defensivas.

El 16 de Noviembre de 1942, el FJR.5 tenía en Túnez:

- **I Batallón** (Hauptmann Schirmer)
- **Fallschirmkompanie Sauer** (compuesta por los heridos ya recuperados de la Brigada Ramcke, llegados desde Atenas)
- **III Batallón** (Hauptmann Knoche)

El Batallón de Schirmer se posicionó al oeste de la ciudad, la Compañía de Sauer al sur y el Batallón de Knoche quedó en reserva.

Además del FJR.5 de Koch, el XI Batallón de Fallschirmjäger del Mayor Witzig, una batería pesada de FlaK (cuatro cañones de 88mm) y una compañía de vehículos blindados también habían sido destinados para reforzar la defensa.

Los italianos también habían empezado a desplazar refuerzos: dos batallones de élite (infantes de marina

de San Marco) y dos batallones de la división aerotransportada "Superga".

Los Fallschirmjäger atravesaron rápidamente la ciudad para preparar posiciones de bloqueo de carreteras que detuvieran el avance de la fuerza aliada anglo-americana.

Las fuerzas de la Francia de Vichy aún controlaban la mayor parte de las defensas de Túnez y los alemanes aún no estaban seguros de por cual de los bandos acabarían decantándose.

Como los franceses superaban en número sustancialmente a las fuerzas del Eje, se decidió que la negociación y la diplomacia sería la mejor actuación. Mientras estaban reconociendo las posiciones francesas, el Hauptmann Knoche y dos oficiales fueron arrestados por los franceses, pero gracias a la diplomacia y algunos favores pudo convencer al comandante de las fuerzas locales francesas, que estaba actuando en nombre del General Nehring (Comandante de las fuerzas alemanas en Túnez). Pudo negociar la ampliación del área defensiva de los Fallschirmjäger más allá de Medjez el Bab e incluir tres cabezas de puente en el río Medjerda en Mejez el Bab, Tebourda y Jedeida.

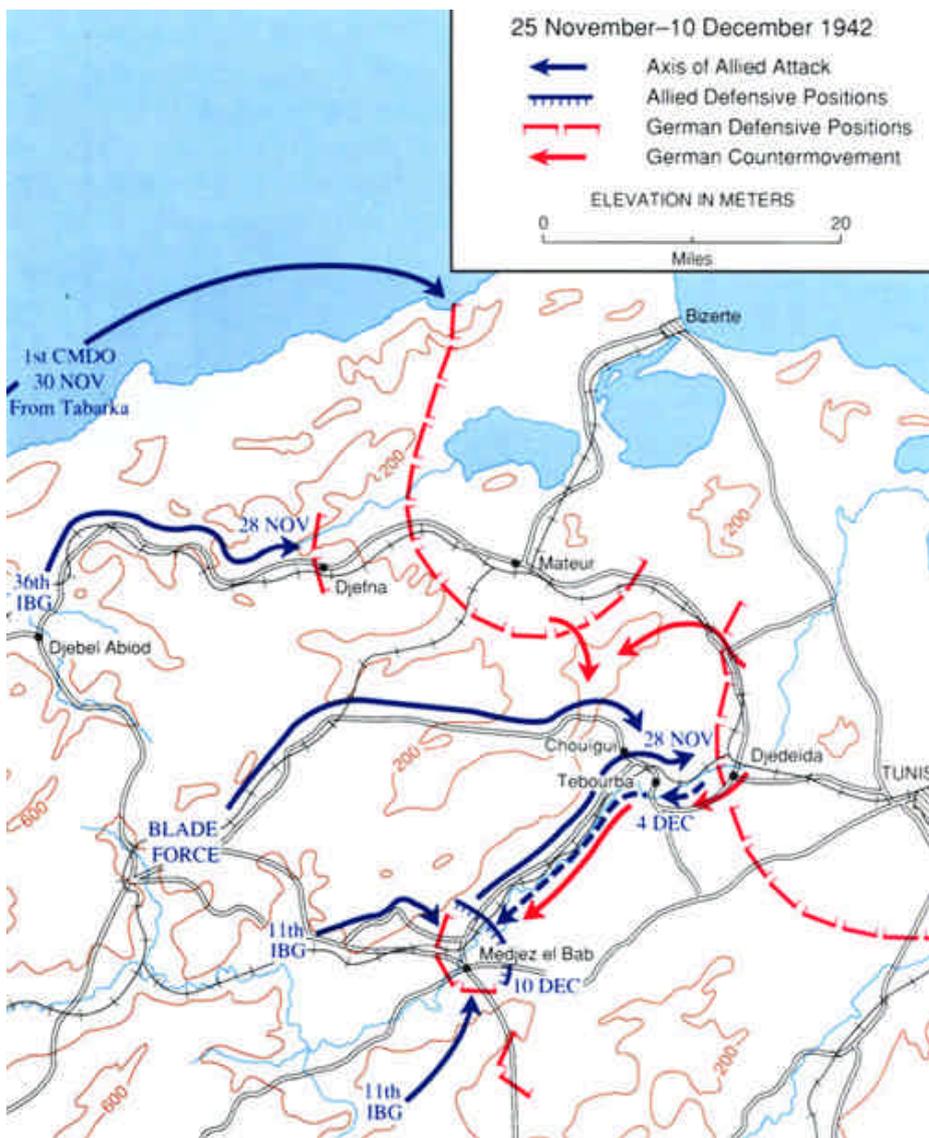
Los franceses continuaron usando tácticas dilatorias y no permitieron a los Fallschirmjäger ir más



hacia el oeste, frustrando la posibilidad de parar a los aliados tomando posiciones clave. Una difícil tregua se estableció entre alemanes y franceses mientras los hombres del FJR.5 esperaban el ataque aliado.

Mientras tanto el General Nehring decidió asegurar las zonas del sur de Túnez. Un pequeño Kampfgruppe se formó con la Compañía Sauer, una compañía del FJR.5, algunos ciclistas y una compañía del batallón de defensa del HQ. El grupo se embarcó en 12 JU-52 en dirección al campo de aviación de Gabes, pero se encontraron con fuego





defensivo cuando intentaron aterrizar. El grupo cambió de ruta para regresar a Túnez, se preparó otro plan y seis de los aviones tomaron tierra a 40 Km del campo de aviación sobre un terreno llano.

Tres pequeñas patrullas se enviaron hacia el campo de aviación. Una patrulla de 7 Fallschirmjäger fue capturada por la guarnición francesa. Los Fallschirmjäger, muy seguros de sí mismos, convencieron a sus captores que si no eran liberados el campo de aviación sería bombardeado. Por la mañana temprano otra flota flota de JU-52 fueron confundidos por bombarderos y los franceses abandonaron el campo de aviación. Los Fallschirmjäger hicieron señales a sus aviones para que aterrizaran y los alemanes tomaron el control del campo de aviación. Como resultado, la cercana población de Gafsa también fue tomada poco después.

El 19 de Noviembre Koch estaba preparando un ataque para limpiar Medjez el Bab, forzar el paso del río y limpiar la zona de cualquier resistencia

francesa. El ataque fue asignado al III Batallón de Knoche, con el ataque previo de bombarderos en picado Stuka. Una vez que los Stukas atacaron el puente defendido por los franceses, las tres columnas de Fallschirmjäger avanzaron para tomar las casas en la orilla este del río. La segunda columna se encontró con fuerte resistencia alrededor del puesto de policía, mientras que el ataque de la tercera columna fue rechazado por los contraataques franceses. Temeroso de que su fuerza pudiera ser flanqueada por los franceses, superiores en número, Knoche canceló al ataque.

Posteriormente, esa misma tarde, un nuevo plan fue preparado por Knoche y Koch. Esta vez los Fallschirmjäger se infiltrarían entre las posiciones francesas. 10 grupos de 10 soldados portando considerables cantidades de explosivos. Estos grupos vadearían el río y atacarían las posiciones clave de la orilla oeste. A las 01:00 horas se produjeron las primeras explosiones, causando la confusión entre los franceses y americanos. Las posiciones defensivas abrieron fuego

permitiendo que los Fallschirmjäger localizaran sus posiciones en la oscuridad, y que tomaran las posiciones una a una. Los alemanes entraron en la propia ciudad de Medjez y prepararon posiciones defensivas.

Los aliados contraatacaron al amanecer con tanques, pero gracias a la experiencia de los Fallschirmjäger en Rusia estaban preparados; destruyeron dos tanques con explosivos forzando a los aliados a retroceder. No solamente los Fallschirmjäger controlaban Medjez, sino que los aliados habían sido obligados a abandonar considerables suministros, armas y combustible en la ciudad.

El I Batallón de Schirmer, con apoyo de artillería y AA pesados, continuaron la persecución de los aliados y llevaron el perímetro defensivo en el oeste hasta Qued Zarga. Encontraron una firme resistencia con apoyo de artillería y fueron rechazados hasta Medjez el Bab esa tarde.

Los ataques aliados sobre las posiciones de los Fallschirmjäger alrededor de Medjez el Bab continuaron los siguientes días, pero los hombre de Koch mantuvieron la posición. La línea defensiva del FJR.5 era muy fina, un ataque de tanques estadounidenses en El Aroussa amenazaba la retaguardia de Medjez el Bab y rápidamente un Kampfgruppe fue formado por Koch, incluyendo los 88 mm. Se desplazaron rápidamente a El Aroussa donde rechazaron a los tanques americanos, pero tuvieron que regresar nuevamente a Medjez el Bab para hacer frente a otro ataque de tanques aliados.

La presión aliada finalmente dió sus frutos y el FJR.5 retrocedió hasta



FLAMES OF WAR.

Massicault, con la 10ª Kompanie cubriendo la retirada y volando el puente de Medjez. La persecución llevada a cabo por los aliados fue lenta y durante los siguientes días patrullas de Fallschirmjäger fueron enviadas para localizar las fuerzas enemigas. El 30 de Noviembre una patrulla localizó al 2º Batallón de paracaidistas británicos que habían sido lanzados para tomar el campo de aviación de Pont du Fah.

Mientras que los Fallschirmjäger tenían un leve respiro, el General Nehring estaba planeando la siguiente ofensiva. Más tropas del Eje habían llegado, incluyendo tanques Tiger de la Schwere Panzer Abteilung 501, y la Luftwaffe habían conseguido temporalmente superioridad aérea. El plan de Nehring era rodear la zona de Tebourba, con los Fallschirmjäger atacando desde sus posiciones a través del El Bathan para acabar de rodear al enemigo. La mayor parte de las fuerzas del Eje fueron involucradas en el ataque, quedando solamente unos pocos cañones y hombres guardando la zona oeste de Túnez.

HERMANN GÖRING

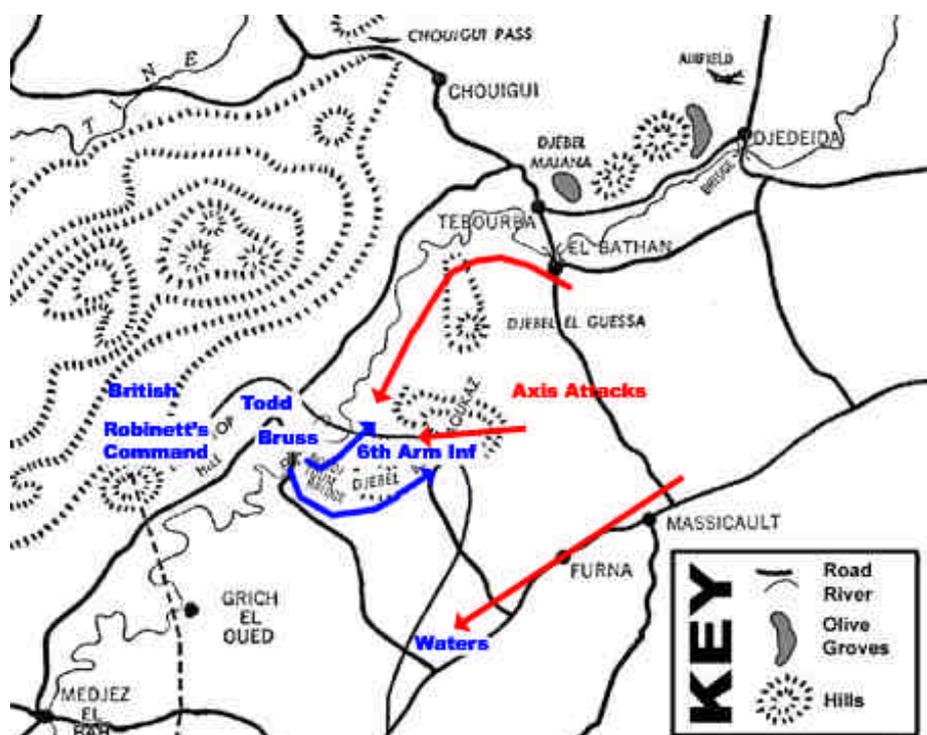
Enseña de la bocamanga de la División Hermann Göring

El 4 de Diciembre el III Batallón y sus unidades de apoyo se dirigieron hacia Medjez el Bab, mientras que el resto del FJR. 5 cubría este movimiento y asaltaron la población de El Bathan apoyados por los recientemente llegados Panzers y con cobertura aérea. Expulsaron a los aliados de sus posiciones y después de reagruparse continuaron el ataque por la tarde en dirección a las posiciones elevadas de Jebel Lanserine, justo al oeste de la carretera a Tebourba.

La arriesgada ofensiva de Nehring había sido un gran éxito, los accesos occidentales a Túnez habían sido asegurados, justo cuando empezaba la estación lluviosa. Con el comienzo de las lluvias las cenagosas carreteras se convertían en intransitables excepto para los vehículos más ligeros. Esto dio al Afrika Korps el tiempo necesario para retirarse a Túnez sin preocuparse de qué se encontrarían en su retaguardia cuando llegaran.

Enero-Mayo 1943

El invierno de 1943 en Túnez fue frío y húmedo y hubo poca actividad entre Diciembre y Enero. Ambos bandos continuaron reforzando su presencia en



Ataques alrededor de Tebourba el 4 de Diciembre (USA en azul, Alemanes en rojo)

Túnez. Para contrarrestar el reforzamiento aliado, el Panzer Armee Afrika había llegado desde Libia tras su larga retirada desde el Alamein, y más tropas habían llegado a Túnez, entre las que se encontraban unidades de la División Hermann Göring.

Para conseguir que la División Herman Göring tuviera su composición autorizada, el FJR.5 fue puesta bajo el mando de la División. Gracias al incremento de tropas en el bando del Eje, los Fallschirmjäger pudieron tomar un respiro, fueron retirados de primera línea y no fue hasta finales de Febrero de 1943 cuando volvieron a entrar en acción.

El I Batallón, 5. Jäger Regiment Hermann Göring formó parte del Kampfgruppe Schmidt y el III Batallón formó parte del Kampfgruppe Audorff y tomó parte en la Operación Ochsenkopf. El 26 de Febrero los 4 Kampfgruppen de la Herman Göring avanzaron para atacar bajo lluvia torrencial. El I Batallón (bajo el mando del Hauptmann Hans Jungwirth) avanzó a través de la carretera de Bou Arada-Goubellat hacia las posiciones británicas, cuando amaneció se vieron sometidos a un intenso fuego. La decidido fuego defensivo procedente de las posiciones británicas forzó a que el batallón se retirara.

El III Batallón (que ahora estaba bajo el mando del Mayor Schirmer) se montó en los Panzers de la 10ª División Panzer, pero cuando estaban avanzando se encontraron con un una

intensa barrera artillera y fueron forzados a pararse. El III Batallón tomó posiciones en "Steamroller Farm" en la carretera a El Aroussa. Desde el 27 de Febrero sufrieron repetidos contraataques británicos; hasta en cinco ocasiones consiguieron repeler los ataques.

La Operación Ochsenkopf se prolongó hasta el 4 de Marzo, el avance alemán fue interrumpido por el aumento de los ataques aliados.



Hans Jungwirth



Gerhart Schirmer

Antes de que el Oberstleutnant Koch hiciera su fatídico viaje a casa (donde moriría en accidente de coche), supervisó la transferencia de su regimiento a la División Herman Göring en una ceremonia donde recibieron las enseñas oficiales para las bocamangas. En ausencia de Koch, el Mayor Schirmer tomó el mando reorganizando nuevamente en tres, los dos batallones del regimiento.

El 5 de Abril, el 5. Jäger Regiment Hermann Göring, estaba de nuevo involucrado en el ataque durante la Operación Fliederblute, con el objetivo de retrasar los ataques aliados hacia Túnez. La clave para tomar la ciudad era aún la carretera y el cruce del río en Medjez el Bab, los británicos ahora tenían la propia ciudad controlada, pero los Fallschirmjäger aún mantenían en su poder la zona elevada que dominaba la carretera. Si lo británicos querían avanzar con éxito sobre Túnez necesitarían controlar la zona donde se apostaban los defensores alemanes. Las compañías del regimiento llevaron a cabo ataques preventivos desde sus posiciones entre la carretera Medjez-Túnez y Goubellat, su principal objetivo era destruir cualquier tipo de preparación de los aliados para atacar y posteriormente regresar a sus posiciones defensivas.

El 19 de Abril el III Batallón atacó Djebel Djaffa (al oeste de Goubellat) apoyado por Tigers de la 501 Schwere Panzer Abteilung. El ataque se llevó a cabo sin mayores éxitos. El 20 de Abril se llevó a cabo otro ataque basado en la 12. Kompanie y apoyo de Tigers en la carretera a Medjez el Bab. Un

contraataque británico fue rechazado y varios tanques británicos destruidos, pero el Tiger 131 fue abandonado (el Tiger se encuentra ahora en el Reino Unido, en el museo de Tanques de Bovington) y el Kampfgruppe se retiró a sus posiciones defensivas.

La 6ª División Blindada británica lanzó su ataque el 21 de abril sobre las posiciones del 5.Jäger Regiment Hermann Göring y otros elementos de la división. La defensa es apoyada por elementos de la 501 Schwere Panzer Abteilung y los Tigers destruyeron más de 40 tanques británicos siendo finalmente rechazados.

Esta acción está recreada en el escenario: 5º Regimiento de Fallschirmjäger en Medjez el Bab.

El 23 de Abril, los Fallschirmjäger que defendían la colina 107 entre Medjez el Bab y Goubellat fueron sobrepasados y perdieron el control de la posición. El 25 de Abril se lanza un contraataque para retomar la colina, lo cual se consigue con el apoyo de los Tigers.

Mientras los Fallschirmjäger esaban realizando sus ataques preventivos, la recientemente llegada 4ª División británica de la 12ª Brigada estaba presionando la posición de los Fallschirmjäger en la "Granja de Cactus". Esta granja ,protegida por cercado formado por cactus y fortificaciones de hormigón, estaba defendida por 48 Fallschirmjäger bajo el mando del Feldwebel Schaefer. La posición tenía una buena vista de la carretera a Túnez lo que era vital para los objetivos de ambos bandos. Los ataques de los días 28, 29 y 30 de Abril fueron rechazados por el pelotón de

Schaefer. Durante el último ataque se llegó al cuerpo a cuerpo dentro de los propios límites de la granja.

En un nuevo esfuerzo para tomar la posición, un escuadrón completo de 12 tanques Churchill atacaron la posición de los Fallschirmjäger el 1 de Mayo. Schaefer solicitó el apoyo de la artillería, pero los Churchills continuaron avanzando e irrumpieron a través del perímetro de la granja. Los Fallschirmjäger consiguieron mantener la infantería de apoyo de los británicos alejada. Cerca se encontraba el Kampfgruppe Irkens, que el 28 de Abril tenía destinados, entre otras unidades, un pelotón del 501 Schwere Panzer Abteilung (dos Tiger I E y dos Panzer III N). Los Tigers abrieron fuego sobre los Churchills y destruyeron 4 tanques británicos.

Los británicos devolvieron el fuego y eliminaron a ambos Tigers, forzando a que los Panzers retrocedieran. Los Fallschirmjäger, liderados por Schaefer, atacaron a los Churchills con sus Panzerknackers corriendo desde una trinchera, atacando a los tanques y cobijándose en otra trinchera. Solo 5 Churchills regresaron a las líneas británicas, los Fallschirmjäger habían destruido otros tres.

Los ataques continuaron el 1 y 2 de Mayo, el pelotón de Schaefer mantuvo la posición solicitando apoyo artillero y dirigiéndolo sobre sus propias posiciones. Finalmente retrocedieron a nuevas posiciones defensivas alrededor de Massicault.

Esta acción está recreada en el escenario: La defensa de la granja de cactus

(ver ¡CARGAD! Número 14).





Tanque Churchill III en Túnez

En los últimos días del ataque, los Fallschirmjäger en varias posiciones a lo largo de las líneas trataron de detener el ataque aliado, pero sin mucho éxito. Aquellos Fallschirmjäger que defendían la carretera Medjez-Túnez fueron capturados o superados el 6 de

Mayo y las primeras tropas británicas entraban en la ciudad el 7 de Mayo. Las fuerzas del Eje tuvieron que retroceder hacia el extremo noreste de Túnez hasta que finalmente se rindieron el 12 de Mayo.

Mientras tanto, algunos Fallschirmjäger consiguieron escapar, incluidos algunos componentes de recientemente refomado II Batallón que embarcaron rumbo a Italia. Algunos otros utilizaron métodos improvisados para escapar ilesos.

El FJR.5 fue formado otra vez, primero con el II Batallón bajo el mando del Mayor Schirmer con aquellos hombres que habían escapado de Túnez y aquellos que se recuperaron de sus heridas o de permiso en Alemania. El II Batallón regresó a la acción en Italia en 1943 con la 2ª División Fallschirmjäger pero el I y III Batallones no serían reformados hasta 1944.

5º REGIMIENTO DE FALLSCHIRMJÄGER EN MEDJEZ EL BAB

Por: Mike Turner

04:30 horas del 25 de Noviembre de 1942, Medjez, Túnez

El General británico Anderson y el 1er Ejército estaban siendo presionados para que empezaran el ataque hacia Túnez. Tenían tres unidades preparadas para llevar a cabo este avance, la 36ª y la 11ª Brigadas de la 78ª División y la Fuerza Blade estadounidense.

A lo largo de la costa la 11ª Brigada se aproximó hacia el río Medjerda y a la población de Medjez el Bab.

El plan de ataque de la 11ª Brigada requería que un batallón por cada orilla del río se acercara a la población, mientras que un tercer elemento se aproximaba desde el oeste. El 2º Batallón de los Lancashire Fusiliers estaba en la fuerza norte, mientras que el 5º Batallón del Regimiento Northamptonshire atacó desde el sudoeste para tomar Djebel Bou Mouss, posteriormente conocida como "la Colina de los Granaderos".

El 2º Batallón de los Lancashire Fusiliers, bajo el mando del Teniente

L.A. Manly, atacaron la población de Medjez sobre las 04:30 horas en un intento de tomar la ciudad y el puente que cruzaba el río. Los Lancashires tenían el apoyo del 175º Batallón de Artillería de Campo, un batallón estadounidense con cañones remolcados de 105 mm.

Varios días antes, el Hauptmann Wilhelm Knoche, al mando del III

Batallón, FJR.5 de la Brigada Ramcke, habían llegado para defender la posición. Los Fallschirmjäger fueron reforzados por una compañía antitanque italiana y dos cañones de 88 mm de la 10ª División Panzer y un Kampfgruppe del 190º Batallón Panzer.

El ataque aliado fue un desastre. La luna llena no ayudó para ocultar la aproximación de la infantería hacia las



posiciones ocupadas por los veteranos de Creta y de los Países Bajos y el fuego de ametralladora mató al Teniente Manly tan pronto como empezó el ataque.

Dos compañías continuaron el avance y consiguieron cruzar el río, tomando edificios en la otra orilla del mismo. Cuando amaneció, los morteros de los Fallschirmjäger aislaron a la infantería británica y un contraataque combinado de los Fallschirmjäger y los Panzer los rechazaron hacia la otra orilla del río, donde las HMG de los Fallschirmjäger diezmaron las compañías.

Escenario

1. Este escenario debe jugarse con las reglas de **Hold The Line**. Las fuerzas alemanas están defendiendo y las británicas atacando. El terreno está diseñado para jugar en una mesa de 180 x 120 cm, la zona de objetivos y el centro de la mesa están marcados.

2. Las fuerzas británicas de infantería pertenecen al 1er Ejército, son **Confident / Trained**. La artillería USA también se consideran **Confident / Trained**.

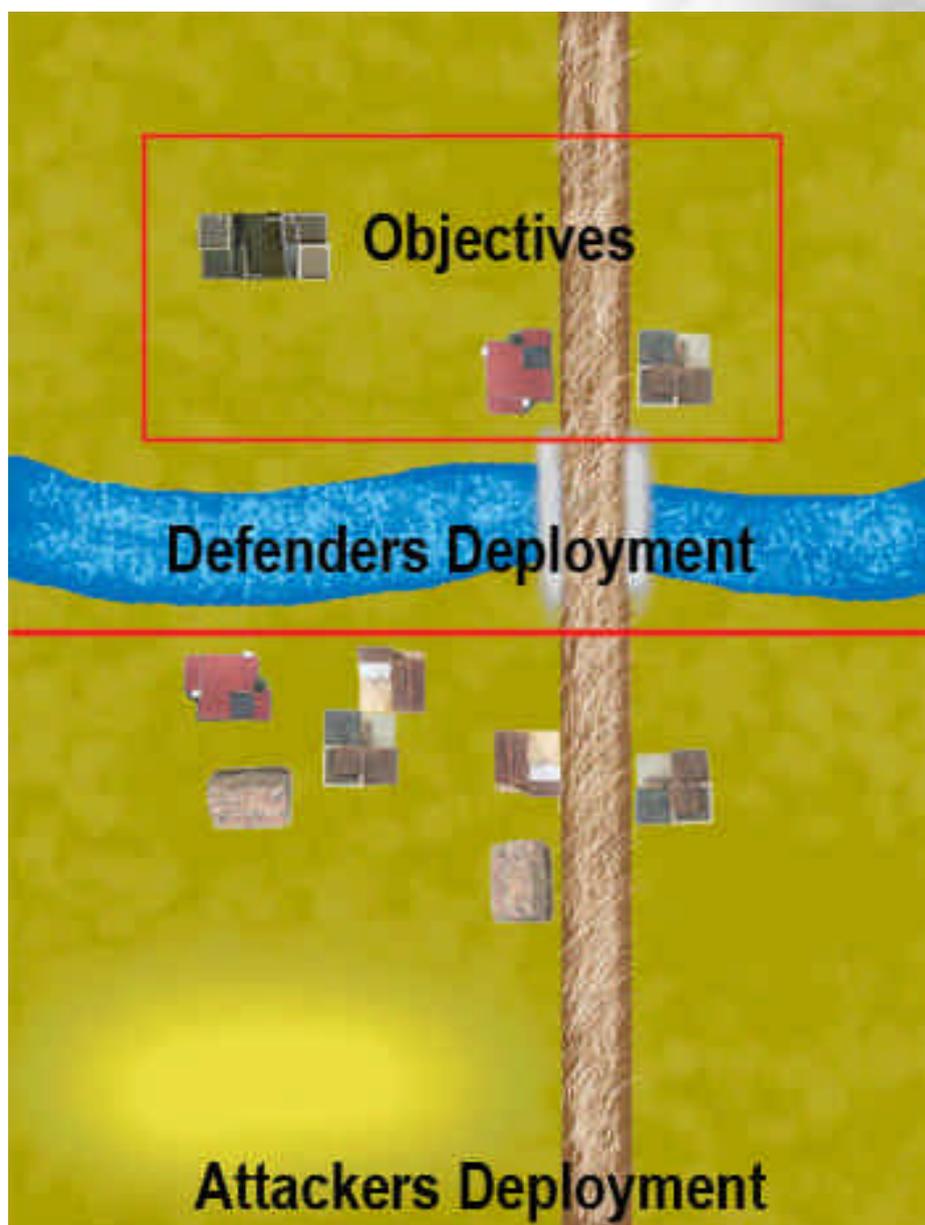
3. Dos de las compañías consiguieron cruzar el río y el Teniente Manly resultó muerto en el primer contacto en el extremo de la población. Los puntos disponibles permiten formar sin problemas dos compañías. Los pelotones de apoyo pueden dividirse como el jugador atacante quiera.

4. Como el ataque comenzó a las 04:30 horas, los británicos pueden usar la regla **Dawn Attack**.

5. La coordinación de la artillería USA con los británicos era irregular, solamente los observadores estadounidenses pueden dirigir el tiro de las baterías de artillería y los cañones no pueden moverse de sus posiciones iniciales.

6. El río cubría hasta el pecho de los hombres, de forma que solamente los equipos **Rifle/MG** pueden disparar mientras estén en el río y el ROF se reduce a 1. Las unidades en el agua y en las riveras, si son atacadas desde la misma vereda cuentan como **Concealed**.

7. El Hauptmann Wilhelm Knoche mantuvo los Panzers en reserva, de forma que el pelotón de panzers debe ser el último pelotón en llegar como refuerzo



8. Se han intentado incluir todas aquellas fuerzas que tuvieron influencia según los informes de la operación. Los morteros y las HMG de los FJ tuvieron un papel destacado así como los cañones de 88 mm. Los AT italianos estuvieron presentes pero no tuvieron impacto en la batalla. Los setos a lo largo del río también fueron específicamente mencionados por los supervivientes británicos.

9. La artillería estadounidense debiera estar fuera de la mesa según las reglas de **"Guns Across the Volga"**. Esto evitará que los 105 mm sean desplazados o que puedan ser tomados como blanco.

10. Solamente los equipos de infantería pueden cruzar el río por el agua y deberán considerar el agua como **Difficult Terrain**.

FUENTES:

Northwest Africa: Seizing the Initiative in the West, Mediterranean Theater of Operations, The United States Army in World War II, by George F. Howe.

An Army at Dawn, The War in North Africa, 1942-1943, Volume 1 of the Liberation Trilogy, by Rick Atkinson.

FLAMES OF WAR.



5º Batallón Lancashire Fusiliers, 11ª Brigada, 78ª División de Infantería		Puntos
Compañías de Combate		
1st Company Headquarters (C/T)		30 pts
1st Infantry Platoon Incluyendo Light Mortar & PIAT teams		190 pts
2nd Infantry Platoon Incluyendo Light Mortar team		170 pts
3rd Infantry Platoon		160 pts
2nd Company Headquarters (C/T)		30 pts
1st Infantry Platoon Incluyendo Light Mortar & PIAT teams		190 pts
2nd Infantry Platoon Incluyendo Light Mortar team		170 pts
3rd Infantry Platoon		160 pts
Pelotones de Armas Pesadas		
Machine-gun Platoon		165 pts
Mortar Platoon		165 pts
Pelotones de Apoyo - 175 Field Artillery Battalion (C/T)		
US Field Artillery Battery		255 pts
US Field Artillery Battery		255 pts
Total		1950pts



9ª Compañía, 3er Batallón, 5º Regimiento Fallschirmjäger, Brigada Ramcke		Puntos
9th Company Headquarters Añadir 2.8cm sPzB41		100 pts
Pelotones de Combate		
1st Fallschirmjäger Platoon 2 Fallschirmjäger Squads		195 pts
1st Fallschirmjäger Platoon 2 Fallschirmjäger Squads		195 pts
Pelotones de Armas Pesadas		
Machine-gun Platoon 4 HMG teams		175 pts
Mortar Platoon 2 sections with Stummelwerfer		215 pts
Pelotones de Apoyo		
Heavy Anti-aircraft Platoon 2 sections of 88 mm FlaK 36		250 pts
Panzer Platoon 3 Panzer III L		370 pts
Total		1500 pts