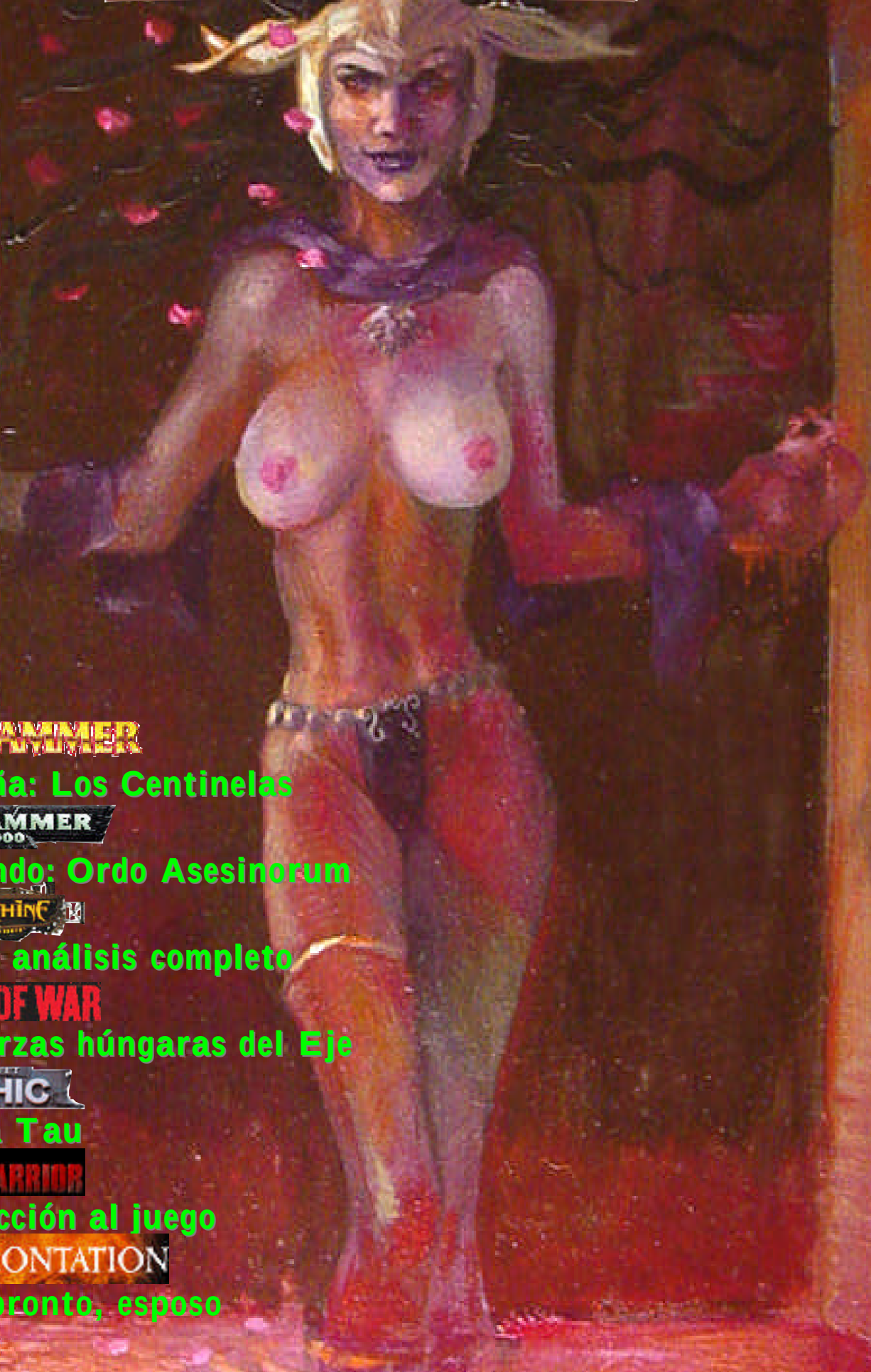


¡Cargad!

Número 16 - Octubre 2.006



WARHAMMER
WINTER WYLLD

Campaña: Los Centinelas

WARHAMMER
40,000

Trasfondo: Ordo Asesinorum

WAR MACHINE
THE FIGHTING FORCE

Khador: análisis completo

FLAMES OF WAR

Las fuerzas húngaras del Eje

GOTHIC

la Flota Tau

MECH WARRIOR

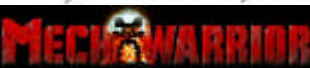
introducción al juego

CONFRONTATION

Hasta pronto, esposo

¡Cargad!

Número 16 - Octubre 2006

	Editorial (o no).....	3	
	Cartas del Lector.....	4	
	Noticias y Novedades.....	6	
	La Biblioteca de Baalberith.....	9	
	Sombras chinas (y de ficción).....	10	
	Campaña: Los Centinelas.....	11	E
	El Señor Nehek.....	16	
	Ligas de Patrullas.....	18	O
	Ordo Asesinorum.....	20	
	Khador: análisis completo.....	28	
	Haciendo un Mûmak en casa.....	36	
	Introducción al juego.....	40	
	La Flota Kor'or'vesh de los Tau...	42	L
	14 consejos para diseñar bandas	47	X
	Introducción.....	48	
	Las fuerzas húngaras del Eje.....	52	
	Tanque aéreo Nimrod.....	54	O
	Tanque ligero Toldi.....	55	O
	Las batallas de Urvy.....	56	O
	Misión: Ataque al tren.....	59	O
	Hasta pronto, esposo.....	62	
	La Torre de Kellar (2).....	71	O

- O** OFICIAL. El material de esta sección es totalmente oficial, ha sido editado por la propia empresa y es lo único válido en torneos oficiales y demás.
- L** LEGAL: Marca el material "casi oficial", ya sea el aparecido por medios secundarios (Forge World, en la White Dwarf sin marcar que es totalmente oficial, etc.), porque son dudas no respondidas por la empresa pero aceptadas por los jugadores, o (por ejemplo) porque se trata de un personaje especial que puede conseguirse de forma equivalente con un personaje no especial legal, cambiando los nombres de los objetos mágicos o habilidades. Se recomienda usar este nivel siempre que sea posible.
- E** EQUILIBRADO: Suele ser material que no es Legal en el mismo ejército pero sí usando cosas de otros ejércitos para calcular los puntos. Es decir: el valor en puntos es totalmente equilibrado, pero debido a que usa reglas no permitidas en su ejército, no es "legal". Ejemplo, en WH dar una tirada de salvación especial 4+ por +45p (lo típico de la TSE4+).
- X** EXPERIMENTAL: El resto ^.^ desde personajes que no tienen equivalente (o no probados) a nuevas listas de ejército. Recomendado entre amigos, siempre y cuando ambos uséis el mismo nivel y sea con un pacto previo.



Editorial (o no)

Año II. Número 16

Octubre 2.006.

El Equipo ¡Cargad!

Coordinador: Namarie

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

Diseño revista: Enrique Ballesteros

Diseño Logotipo: Alberto Fernández

Web y Logística: Pater Zeo.

Portada

Paco Rico Torres

mail: guybrushthreephood@hotmail.com

Y han colaborado también...

Crolador (Rackham Trasfondo)

Loberas (Introducción Mechwarrior)

Lubeck (IKWM Khador)

María Sogo (Sombras chinas)

Odisseo (Mumak)

Víctor Fraile (Biblioteca Baalberith)

Artículos: articulos@cargad.com

Otras cosas: info@cargad.com

Cambios, cambios, cambios... siempre cambios...

Nada más salir el número 15, lanzamos en dos de los foros más activos sobre Warhammer en español (C-Warhammer y La Armada) preguntas sobre qué se podría mejorar de Cargad. Algunos respondieron en privado, muchos otros en público.



Y, de todas esas peticiones, las que podemos conseguir, intentamos conseguirlas :) (más informes de batalla es la asignatura que tenemos pendiente, lo sé...). Pedíais más páginas, y hemos aumentado (otra vez) el número de páginas hasta 74. Decíais que la sección de cómic estaba muy bien y (aprovechando que tenemos 10 páginas más) hemos decidido hacer una minisección de cine (sin duda, los cómics y las películas son dos fuentes importantes donde podemos beber los frikis... por cierto, primera colaboradora femenina en ¡Cargad!). Pedíais que intentásemos tratar más juegos, y aquí tenéis este número en el que se dan cita nada más y nada menos que diez juegos diferentes (incluido HeroQuest que sigue). Pedíais más humor y el Señor Nehek se ha apoderado de un par de páginas para explicarnos su peculiar visión del mundo de Warhammer.

Esperamos que la mayoría de estos "cambios" os gusten. A nivel físico hemos cambiado el logotipo por uno mucho más trabajado. Decidnos si os gusta o no, por favor... a nosotros nos ha gustado mucho pero vosotros tenéis la última palabra...

En cuanto a proyectos futuros, podemos desvelar que pronto, muy pronto, ¡Cargad! será (además de ser el e-zine sobre juegos de miniaturas en español con más números a sus espaldas, si no nos equivocamos) una referencia en cuanto a trasfondo para todos los juegos de fantasía y ciencia ficción. Pater Zeo está ultimando los detalles de algo que os va a encantar y que este mismo año podréis disfrutar por pasiva y por activa...

Y, hablando de planes futuros a corto plazo, además de los MDN ;) en los próximos números alzaremos las cabezas hacia las estrellas, pues tendrá protagonismo con algo que probablemente no os esperáis... y algo que sí (anda, mirad la sección de Novedades).

Disfrutad de estos cambios. Se avecinan vientos de novedades en ¡Cargad!...

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, Hybrides, Rag'narok y Wolfen son marcas registradas pertenecientes a Rackham. Todos los derechos reservados (c) 1996.2006 Rackham.

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

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

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

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

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

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

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

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

7. Diccionario de Warhammer. Cuña: donde duermen los bebés caballeros de Bretoña.

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: Rubén Gutiérrez

Asunto: [WH] Yunque rúnico

Buenas, mando este mail para ver si me podeis ayudar con una serie de dudas que me han surgido al utilizar el yunque rúnico de los enanos:

1º-¿La runa de la furia y la destrucción necesita línea de visión para ser lanzada, es decir, se considera proyectil mágico? La descripción de los efectos dice que sus impactos se reparten como si fuesen proyectiles pero no estoy seguro si se refiere a la visión...

2º-En la descripción de Thorek Cejohierro el último párrafo dice que "mientras Kraggi siga con vida, thorek puede repetir una tirada fallida para golpear una runa sobre el yunque.." ¿Esto quiere decir que solo se puede repetir una tirada en toda la batalla o cada vez que intentes hacer un hechizo, es decir, en cada turno?

Gracias, y enhorabuena por vuestro trabajo ;)

¡Buenas!

Sobre tu primera pregunta, la respuesta es no, no necesita línea de visión y no se considera proyectil mágico. Debes designar CUALQUIER unidad enemiga (no trabada en cac y en la mesa de juego). Que se "distribuyan como proyectiles" significa que en caso de por ejemplo una máquina de guerra, debes tirar para repartir esos impactos entre la

máquina y la dotación, o en caso de unidades de menos de 5 individuos incluyendo un personaje debes repartir como proyectiles. En ningún lugar dice que se trate de un proyectil mágico, y ni siquiera habla de "visión" (puedes lanzarlo a una unidad que no veas).

En cuanto a tu segunda pregunta, cada turno, cada runa, puedes repetir la tirada (mientras Kraggi siga con vida), teniendo en cuenta que si sale un 1 debes restar 1 al resultado (lo que puede hacer que si la vuelves a cagar tienes muchos números de que el Yunque se vaya atpc...).

De: Víctor Rentero

Asunto: [Celtos] ¿Algo?

Wenas, queria saber si vais a dedicar algun articulo a este juego, ya que hace poco he descargado el reglamento de wolffminiaturas (sin las listas de ejercito) y es un juego que me interesa. Tambien podriais poner alguna lista de ejercito, para asi poder probar el juego y saber si en realidad vale la pena o no.

¡Buenas!

A priori, no vamos a dedicar ningún artículo a Celtos. Ningún miembro del equipo lo ha probado, y no hay (al parecer) ningún colaborador dispuesto a hacer un artículo de introducción... Si alguien se anima, por supuesto.

De: Martí Segura

Asunto: [40k] Lobos: qué incluir

Buenos días...

Weno, me estoy haciendo un ejercito de Lobos espaciales y me gustaria que me dijeseis que creéis que debería incluir... Tengo un Jefe de Batalla de la Guardia del Lobo (Capitan ultramarine transformado), un Dreadnought Venerable, Una unidad de Exploradores (4), una de Cazadores Grises (10), una de Garras Sangrientas (10), un rhino i un Land Raider. Y Tambien si me podriais decir si se puede incluir un land raider cruzado...

Saludos y que viva ¡Cargad!

Lo que veo es que te hace falta algo de apoyo pesado y ataque rápido. Tu ejército (excepto el Rhino, y un Rhino solo es un blanco fácil) es bastante lento. Mete algunas motos o Land Speeders. Como Apoyo Pesado te aconsejo los Colmillos Largos. Su capacidad para dividir el fuego hace que puedas mezclar armamento (Cañones Láser con Bolters Pesados, por ejemplo) y seguir siendo muy eficaz.

Los Lobos Espaciales, desgraciadamente, no pueden tener un Land Raider Cruzado...

Subscripción

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

Lo que hay que hacer para darse de alta del servicio es lo siguiente: hay que enviar un correo electrónico a cargadsuscripcion@yahoo.es 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 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 nehekhan.

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

De: Juan Antonio

Asunto: [WH] Línea de visión

¡Holaaa!

Bueno, en primer lugar, enhorabuena por la marcha que lleváis con la revista. ¡Es increíble, cada mes os superáis!

Y ahora, una pregunta algo rebuscada que me surgió releendo el libro de reglas. Supongamos una unidad de Bailarines silvanos, hostigando por en medio de un bosque. Todos están a más de 5cm del borde, menos uno, que puede ver una unidad enemiga de ballesteros que hay fuera. Según las reglas, toda la unidad de bailarines puede cargar, porque hay uno que ve la unidad enemiga. Mi pregunta es: si la unidad de fuera dispara contra el bailarín que pueden ver, ¿podrán impactar en los bailarines que siguen ocultos, o sólo podrán cargarse el que ven?

Bueno, lo dicho: enhorabuena por vuestra magnífica revista, sois los mejores. ¡Hasta pronto!

PS: ¿Habeis pensado en hacer una sección para Warhammer Ancient Battles?

¡Buenas, Juan Antonio!

Gracias de parte de todo el equipo :)

Sobre tu pregunta de Warhammer, se los puede cargar a todos. A nivel de trasfondo, tú imagina que estás en el fragor de la batalla, tus ballesteros preparados para apuntar, y entre la niebla que hay, puedes ver una silueta que se recorta a lo lejos entre el árbol. Una silueta élfica, de tus enemigos... Distingues un Wardancer, pero intuyes que hay más... coges aire y avisas a tus compañeros - ¡Allí! ¡En el bosque! ¡He visto uno en el bosque! ¡Disparaaaaad!

Una saeta de pequeños proyectiles surca el aire en dirección al bosque...

Uf, déjalo que me emociono :D Eso sí, entre que son hostigadores y que tienen cobertura ligera (por estar en el bosque) no sé yo si valdrá la pena dispararles...

Sobre Warhammer Ancient Battles (que, para quien no lo sepa, es reglamento y libros de ejército para poder jugar a Warhammer -o a un Warhammer muy parecido- con ejércitos históricos como los Griegos o los Romanos), nos encantaría, pero para ello necesitaríamos un experto en WAB...

De: Organizador Grial's Cup

Asunto: [WH] Grial's Cup

Hulas compañeros de Cargad! Primero, felicitaros por la revista, aunque os he escrito en con otras cuentas no me canso de felicitaros porque os lo merecéis.

Pero bueno, os escribo para preguntaros que si podríais publicar en vuestro próximo número el anuncio de la Grial's Cup 06/07, que soy yo el organizador (de ahí mi cuenta de correo xDD) para darle un poco de salida, es una liga organizada con el programa Threat Of Chaos(ToC), en el foro de los servidores del grial y bueno, cuanta mas gente se apunte pues mejor, la información la podrían ver en el subforo destinado a ello, a continuación dejo mi email, dirección del foro y el cartel

Gracias de antemano!!

organizadordelagrialcup@hotmail.com

www.elgrial.foro.st

¡Buenas!

Así que en realidad sólo tenemos una persona que pregunta cosas, que siempre es el mismo y va escribiendo desde distintas direcciones... :D

OK. Dicho queda eso.

Para quien no lo sepa, el Threat of Chaos es una especie de simulador de warhammer on-line para poder jugar partidas de Warhammer (entre otros juegos) desde tu propio ordenador, aunque siguen perfeccionando el programa...

<http://www.threatofchaos.com/es/index.php>



De: Akatosh

Asunto: [40k] Lobas Espaciales

Hola, soy yo otra vez... Akatosh, Martí o como queráis...

Lo primero pediros perdón porque os acibilloa preguntas que pueden parecer estupidas o no del todo necesarias...

Lo segundo Gracias! por que me lo contestais todo!

Y lo tercero y yendo al grano... Me gustaria ver un ejército de Lobos Espaciales con las valerosas Fenrisianas(que seguro que más de una quisiera combatir) y se me ocurrió que si se podría incluir miniaturas de las Hermanas de batalla como Cazadores Grises o Garras Sangrientas (poniendole las armas que toca).

Y una curiosidad de Última hora... Los garras Sangrientas en Motocicleta... Se venden por separado... o cojo una caja de marines en motocicleta i les doy un toque fenrisiano?

Gracias Por aguantarme!

Por la Gloria de Russ i de las Fenrisianas!

Las preguntas pueden ser estúpidas o innecesarias... pero ya sabes: quien pregunta una vez puede parecer tonto o estúpido una vez, pero quien no pregunta puede parecerlo siempre. Estamos encantados de contestarte.

No sé si, por trasfondo, las Fenrisianas combatirían junto a sus compañeros. Pero lo que es seguro es que no hay Lobas Espaciales. Así que no sería muy trasfondístico.

En cuanto a las motos, hubo una vez motocicletas de los Cicatrices Blancas, pero en la actualidad sólo hay de los Marines Genéricos. Así que toca conversionar. Afortunadamente, no es difícil, al ser plástico todo...

De: Rubén Vázquez

Asunto: [WH] Salvación especial

Las tiradas de salvación especiales, en caso de que nos ataque algo que cause heridas múltiples (por ejemplo un lanzavirote lanzando un único proyectil) ¿se tiran antes o después de determinar el número de heridas causadas?

Antes. Las heridas múltiples son lo último; el procedimiento normal es:

- 1) Tirar para impactar
- 2) Tirar para herir
- 3) Tiradas de salvación por armadura
- 4) Tiradas de salvación especial
- 5) Tiradas de regeneración
- 6) Heridas múltiples

Novedades ... Noticias ... Ne ... Novedades ... Noticias

WARHAMMER

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

- El Imperio sale dentro de dos meses (caja de ejército). Probablemente en el Games Day de Barcelona podamos ver algunas miniaturas más de las que conocemos (el general imperial o los nuevos herrueros).
- Los Sacerdotes de Sigmar serán mucho mejores. Permitirán llevar una unidad de Flagelantes como básica, tendrán 5 plegarias (mejores) en vez de 4, y todas ellas serán con un nivel de energía 4. Además, ellos y la unidad a la que se unan tendrán odio.
- Definitivamente parece que alabarderos, lanceros y espadachines pasan a costar un punto menos cada miniatura.
- Las órdenes de caballería al parecer se representan simplemente con un estandarte mágico (puaj...).
- Los herrueros podrán llevar músico (ya era hora).



Das Imperium:

General und Standartenträger



El nuevo General y Portaestandarte imperial. En caja de plástico como el orco...

- El hellblaster tira para impactar, tiene F5 siempre, pero es más barato y los Problemas son menos graves.
- Los flagelantes podrán inmolarse a cambio de obtener ventajas como odio, repetir tiradas para herir o +1 al resultado del combate (acumulable todo ello). Habrá nuevas miniaturas.

Y más novedades...

- El dragón de plástico saldrá esta primavera.
- El próximo ejército en ser revisado parece que va a ser, muy probablemente, el de Altos Elfos (hay miniaturas ya fabricadas). Condes Vampiro podría ser el siguiente (con caja de batallón que ya toca).
- Para la campaña del próximo verano habrá muchas novedades de plástico (¿orcok negros? ¿matatrolls?) y se han oído sobre todo dos palabras: Nagash y Pielserverdes...

Kurt Helborg



Kurt Helborg. A la altura de Gorbak Garra'ierro en cuanto a calidad.

Novedades ... Noticias ... Nove



WARHAMMER
40,000

WARHAMMER
40,000

También se han visto los nuevos trolls de metal, que podrían aparecer a la venta este mismo año o a principios del que viene...



Con los Eldar a la vuelta de la esquina, los próximos en ver su códex serán los Angeles Oscuros (otro capítulo de Marines... suerte que los Eldars Oscuros están ya en fase de diseño).

Se espera su salida para Abril o Mayo de 2.007, intercalándose con los Altos Elfos de Fantasy; además de nuevas miniaturas para Angeles Oscuros, habrá cosas nuevas para el resto de Marines.

El códex contendrá tanto la lista de AO estándar como la de Ala de Muerte y Ravenwing.

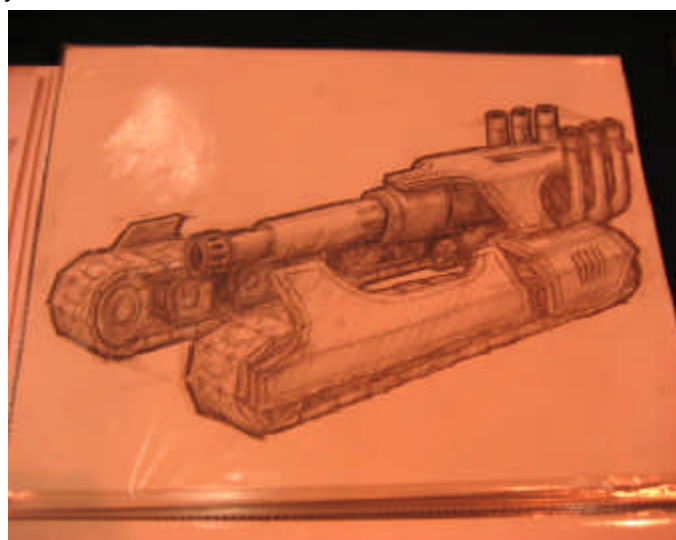
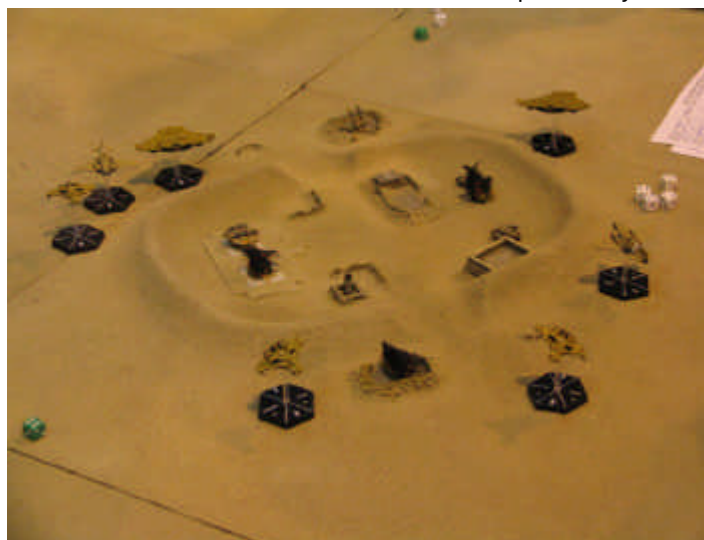
Dos Capitanes nuevos, matrices de plástico para Ravenwing, para el Typhoon y el Tornado, iconos para los vehículos...



Dark Angels. (2006)

Desde ForgeWorld ya nos anuncian dos cosas importantes. La primera es que el Imperial Armour V está en fase de preparación y se dejan ver algunas imágenes (abajo derecha).

La segunda, es que ForgeWorld va a sacar (confirmado) un juego de combate aéreo de 40k: Aeronautica Imperialis... y está muy avanzado...



Novedades ... Noticias ... Ne



Axis&Allies

Reservas llegará a nuestras tiendas hacia mediados de Noviembre. Y, como ya anunciamos hace tiempo, para el primer trimestre de 2.007 la guerra se traslada al mar:

Esta ampliación permitirá luchar con barcos, aviones, submarinos y demás. El starter incluirá 9 miniaturas, mapas, islas, dados y contadores... y los boosters tendrán 5 miniaturas cada uno.



Nuevos E-Zines

Para ampliar la "oferta" de e-zines, tenemos por un lado Firebase, el webzine de Warseer (uno de los foros más activos de la Red -en inglés-).

<http://www.warseer.com/firebasemaq>

Por otro lado, como ya anunciamos, los chicos de Wargames Spain (centrados en Flames of War) han sacado su primer número de Times of War. Les deseamos mucha suerte a ambos...

<http://www.wargames-spain.com/ezone/ezone.htm>



INFINITY

¡¡SIII!!

¡¡Por fin el manual de Infinity está camino de las tiendas!!



Ya se han visto algunas fotografías de la portada y de páginas interiores... Y no es lo único: el escuadrón de Szalamandras (los TAGs para los Nómadas). Esperamos de verdad que Infinity se lance definitivamente y ocupe el lugar que se merece entre la élite de juegos de miniaturas.



STAR WARS

MINIATURES



Aunque para el juego de miniaturas se espera la próxima ampliación para el primer trimestre de 2.007 (ambientada, de nuevo, en la trilogía original), la gran novedad va a ser, el mes que viene, el lanzamiento de Starship Battles.

La caja de iniciación tendrá 8 miniaturas al azar más un superdestructor imperial Executor y un Mon Calamari Star Defender Viscount, además de mapa, reglamento, indicadores de daño, cartas de Comandantes de Flota... Los boosters de ampliación tendrán siete naves (muy probablemente una de ellas Huger). En total una colección de 60 miniaturas, desde el Halcón Milenario hasta los X-Wing, Tie Fighter... La escala será "relativa", como es en Axis & Allies (es decir, no están a escala pero un X-Wing es mucho menor que un Executor por ejemplo). Promete muchísimo.



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

La Biblioteca de Baalberith

por Baalberith

¡Hola gente!

¿Qué tal os va todo? Este mes quiero hablaros de un auténtico clásico del manga y de la historieta en general: Astroboy, de Osamu Tezuka.

Osamu Tezuka es conocido como "el dios del manga", yo que es el creador del estilo actual de narración en el tebeo japonés (ojos grandes, narrativa cinematográfica), además de ser uno de los pioneros del anime (animación japonesa) con series como "Simba, el león blanco", "La peincesa caballero" (creo que aquí se tradujo como "Chip y la princesa") o el propio "Astroboy", que no se llegó a emitir en España, pero cuya nueva serie, del 2003, se emite ahora en Cuatro los fines de semana por la mañana.

En cuanto a la cómic en si, Astroboy narra las aventuras de Astroboy, un niño robot que es el robot más poderoso del mundo y que tiene un corazón de oro. Las historias, leídas hoy en día, pueden resultar un poco infantiles, pero no hay que olvidar que, por un lado, estas historias estaban destinadas a un público juvenil y, por otro, que fueron creadas hace cincuenta

años (Tezuka creó a Astroboy en 1951). Además, el dibujo de Tezuka refuerza esta imagen de historietas infantiles (de hecho, en mi opinión este tipo de dibujo ha sido un "handicap" para el autor en otras obras más serias como "Adolf", "Buda" o "MW").

Pero no os dejéis engañar, aún tratándose de historias destinadas al público juvenil, son historias muy interesantes y que desprenden un gran optimismo, por lo que siempre dejan un buen sabor de boca.

En cuanto a la edición que hace Glénat, he de destacar dos puntos negativos: por un lado, el pequeño tamaño, aunque tampoco es que dificulte mucho la lectura y, por otro, que está editada en sentido de lectura japonés. Esto no debería de ser un problema, ya que esto hace que el producto sea más fiel a la edición original, lo que siempre es bueno, pero no hay ningún tipo de indicación que indique cómo se lee el tebeo (de derecha a izquierda y de arriba a abajo), por lo que alguien que no se haya leído nunca un manga editado en sentido de lectura oriental, puede no saber cómo se lee. Aunque éste no es un fallo exclusivo

de Glénat, ya que ninguna editorial lo hace, y eso que la edición en sentido de lectura japonés se está generalizando.

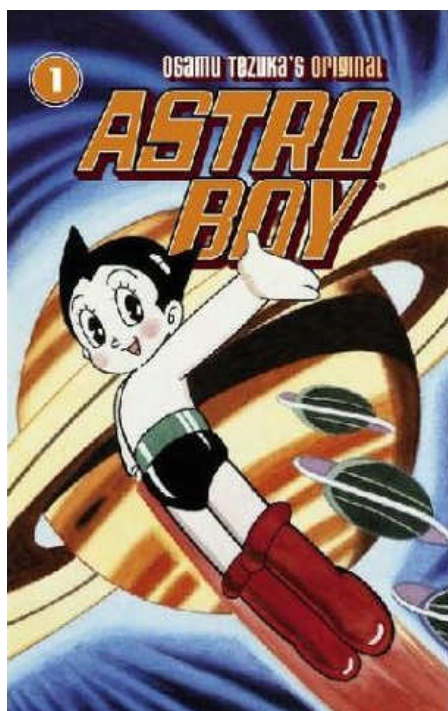
Por otro lado, lo bueno de esta edición es que en cada tomo se incluyen unas cuantas páginas al inicio de cada historia en las que el propio Tezuka aparece caricaturizado y explica algunas anécdotas sobre el episodio.

Antes de despedirme, no puedo dejar de recomendaros que os hagáis como mínimo con el último tomo aparecido hasta la fecha (el 16) y le deis una oportunidad. Si os gusta, podéis intentar encontrar los números anteriores y seguir la colección. Espero que os guste.

Y si no os disgusta el dibujo de Tezuka, tenéis que haceros con los cinco tomos de Adolf que editó Planeta hace ya unos años. Puedo aseguraros que no os defraudarán.

Nos vemos el mes que viene (o no).

β



Astroboy
Osamu Tezuka
Glénat
7'50 euros



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

Sombras chinas (y de ficción)

por Maria Sogo

¡Cargad! tiene el gusto de presentaros una nueva sección de cine. Aquí encontraréis películas de aventuras, de fantasía, de ciencia ficción, basadas en cómics... vamos, que si queréis leer comentarios de películas suecas, en blanco y negro, con un barquito en el mar de fondo, que inciten a la reflexión y que tengan un título similar a "cruel destino de las olas" mejor miráis la cartelera del cine especialista en películas de autor de vuestra ciudad. La sección se dividirá en tres columnas: 1) el estreno en cartelera del mes, 2) el estreno del mes en DVD, 3) un clásico del cine friki. Si tenéis alguna película que sugerir ya estáis tardando en enviar un mail, ¡seguro que le encontramos un hueco! También se aceptan críticas positivas, ¿eh? ¡Qué disfrutéis!

Estreno de Cartelera

DOA: Dead Or Alive.

Director: Corey Yuen. **Reparto:** Devon Aoki (*Sin City*). Natassia Malthe (*Elektra*), Jaime Pressly (*My name is Earl*), Holly Valance (tía, que buena que estoy!), Sarah Carter (*Destino Final 2*).

Basada en la popular serie de videojuegos de "Tecmo", un éxito como interactivo de lucha, DOA vuelve en forma de largometraje, rodado íntegramente en China, y con cinco impresionantes mujeres que traerán de cabeza a más de uno (aunque algunas están operadas, ¿eh?). Artes marciales, un guión no demasiado ingenioso y guapas mujeres capaces de dejar KO a 300 chinos a la vez sin despeinarse (¿milagros de la laca?) son los ingredientes básicos de una película de domingo tarde.

Dirigida por Corey Yuen, premiado y nominado en el Festival de Cine de Hong Kong y con más de 35 películas a sus espaldas, se ha asociado con Impact Pictures, filial de la productora y distribuidora independiente Constantin Fims. Esperemos que esta vez haya sabido sacar un poco más de jugo a un guión de videojuego que cuando se estrenó Resident Evil, aunque las expectativas no son demasiado esperanzadoras.



Estreno en DVD

V de Vendetta

Director: James McTeigue. **Reparto:** Hugo Weaving (*Matrix*). Natalie Portman (*Star Wars*), Stephen Rea (*El Despertar*).

Desde el 12 de septiembre (¿será casual que se estrene en DVD una película sobre un ataque terrorista a un edificio simbólico dos días después del tantísimo aniversario del 11-S?) está a la venta V de Vendetta en tres ediciones: edición simple con la peli y vas que te matas; edición dos discos: con la peli y el cómo se hizo, la historia de Guy Fawkes, una breve historia sobre el cómic, un montaje audiovisual con la música de "Cat Power" y el tráiler cinematográfico (in English, of course); y la de dos discos (me da palo volver a escribir los extras) más un mini cómic (pero no el bueno)

Destacar que V de Vendetta entra en mi colección de películas "que no me importaría ver más de tres veces seguidas", junto con La naranja mecánica, Matrix y la trilogía antigua de Star Wars (por si alguien coincide conmigo en alguna de éstas) y que quizá es una de las mejores películas de este último año.

Los pilares básicos de V de Vendetta, para mi gusto, son: 1) un cuidado guión, con un vocabulario exquisito, vamos, que ni hecho con un diccionario de sinónimos al lado; 2) la voz del doblador español de V (ummmhhhh, se me cae la baba); 3) la escena final.



Clásico de la cineteca

Taron y el Caldero Mágico (1985) (The Black Cauldron)

Director: Ted Berman.

La animación está basado en los 2 primeros volúmenes de los 5 que tiene Las Crónicas de Prydain de Alexander Lloyd. Se creó gracias a la fiebre por lo fantástico en los años 80; en una época en que Disney no acababa de levantar cabeza, Taron y el Caldero Mágico era la apuesta ideal aprovechando el filón de esta tendencia en el género. Sin embargo, no acabó de tener éxito. Taron y el Caldero Mágico nos explica la historia del joven Taron, que aspira a convertirse en guerrero. Luchará contra el malvado Señor de las Tinieblas para salvar al mundo, y demostrar así su valía. En fin, el largometraje cumple las directrices básicas de toda película Disney: 1) una tierna historia de amor entre jóvenes; 2) un malo malo que es destruido por el protagonista (que siempre es todo bondad) y 3) una moraleja, un ser egoísta / mentiroso que se convierte en amable / sincero (lo que hay entre las barras puede ir cambiando por cualquier adjetivo "malo" y "bueno"). Aix, que me dejaba lo más importante: la muerte NO existe para las buenas personas. Te puedes morir, te pueden clavar una espada en el corazón, pero tranquilo, si eres el prota o el amigo sobrevivirás, seguro.



Campaña: Los Centinelas

por Namarie & Pater Zeo

Esta nueva campaña para Warhammer enfrenta los ejércitos de los Elfos Oscuros y de las Bestias del Caos. Está basada en los hechos que ocurrieron en Naggaroth poco antes de la lucha entre Elfos Oscuros y Altos Elfos.

Aunque la campaña está pensada para Elfos Oscuros, la realidad es que los Elfos que realizaron las misiones de exploración de Naggaroth no eran aún Elfos Oscuros sino Altos Elfos bajo las órdenes de Malekith. Hemos decidido usar Elfos Oscuros porque suponemos que esos Elfos ya eran esclavos del Culto del Placer, pero por trasfondo es completamente posible jugar la campaña con un ejército Asur en vez de un ejército Elfo Oscuro. Para ello se sugiere hacer unos pequeños cambios, como los cambios orientativos que hay en cada escenario, en un recuadro con el título "Jugando con Altos Elfos".



Los ejércitos élficos marchan hacia el Norte para preparar la colonización de Naggaroth

Es bien conocido el carácter traicionero y taimado de los Druchii, pero por pocos es bien comprendida. Un ejemplo de esto es la fundación de Naggaroth. Es cierto, pues así se afirma en los libros escritos durante la era antigua, que el reino de los Druchii fue creado tras su expulsión de Ulthuan. Lo que muchos no saben es que los elfos no huyeron allí por azar o una decisión precipitada y caprichosa de su maldito rey. Fue una decisión planeada siglos antes por Malekith. El Rey Brujo pasó mucho, mucho tiempo planeando su golpe de estado, antes incluso de la muerte de su padre Aenarion. Durante ese tiempo no dejó ningún detalle al azar, pues no es el azar lo que le hizo grande, y mucho menos dejaría al azar la localización de un escondrijo seguro.

Durante los escasos días de paz que siguieron a la llegada del Caos, los elfos se rehicieron de sus heridas y comenzaron la reconstrucción del reino de Ulthuan. Fue durante esos días que

el portador de la espada del dios de la mano ensangrentada tomó por esposa a Morathi, y junto a ella tuvo a su primer hijo: Malekith. Y Aenarion vivió y reinó en Naggarithe durante muchos años y sus hijos dejaron de ser niños y se hicieron hombres.

Malekith creció y se hizo un hombre de fuerte voluntad. Viajó por el mundo y vio las tierras más allá del mar. Y volvió más fuerte y más sabio. Pero cuando volvió se encontró con enemigos cercando a su madre y al culto al placer que se había iniciado y supo que jamás la corte de Ulthuan le cedería el reinado de su padre.

El Rey Brujo comenzó entonces a planear su ascensión al trono. A diferencia de humanos y enanos, la vida de los elfos es realmente longeva. En consecuencia su capacidad de planificación a largo plazo comúnmente sorprende a las razas jóvenes. En esos planes Malekith nunca contó con el éxito

absoluto y siempre estuvo preparado para la contrariedad y el fracaso. Por lo tanto, necesitaba un lugar seguro, un refugio, donde resguardarse de sus enemigos y volver fortalecido. Y las tierras al norte de Ulthuan eran perfectas para ello.

Malekith habló con su padre, con palabras sabias que enmascaraban su verdadero deseo. Habló de defender Ulthuan del norte. Las tierras del continente debían ser vigiladas y sus fronteras guarecidas para la seguridad del reino de los Asur. Altas torres blancas dominarían el horizonte y avisarían de cualquier incursión de los demonios del caos a los guerreros de Ulthuan. Y colonias bien asentadas alimentarían a los soldados de esas torres. Aenarion amaba a su hijo y respetaba al elfo adulto y fuerte en que se había convertido, por lo que estuvo de acuerdo y dio a su hijo los poderes necesarios para llevar a cabo su plan.

Escenario 1: La Construcción

Malekith no ordenó construir los Centinelas precipitadamente. A todos los futuros emplazamientos de las torres envió grupos de exploración. Uno de esos grupos no volvió jamás. Al cabo de varias semanas, se envió un segundo grupo de exploración. Cuando llegaron al emplazamiento encontraron un campamento destrozado. Faltaba la comida y varias armas que no consiguieron encontrar. Tampoco encontraron los cuerpos de los desaparecidos, sólo ciertos rastros pasajeros entre el follaje del denso bosque que se encontraba al norte de la futura zona de construcción. Finalmente se concluyó que los exploradores habían sido atacados por bestias propias de aquellas tierras, pues se encontraron rastros de animales demasiado grandes para su naturaleza.

Los elfos, que vivían en una tierra poblada por grifos y dragones, no encontraron extraño el que hubiera bestias salvajes por aquellos lares. Ya habían topado con las arpias que poblaban los riscos costeros de ese inhóspito lugar, y no serían las últimas bestias con las que se toparán durante la construcción de los Centinelas.

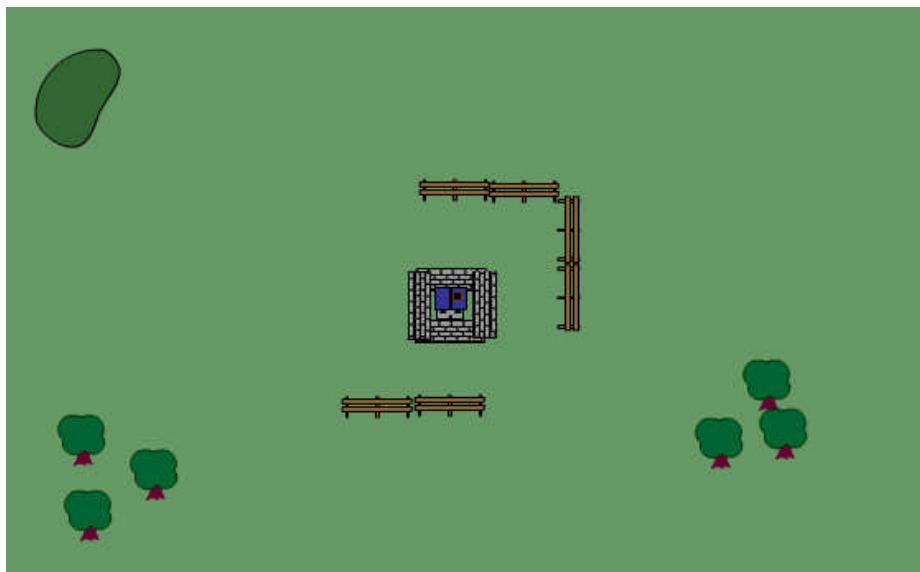
Finalmente se dio por concluido el asunto. La vida continuó y la construcción de los centinelas se inició como estaba previsto. Artesanos y constructores iniciaron la construcción de Erthu Alinor. Se cavaron cimientos y alzó el armazón de la estructura. Se serraron troncos para afianzar las vigas y se tallaron bloques para alzar paredes.

Y mientras una noche los albañiles, los artesanos y los maestros constructores comían y bebían alrededor del fuego, sonó el cuerno de la perdición, un sonido grave y sonoro. Y al cuerno le siguieron los tambores, que parecían romper la noche. Y a los tambores y al cuerno se le unieron los gritos inhumanos de bestias feroces.

Los elfos cogieron las armas que más a mano tenían y se protegieron con armaduras improvisadas. Montaron caballos de tiro y formaron con la valentía que nace de superar el miedo con la voluntad. Las bestias del bosque venían a por ellos.

Jugando con Altos Elfos

Si se decide jugar con Altos Elfos en vez de Elfos Oscuros, en el ejército Asur sólo puede haber lanceros, arqueros y sombríos, además de jinetes de Ellyrion, que contarán como tropas básicas.



El Campo de Batalla

El campo de batalla debe tener centrada una edificación (se recomienda una torre). Debido a que aún está en construcción, ninguna tropa puede entrar en la torre. Rodeando a la torre puede haber unos muros de madera (proporcionan cobertura ligera a proyectiles y se consideran obstáculo defendido). El área de los muros y la torre puede ser de hasta 30x30cm y debe estar centrado en el campo de batalla. Esa es la zona de despliegue del jugador Elfo Oscuro.

El Ejército Elfo Oscuro

500 puntos, organizados según las reglas de Patrullas (ver ¡Cargad! número 14). El ejército Elfo Oscuro está formado básicamente por los constructores de la Torre. Algunos de ellos van a caballo y otros cogen lo primero que tienen a mano, ya sea una ballesta, una lanza o simplemente un martillo (arma de mano). Por ello, el ejército puede estar formado únicamente por Jinetes Oscuros, Guerreros Elfos Oscuros y 0-1 unidad de Sombras. No se puede incluir ningún personaje.



El Ejército de Bestias

500 puntos, organizados según las reglas de Patrullas. El ejército de Bestias del Caos estará compuesto únicamente por manadas de gors y ungors (no pueden emboscar), manadas de mastines del Caos, y 0-1 unidad de Ogros del Caos o Minotauros. No se puede incluir ningún personaje y la unidad de Minotauros (si la hay) no puede llevar ninguna marca del caos.

Reglas Especiales

Los Elfos Oscuros están siendo emboscados, por lo que despliegan primero. Empiezan los Hombres Bestia.

Duración de la partida

Al finalizar el cuarto turno, el jugador Elfo Oscuro lanza 1d6; con un 6 se acaba la partida. Si no, al finalizar el quinto turno el jugador Elfo Oscuro lanza el 1d6 y termina la partida con 5+; si no, en el sexto turno acaba con un 4+, en el séptimo con un 3+, y a partir del octavo con 2+. Obviamente si uno de los dos jugadores se queda sin tropas en la mesa, pierde automáticamente.

Victoria

Si al finalizar la partida hay alguna unidad de Bestias del Caos (de potencia de unidad 5+) tocando a la torre, el jugador de Bestias del Caos es vencedor y el siguiente escenario que debe jugarse es "La defensa de los centinelas". Si el jugador Elfo Oscuro ha conseguido repeler el ataque de las Bestias del Caos y ninguna tropa de Bestias del Caos está en su zona de despliegue, decide perseguir las tropas restantes (si no quedan, decide investigar de dónde han salido), así que se juega el escenario "La Persecución".

Escenario: La Persecución

La noche seguía pareciendo eterna a los ojos de Eathariel. Las bestias salvajes no eran desconocidos a los elfos, pero aquellas bestias eran algo nuevo y distinto. Estaban organizadas y tenían cierta disciplina.

Eathariel guió al grupo de jinetes a través de los traicioneros bosques. La noche poco significaba para los hijos de Asuryan, pues podía ver con claridad en la noche y tenían prisa. Esas bestias eran tan sólo una avanzadilla. Eathariel apostaría su misma alma. Aquello era un ataque organizado, sin duda. Una avanzada de tropas. No podía contar con menos, había que ser precavidos. Había que avisar a las otras torres.

Si aquello era un ataque de tanteo, tenían que reunirse antes de que una fuerza mayor les cogiera desprevenidos. Si aún no habían atacado a las otras torres, podría avisar con tiempo, y si se equivocaba... bueno, quedaría como un paranoico, pero un paranoico vivo es mejor que un confiado muerto.

Ya llegaban a la siguiente torre. Allí podrían encontrar refuerzos y...

Y Eathariel maldijo entre dientes. Sí que era un ataque organizado. Delante de él corrían decenas de aquellas inmundas bestias que corrían en dirección a la torre a la que él mismo se dirigía. ¿Refuerzos? ¿Fuerzas de otro ataque que habían sido redirigidas? Daba igual. Había dos cosas muy claras. La primera era que aquello indicaba un ataque organizado.

La segunda era que no iba a dejar a ninguna de aquellas bestias con vida.

Jugando con Altos Elfos

El ejército Asur no puede incluir ninguna tropa que mueva menos de 15cm. Es decir: Yelmos Plateados, Ellyrion, Dragoneros, 1+ Carro Elfico y 0-2 Águilas. Uno de los carros es la montura de Eathariel, que puede llevar objetos mágicos por un valor de hasta 50 puntos (no honores).

El Campo de Batalla

Los hombres bestia, después de hacer las incursiones, huyen hacia los Desiertos del Caos, o hacia el Norte donde esperan estar más a salvo y reforzarse. Esta partida se juega "a lo largo" en vez de "a lo ancho". Es decir, se despliega en los lados cortos del campo de batalla en vez de los lados largos. La escenografía debe colocarse aleatoriamente, si bien se aconseja que tenga tres bosques y alguna zona de terreno impasable como indica el mapa.

El Ejército Elfo Oscuro

El ejército, de 1.000 puntos, al mando de Eathariel (Noble Elfo Oscuro montado en carro, con hasta 50 puntos en objetos mágicos, es general del ejército), no puede incluir ninguna tropa con capacidad de movimiento inferior a 15 centímetros y DEBE incluir un Carro de Gelidos (donde va Eathariel). Es decir, puede incluir 2+ jinetes oscuros, gélidos, 1+ carros de gélidos, arpías y/o una Hydra con sus cuidadores.

El Ejército de Bestias

El ejército de 1.000 puntos sólo contendrá 5+ manadas de gors y ungors y 0+ mastines del Caos. No se permiten personajes. El ejército de bestias

despliega en la zona central del tablero, como se indica en el mapa.

Reglas Especiales

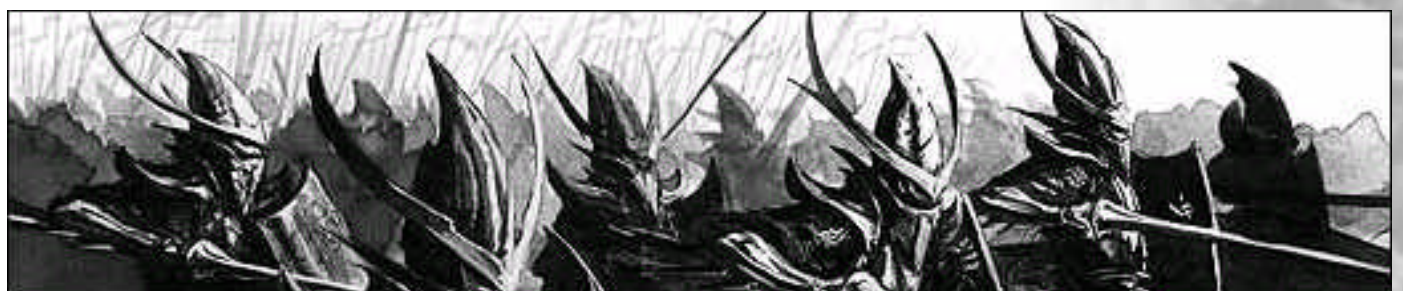
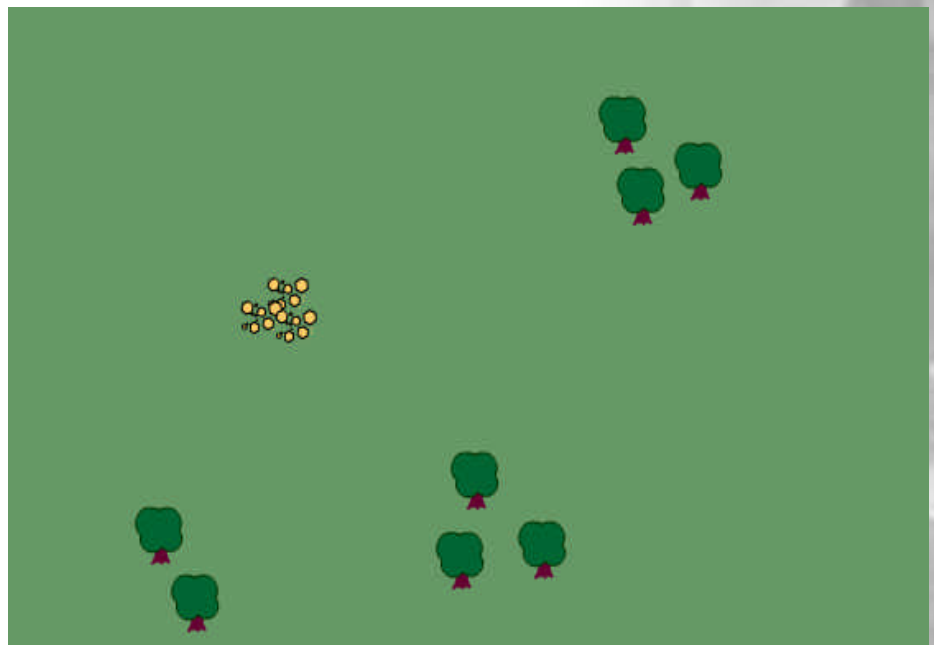
Las manadas de Gors y Ungors están corriendo a la desesperada, así que son inmunes a psicología.

Duración de la partida

La partida dura seis turnos.

Victoria

Cuenta las unidades de manadas de gors y ungors de PU10+ que consigan llegar al extremo del tablero opuesto al despliegue del jugador elfo oscuro. Si el jugador caótico consigue que la mitad (redondeando hacia arriba) de sus unidades de gors y ungors lleguen a huir, ha ganado la partida; se considera entonces que han conseguido avisar a las tropas caóticas, que se preparan para una gran ofensiva en las Torres, así que debe jugarse la "Defensa de los Centinelas". En caso contrario, ha ganado el jugador Elfo Oscuro, que pueden avisar al grueso de tropas élficas para que se preparen para una gran batalla, la Batalla de los Monolitos.



Escenario: Defensa de los Centinelas

La lluvia había empezado hacía horas y no parecía haber forma de pararla. El viento arremolinaba golpeando la torre centinela con brutalidad. Pero la construcción aguantaba firme, como riéndose de la brutal tormenta.

Kalyth sonrió. Se sentía como la torre; frío, fuerte, alto, inconquistable. Cuando estaba relajándose con sus concubinas en sus aposentos fue interrumpido por Gauleanil, su hermana. Había recibido un mensaje a través de los vientos de la magia. Un mensaje en una de esas extrañas bolas de cristal venidas de la Torre de Hoeth. Otras torres habían sido atacadas por extrañas bestias, y aquella torre sería atacada también.

Kalyth maldijo entre dientes. Despidió a sus concubinas y se despejó como pudo de los efectos de las drogas que había tomado para aumentar el placer que le esperaba.

Tras despejarse salió pertrechado con su armadura de guerra y dio órdenes a sus hombres. Convirtió la torre en un fortín.

El mismísimo Malekith le había confiado la construcción de aquella torre y desde luego no iba a ser él quien la perdiera. Y menos ante unas bestias estúpidas como aquellas.

Le pidió a su hermana que lanzara encantamientos para eliminar la tormenta y que los ballesteros pudieran disparar más allá de sus narices, pero por más palabras de poder que Gauleanil lanzaba al aire la lluvia no amainaba. Finalmente desistieron y se prepararon para la lucha.

Aquella lucha sería a espada

El Campo de Batalla

En el extremo del jugador Elfo Oscuro se debe disponer una Torre lo suficientemente grande como para incluir a dos Lanzavirotes con su dotación. Por el campo de batalla debería haber cuatro elementos más de escenografía (dos bosques, un pantano y unas ruinas -terreno difícil, cobertura pesada y obstáculo defendido-, por ejemplo).



El Ejército Elfo Oscuro

El ejército Elfo Oscuro es un ejército de 1.500 puntos, cuyos únicos personajes son Kalyth, Noble Elfo Oscuro, y Gauleanil, Hechicera Elfa Oscura de nivel 2 (magia oscura), ambos personajes comunes que pueden llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos como es habitual. Por lo demás es un ejército estandar,

salvo que como unidad singular debe incluir 2 Lanzavirotes Destripador.

El Ejército de Bestias

El ejército Hombre Bestia es un ejército de 1.500 puntos al mando del Beligor Kharzark y el chamán M'bra (nivel 2, saber de las Bestias); ambos son personajes estándar y pueden llevar hasta 50 puntos cada uno en objetos mágicos de forma habitual. Se puede elegir cualquier tropa de Bestias del Caos (ni humanos ni demonios). Ninguna de las tropas puede Emboscar, salvo si ha jugado y ganado el escenario La Construcción. Como unidad singular debe incluir Ogros Dragón, pues están atraídos por la tormenta que se ha presentado mágicamente...

Reglas Especiales

Tormenta. Las tropas de disparo reciben un penalizador de -1 a todas sus tiradas para impactar, puesto que las armas están mojadas.

¡Rayos! Al inicio de cada turno de cada jugador, tira 1d6 por cada tropa. Con un resultado de 6, dicha tropa recibe el impacto de un rayo (1d6 impactos de F4 que anulan armadura distribuidos como si fueran proyectiles). En caso de que la unidad esté trabada en combate cuerpo a cuerpo, reparte los impactos entre las unidades en combate. Los lanzavirotes destripador están en lo alto de la torre, que se considera inaccesible para las tropas enemigas.

Duración de la partida

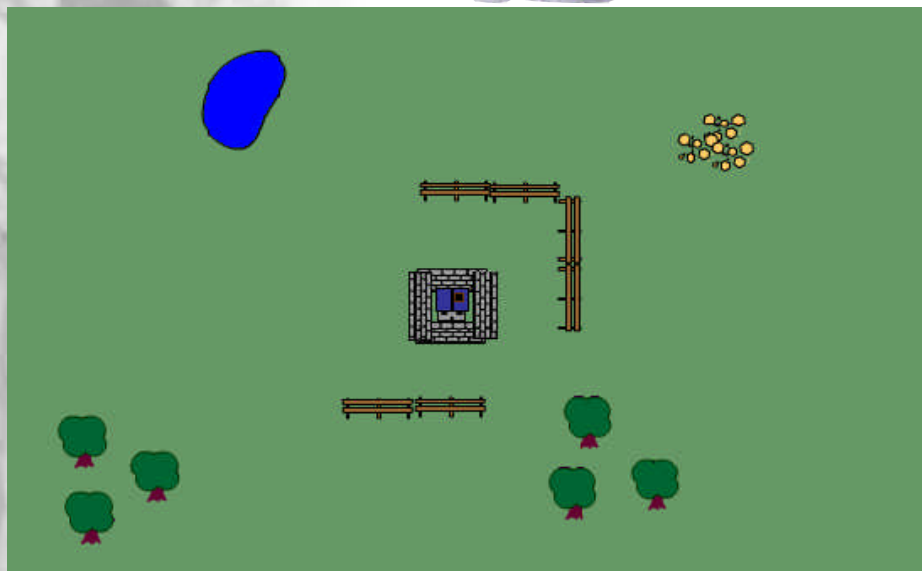
La partida dura seis turnos.

Victoria

Se cuentan los puntos de la forma habitual, incluyendo puntos por cuadrante, estandartes, etc. El ganador en esta batalla (en caso de no haber empate) tendrá un bonificador en el escenario final...

Jugando con Altos Elfos

El ejército Asur, en caso de jugar con ellos, debe ser de 1.500 puntos, con un héroe Alto Elfo y un mago de nivel 2 (Alta Magia), cada uno con hasta 50 puntos en objetos mágicos u honores. Como unidad singular se debe elegir dos Lanzavirotes de Repetición.



Escenario final: Batalla en los Monolitos

Una forma oscura se alzó por encima del monolito y extendió sus alas. Las bestias atemorizadas retrocedieron ante la magnitud del demonio que acababan de invocar.

Shyktha sonrió. Había sido por fin convocado al mundo material. Muchos años de cuidadosos preparativos habían dado sus frutos. No importaba; ¿qué era el tiempo para un demonio? El demonio paseó la mirada por las runas impías que adornaban la piedra de manada que le había atado a este mundo. Cuán hermosas y sinuosas eran aquellas marcas.

Sin perder un segundo del precioso tiempo del que disponía, entró en la mente de uno de sus invocadores. Parecía el más fuerte de ellos, pero no pudo ante las oleadas de placer que envió a su desequilibrada psique. Una tras otra las barreras instintivas levantadas por el hombre bestia cayeron. Su nombre era M'bra y estaban atacando a los elfos en sus torres blancas. Y tenía un ejército a su mando.

Una terrible carcajada pareció vibrar del cuerpo del demonio. Ahora él tenía un ejército a su mando. M'bra podía ser su caudillo, pero ahora Shyktha era su dios. Un dios hambriento, que necesitaba magia y almas para permanecer en el mundo. Unas almas que los elfos tenían. Una magia que las torres poseían.

Pero los elfos no estaban indefensos. Necesitaría de cierta ayuda y sabía donde encontrarla. Agarró a uno de los hombres bestia y lo bendijo con un beso de su dios. Y su lengua atravesó carne, cartílago y hueso, y depositó dos semillas de su propia estirpe. El hombre bestia murió en una tortura extática que se prolongaría en su alma hasta la eternidad en los reinos del caos. Su cuerpo, en cambio, mutó, cambió, creció y se dividió. Y de la carne de la bestia nacieron dos sirvientes del dios demoníaco.

Ya tenía la ayuda que necesitaba. Con un rugido que rivalizó con la tormenta, ordenó el ataque.

Jugando con Altos Elfos

Si se juega con Altos Elfos, las únicas restricciones son que el ejército Elfo no puede incluir montura de 2 o más heridas (pegaso, grifo, dragón, águila) si se jugó y se perdió la Defensa de los Centinelas; y que el ejército de Bestias del Caos, en caso de ganar la Defensa de los Centinelas puede incluir un arma mágica del libro de Altos Elfos.

El Campo de Batalla

El campo de batalla se rige según las reglas de Batalla Campal del manual de Warhammer, con entre 4 y 6 elementos de escenografía situados aleatoriamente. Debería contar con al menos una sección de Ruinas (terreno difícil, cobertura pesada).

El Ejército Elfo Oscuro

El ejército Druchii está formado por 3.000 puntos de Elfos Oscuros. Se tiene total libertad al elegir personajes (no se pueden incluir personajes especiales). Si ganó el escenario anterior (sea Persecución o Defensa), tiene 500 puntos adicionales. No se pueden incluir ninguna montura de 2 o más heridas (pegaso negro, dragón, mantícora) si se jugó y se perdió la batalla Defensa de los Centinelas.

El Ejército de Bestias

Los Hombres Bestia (ejército de 3.000 puntos) estará al mando de Shyktha, que se ha materializado en forma de Príncipe Demonio con la marca de Slaanesh, y el Ídolo Demoníaco. Le acompañan sus dos vástagos, Ybtha y Nyrktha, ambos Demonios Mayores de Slaanesh. Los tres demonios pueden elegir las recompensas demoníacas de la forma habitual, si bien los tres deben tener la recompensa Ídolo Demoníaco. Si sobrevivieron a la Defensa de los Centinelas (o si no se jugó), se puede incluir también a Kharzark y M'bra. No se puede incluir ningún personaje adicional, y ninguna tropa puede Emboscar. Si ganó el escenario Defensa de los Centinelas se considera que saqueó una torre, con lo que el ejército de Bestias tendrá acceso a un arma

mágica de la armería druchii (por ejemplo el Draich de Energía Negra).

Reglas Especiales

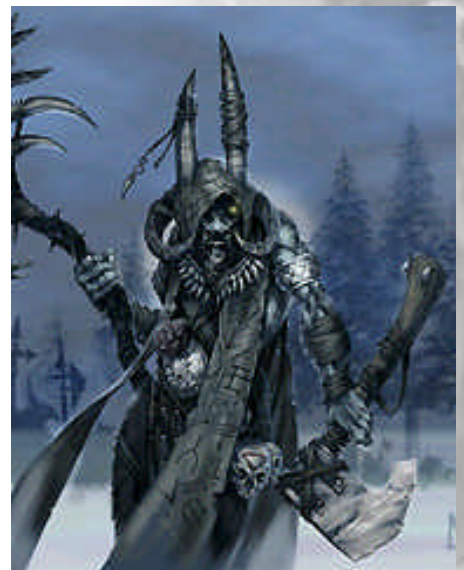
El ganador del escenario Defensa de los Centinelas elige en qué lado del campo de batalla quiere desplegar, despliega último y empieza primero. Si el resultado fue empate, se siguen las reglas de Batalla Campal. Si no se jugó (porque el jugador Elfo Oscuro ganó La Persecución) se considera que el ganador fue el Elfo Oscuro.

Duración de la partida

La batalla dura seis turnos.

Victoria

Se cuentan la cantidad de puntos según las reglas indicadas en el escenario Batalla Campal. El ganador de la batalla gana la campaña.



Guía del Viejo Mundo del Señor Nehek

por Pater Zeo

En esta primera entrega, el Señor Nehek estudia una de las razas más famosas de Warhammer: los Orcos.

Los orcos son verdes. Es lo más importante para un orco. Eso y ser orco, pero casi, casi es más importante ser verde que ser orco. De hecho sería lo más importante si los goblins, los snotlings y los esparragos no fueran también verdes.

Para un goblin sin embargo es más importante ser verde que ser goblin. cualquier goblin puede ser goblin... y también verde. Pero si un goblin no es verde no puede camuflarse. Si un goblin no se camufla tiene todos los números para que un orco, que también es verde pero no se camufla, haga todo lo posible para que el goblin pase de un verde bosque a un rojo entrañas. Por eso es tan importante para un goblin ser verde.

En cambio los orcos son orcos. Aunque sean verdes, claro. Y como orcos son muy, muy, muy... bueno... orcos. Todo el mundo cree que a los orcos les gusta pelearse, lo cual es cierto, pero en realidad lo que les gusta más es que otros se peleen con ellos. Según la lógica orca si alguien se pelea contigo tienes todo el derecho a partirle los piños. En cambio cuando un orco se pelea con otro tiene todos los números para que le partan los piños, lo cual no pasaría si otro orco no se peleara con él, por lo que tiene todo el derecho a partirle los piños a su contrincario. La vida de un orco es realmente complicada, y francamente falta de piños sin partir. Si existe una profesión de futuro entre los orcos, es la de dentista, si no fuera por que el dentista estaría demasiado ocupado partiendo piños.

Los ejércitos de orcos y goblins son muy variados. Por un lado tienes orcos y por el otro tienes goblins. Eso está muy claro.

Entre los orcos tienes a los orcos, que son orcos. Los orcos grandotez, que son orcos y son grandes, claro. Y a los orcos negros, que son orcos grandes y negros, pero también son verdes, aunque sean negros. Además de todos estos tipos de orcos, están los orcos salvajes. Que son salvajes (los orcos nunca se han destacado por la originalidad de sus nombres). Los orcos salvajes son unos tipos realmente curiosos. En algún momento de su historia los orcos oyeron hablar de un término "orejotaz" muy

civilizado llamado "prejubilación". Era algo que los elfos concebían como una temporada de serenidad completa y un estilo de vida realmente sencillo y simple que elevaban el alma del elfo a la más pura de las tranquilidades.

Los orcos zalvajes se quedaron con lo de "simple".

Los orcos pueden ir andando, que para eso tienen dos piernas. Bueno, en realidad las piernas las tienen para dar patadas a todo lo que tienen cerca, pero como al final todo se alejaba tuvieron que desarrollar su función secundaria: correr detrás de aquello que huye y darle patadas. Hay otros orcos que tienen montura, pero no va a ser un caballo. Los caballos no son verdes. Los debiluchos que no son verdes usan caballos, que no son verdes. Así que los orcos usan jabalíes, que no son verdes, pero oye, al menos no son caballos.

Y luego están los jefes que sí usan monturas verdes, por que ellos son más verdes que nadie. Aunque sean negros. Y verdes. Y como son así de chulos tienen que montar en algo verde. Una vez más no van a montar lo mismo que los debiluchos, por que los "machakablez" no son verdes y sus monturas tampoco, por muy verdes que sean. Así que montan serpientes aladas. Que son como dragones, pero más orcas. Y más verdes. Y más brutas. Y además comen de todo, incluso goblins. No como los dragones que sólo comen princesas vírgenes y todo eso.

Entre los goblins tienes a los goblins, que son goblins. A los goblins nocturnos, que son goblins que duermen de día por que se van de fiesta por las noches y unas setas que se llaman "pastis" y unos hongos que se llaman "trippis". Además tienen unas pelotas de playa con dientes a las que llaman "garrapatos". No entiendo que tiene que ver un pato con garras con esos bichos que parecen critters, pero oye, ellos sabrán, que son los que les alimentan. Literalmente. Cuando se dice que un goblin se deja el hígado por su garrapato, significa que el bicho se lo ha arrancado de un mordisco. Pero no importa, por que tienen más (goblins, no hígados).

Cómo que montar garrapatos es algo peligroso, algunos goblins menos dados a las setas se han decantado por

una montura con menos dientes: los lobos. Los lobos son algo más dóciles que los garrapatos. Si a un garrapato le dices "sientate" te arranca una pierna y medio costillar de un mordisco. En cambio si a un lobo le dices "sientate" seguramente te arranque la mano, con lo que te quedan las dos piernas intactas para correr muy mucho y los pulmones completos para gritar muy mucho.

Hay otros goblins, sin embargo, que prefieren montar las arañas. No por que sean más dóciles y obedientes (si a una araña le dices "sientate" lo más seguro es que te conteste "tú eres tonto o goblin ¿verdad?"), sino por que son todo terreno y sirven tanto para el campo como para la ciudad. El problema, por supuesto, es que tienen un alto consumo: dos goblins cada 100 kilómetros, por lo que una tribu no se puede permitir muchas.

Por último hay goblins que pasan mazo de las monturas de los demás. Han oído por ahí que si quieres algo bien hecho hazlo tú mismo. Así que inventaron un sistema de tracción mucho más rápido que las bestias de monta: el lanzador de goblins. Lo malo del sistema es que el goblin no sobrevive para compoartir su experiencia y así refinar el proceso, pero aún y así el avance es realmente increíble: unos 250 metros. Con una cadencia de 1 goblins por asalto y una potencia de realmente buena.

En el último lugar de la verdosidad orca nos encontramos a los Snotlings. Hay quien cree que los snotlings son seres antaño mega-inteligentes. Hay quien cree que son una subevolución de los goblins. Pero en realidad son un error. No es que su existencia son un error, sino que no deberían ser así. Es muy fácil ver la relación entre orcos y snotlings. Los orcos son altos como pintos y ton... ¿esa rebanadora es de verdad?... er... verdes como un pepino, mientras que los snotlings se hicieron un lio y son tontos como pinos y altos como pepinos. Así que en el fondo son orcos que se han confundido durante su reencarnación... o lo que sea que hagan los orcos antes de nacer. Los Snotlings acostumbran a ir en manadas numerosas de unos 200 o 300 miembros. Parece que haya menos, pero eso es por que se esconden continuamente unos detrás de los otros.

Ser los últimos en la cadena verde es lo que tiene. Eso y hacer cosas raras con vagonetas de minería de los enanos.

Pero no todo es verde en la orquididad. Hay algunos elementos dentro de los ejércitos de orcos que no son, ni muchos menos, verdes. Por un lado tenemos a los trolls. Los trolls son proyectos de orco que se quedaron en los últimos retoques (mano de pintura, puesta a punto del control de navegación...). Pero tienen ciertas ventajas. Por ejemplo, son tan tontos que no saben que están heridos, así que dejan de estarlo. Hay quien llama a esto regeneración, pero en realidad debería ser denominado retropuntividad espontánea (que traducido vendría a ser algo así como "¡he dicho que no me han herido y no me han herido!", o cómo dicen los trolls "Groumph").

Otras criaturas que no son verdes son los gigantes. Los gigantes van con los orcos por que... bueno, van con los orcos por que les da la gana. Nadie le dice a un gigante lo que tiene o lo que no tiene que hacer. Por que o tienes el vozarrón de un ogro o no te oirán desde ahí arriba. Hay muchos caudillos orcos que no creen que llevar un gigante entre sus filas sea muy "verdoso", mientras que hay otros que no tienen problemas con ello. Otros, sin embargo, resuelven estos problemas filosófico-estilísticos con una buena brocha y un bote de pintura. De ahí surgieron ciertas leyendas de un gigante verde que aparecía en los campos de maíz. Pero verde, verde, lo que se dice verde no era.

Y todos los pieles verdes creen en dos dioses: Morko y Gorko. Y lo hacen por que están convencidos de que si no lo hacen les darán un capón. Y el capón de un dios no es agradable. Hay quien dice que antes había más

dioses pieles verdes, pero que dejaron de creer en ellos. Pero hay otros que dicen que simplemente estos dos se los comieron y santas pascuas. Nadie tiene muy claro que clase de papeles tienen Gorko y Morko (si son los dioses del abucheo pueril o de las palomitas de maíz) pero lo que parece es que Gorko es un poco más bestia (y fuerte) que Morko y que Morko en cambio es un poquito más astuto (y rápido, amos que corre más) que Gorko. O a lo peor es al revés. Nadie ha preguntado a un orco para averiguarlo, estaba demasiado ocupado muriendo.

Los orcos y los goblins tienen un tipo de magia muy especial: el Whaaagh. Más que magia es una filosofía de vida. Un orco o un goblin se pasan toda la vida gritando Whaaagh para que otros mueran gritando Aaagh. Es el Whaaagh contra el Aaagh. Cuando muchos orcos gritan Whaaagh hay algunos de ellos que ven lucecitas de colores. Y sin tomar setas. Esos son los que tienen magia. O whaaaghia como dicen los goblins, que se las dan de listos. Esta Whaaaghia se basa en la conexión de todo orco con lo que se llama "El Gran Verde" (no confundir con el anteriormente mencionado Gigante Verde, ni con el actor de obras de teatro picantes Amianto Verde). En ese lugar mágico o etéreo o lo que sea que sea, todos los pieles verdes envían su fuerza emocional de furia, rabia y mala baba en general. Y como no tienen asistente, así está el pobre de porquería de los pieles verdes. Cuando se acumula una gran cantidad de porque... de energía piel verde, necesita un sitio por el que salir. Y cómo no, este sitio normalmente es un orco... o a falta de un hueco más ancho, un goblin. Y de ahí se dice que entre los pieles verdes ser un chamán en el fondo es una mierda...

Hay quien dice que la magia verde es el poder canalizado por los dioses pieles verdes y que por eso todos los hechizos de los orcos y los goblins tienen el nombre de sus dioses (y su copyright). Pero aunque esa es una gran teoría, tienes dos inconvenientes. El primero es asumir que los chamanes saben lo que hacen cuando lanzan hechizos, cosa muy inquietante si se tiene en cuenta los efectos tan pintorescos que tienen los hechizos pielesverdes (se llaman pintorescos no en el sentido literal de la palabra, sino por que sus sesos acostumbran a "pintar" a los más cercanos). Y el segundo es asumir que los dioses orcos son capaces de dar algo a sus seguidores y que también saben lo que hacen (No me imagino a Gorko pensando "me apetece estirar las piernas, voy a decirle a ese chamán que lance un "Gorko camina con Nos").

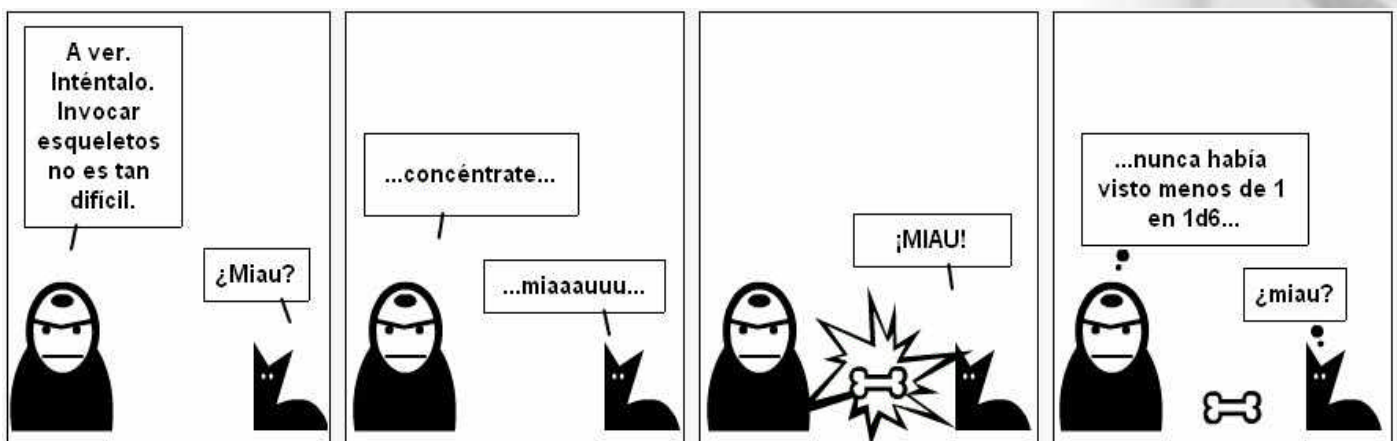
Así pues concluimos que los pieles verdes, lejos de ser los brutos indisciplinados, incoherentes e incivilizados que parecen ser, son brutos indisciplinados, incoherentes, incivilizados, absurdos, bestias, animales y ciertamente unos "brincas".

Supongo que por eso gustan a tanta gente.

Eso es todo por esta aciaga noche.

Hasta otra entrega de la guía del viejo mundo del Señor Nehek

El Señor Nehek, por Pater Zeo & Namarie



Ligas de Patrullas

por Eric Sarlin. (c) 2.006 Games Workshop.

Traducción de Namarie

Si ya has leído las reglas de Patrullas (Warbands) aparecidas en el ¡Cargad! número 15 y deseas jugar patrullas con algunos amigos, pero no quieres "simplemente" jugar, hay una modalidad de juego que añade emoción: jugar una liguilla...

Participar en una liga de Patrullas es una manera divertida de jugar muchas partidas a Warhammer sin necesidad de tener cientos de miniaturas pintadas. También es una buena manera de que varios jugadores pinten minis de golpe (con la excusa de "eh, venga, hay que pintar cien puntos más para el Sábado").

La idea es empezar con una pequeña fuerza de 200 puntos. A medida que se juegan partidas, el tamaño de las patrullas aumenta... y al acabar el mes es muy probable que todos los jugadores tengan algunas ideas de estrategia que no tenían antes (o ganas de pasar a batallas más grandes). Quizá es una buena idea para un mes de Agosto (¡jo, ahora que lo acabamos de pasar...)

Estructura de la liga

Cada jugador debe disponer, para la primera patrulla, de 200 puntos de Warhammer según las reglas de Patrullas (ver ¡Cargad! número 15). Si son miniaturas pintadas, mejor... Cada semana, cualquier jugador puede retar a otro para jugar la patrulla, pero no se puede jugar con un mismo jugador dos patrullas en la misma semana.

El tamaño de la patrulla (y los puntos que se dan por ganar) aumentan semana tras semana. Además, según los anteriores resultados, un jugador puede disponer de más (o menos) puntos (ver tabla). Por ejemplo, si en la tercera semana Enrique ha jugado ya tres partidas, de las cuales ha ganado dos partidas y ha perdido una, en su próxima partida dispondrá de 435 puntos (400 como tamaño estándar, +15 por cada victoria + 5 por una pérdida). Si Enrique hubiera jugado más partidas quizá dispondría de más puntos, pero en ningún caso más de 450.

A diferencia de las campañas (que veremos en el próximo número), las Ligas no necesitan tener un control de bajas, experiencia y demás cosas.

Tamaño patrullas

Semana	Tamaño inicial	Tamaño máximo	Masacre	Victoria	Empate	Derrota
1	200	225	+10	+5	0	0
2	300	350	+15	+10	+5	0
3	400	450	+20	+15	+10	+5
4	500	570	+25	+20	+15	+10

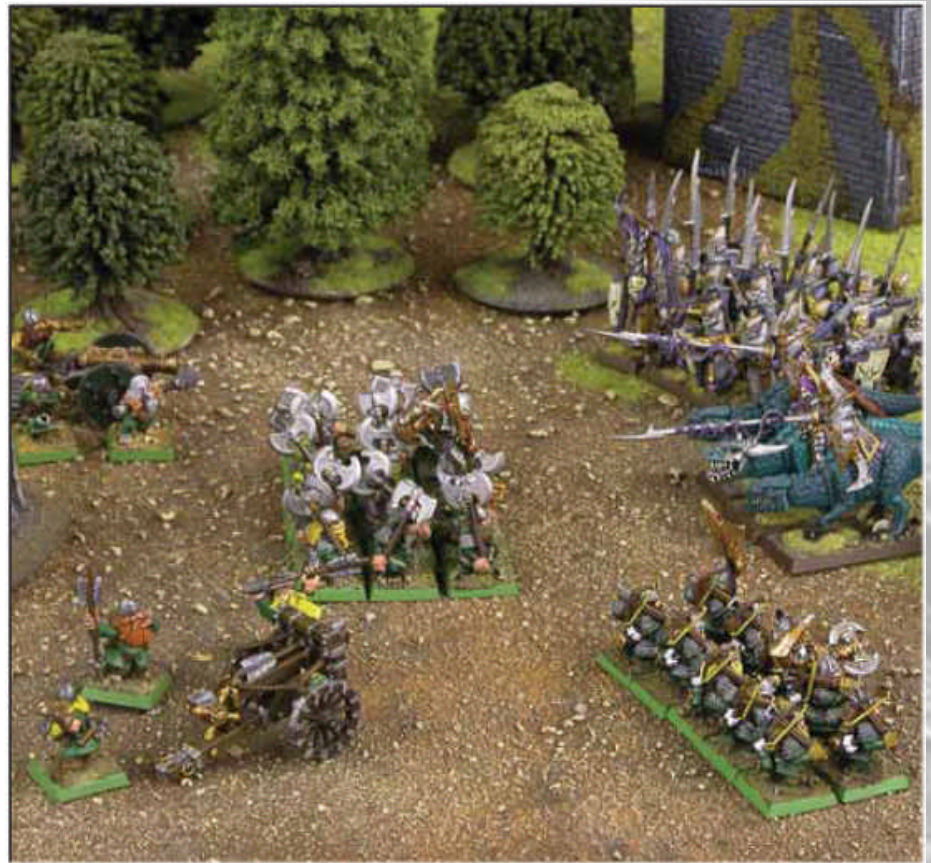


Cada semana, los jugadores empiezan las batallas con el número de puntos "mínimo" indicado por esa semana (así, sin depender de si lo han hecho bien o mal en la semana anterior, todos los jugadores parten del mismo punto).

Los jugadores pueden cambiar su lista de ejército cada partida. Los participantes deberían tomar nota de las masacres, victorias, empates y derrotas, así como los "puntos de liga" que han ganado.

Cada partida, un jugador obtiene puntos por cada batalla que ha hecho: +6 puntos si gana por Masacre, +4 puntos si gana por victoria, +2 puntos si obtiene un empate y +1 punto si pierde (da igual si por masacre o no). Todos los jugadores deberían jugar el mismo número de partidas en toda la liga.

Al acabar el mes, los dos jugadores con más puntos de liga juegan una última patrulla para determinar quién es el campeón y quién el subcampeón. (Si hay empate en cuanto a puntos, deberían jugarse semifinales antes....).



Ejemplo

Jugador	Ejército	Tamaño Patrulla	Masacres (x6)	Victorias (x4)	Empates (x2)	Derrotas (x1)	TOTAL
Raúl	Vampiro	420	1	5	3	6	38
Sergio	Silvanos	450	2	4	2	4	36
Luis	Lagartos	435	1	3	1	5	25
David	Enanos	410	0	1	3	1	11
Ana	Caos	400	1	2	3	4	24



El oficio Asesinorum

“Para aquellos que desafían al Imperio, sólo el Emperador puede juzgar sus crímenes.

Sólo en la muerte pueden recibir el juicio del Emperador.”

Gobernar el Imperio galáctico de la Humanidad requiere una autoridad absoluta, y ésta necesita ser reforzada por el uso de un poder total. En su forma más vasta, el poder significa ejércitos de guerreros, máquinas de guerra y naves de combate, pero también puede ser aplicado de forma más sutil para conseguir los objetivos deseados.

Coacción, soborno, amenazas, chantaje o asesinato son armas a disposición de quien gobierna. Para ello, el Imperio ha desarrollado varias instituciones para estudiar, perfeccionar y explotar estas armas al máximo; antiguas instituciones que se remontan más allá de la Gran Cruzada hasta el nacimiento del Imperio. Una de tales organizaciones es el Oficio Asesinorum.

El Oficio Asesinorum, o Departamento de Asesinos, es una de las organizaciones más secretas del Imperio. Su oculto Gran Maestre es uno de los Altos Señores de la Tierra, el grupo de individuos increíblemente poderosos cuyas decisiones afectan a incontables billones de personas en todo el Imperio.

Sólo los Altos Señores de la Tierra pueden dar la autorización final para el empleo de los Asesinos, por miedo a que sus propias armas puedan ser empleadas en su contra. Se dice que en el pasado los Altos Señores emplearon a los asesinos para sus propios fines, y un reinado de terror se extendió incluso por la propia Tierra. En las anárquicas Guerras de Vindicación, el propio Gran Maestre de los asesinos cayó ante la hoja de uno de sus súbditos. Desde entonces los Altos Señores han tenido especial cuidado en controlar el Oficio Asesinorum

de tal forma que, en teoría, sólo los traidores y los herejes tienen que temerlo.

El Oficio Asesinorum es considerado por lo pocos individuos que conocen su existencia como el arma definitiva de destrucción y diplomacia. En un Imperio que se extiende por toda la Galaxia, hay muchos que piensan que pueden desafiar a la autoridad central. Algunos simplemente buscan su independencia del Culto Imperial y de un Imperio gobernado por doce hombres sin rostro en nombre de un Emperador muerto. Otros han caído bajo la dominación de los Genestealers o han sido seducidos por las promesas del Caos. Este es el campo de batalla de los Asesinos. Los perdidos y los ambiciosos,

los idiotas y los pervertidos, deben ser purgados por el bien de la Humanidad.

No se puede permitir que haya herejes enfrentados al Imperio o sus estúpidas ideas se esparcirían por la Galaxia como una infección cancerígena, destruyendo lo que ya es una organización muy frágil. Los Gobernadores Planetarios de todo el Imperio deben comprender que el abuso de su poder resultará en su enfrentamiento con la justicia de la espada y la pistola. Algunos pueden evitar a los Jueces de los Adeptus Arbitres, otros pocos pueden derrotar a la Guardia Imperial y los Adeptus Astartes, pero hasta ahora ninguno ha podido escapar del Oficio Asesinorum.

El Arte de la Muerte

Los Asesinos comienzan su entrenamiento en la juventud, cuando son elegidos de entre la progenie de mundos muertos, sociedades salvajes y las más peligrosas ciudades colmena del Imperio. El entrenamiento comienza incluso en la propia nave que regresa a la Tierra, con los instructores del Oficio poniendo a prueba sin piedad a sus pupilos. Los débiles o atolondrados son eliminados antes incluso de subirse a las naves, y en el viaje subsiguiente los cobardes o que tengan poco estómago son eliminados



mediante tests de determinación y disciplina.

Los reclutas deben sobrevivir con poca comida o aire durante días. Deben enfrentarse mutuamente sin cesar en combates con y sin armas, en condiciones de oscuridad total o luz cegadora, desde gravedad cero a presiones insostenibles, calores sofocantes o frío polar. Cuando llegan a la Tierra suelen quedar apenas una décima parte de los que comenzaron el viaje, aunque en ocasiones las naves han llegado vacías al demostrarse que ninguno de los reclutas era digno de semejante puesto.

A su llegada a la Tierra los nuevos son divididos entre los Templos ocultos del Oficio Asesinorum. Sus entrenamientos se vuelven entonces más rigurosos, ya que cada templo lleva a sus hombres y mujeres al límite. Los días se pasan combatiendo con máquinas de combate capaces de aplastar a un hombre, luchando a muerte con otros iniciados o especializándose en el uso de diversas armas y técnicas marciales.

Cada Templo tiene sus maneras y secretos antiguos, cubriendo cada uno un aspecto distinto del arte del asesinato. Hay muchos templos, algunos de los cuales son conocidos y muchos otros que permanecen en total secreto. Un ejemplo de los más ocultos es el Templo Culexus, que emplea terribles asesinos psíquicos. Por ello, cuando los Altos Señores de la Tierra eligen sus herramientas entre los letales discípulos del Oficio Asesinorum, se aseguran de que les sirven solamente



las más selectas y eficientes máquinas vivientes de matar.

Asesinos Vindicare

“Exitus Acta Probat”

“El fin justifica los medios”

El Templo de Asesinos Vindicare se especializa en los asesinatos de venganza y castigo. Los Asesinos Vindicare llevan a cabo asesinatos fríos y sin sentimientos que eliminan al objetivo con una facilidad atemorizante. Su objetivo es llevar una muerte infame y deshonrosa a los enemigos del Imperio a través de la bala de un francotirador, habiendo elevado las habilidades de los tiradores de elite a la categoría de arte. Para completarlo, los Templos Vindicare ponen un especial énfasis en las técnicas de evasión además del entrenamiento normal en armas. Una de las máximas del Templo es que un trabajo limpio sólo puede realizarse desde la mejor posición de tiro posible. Los

Asesinos Vindicare pueden pasarse semanas buscando el mejor ángulo de tiro para un trabajo, y después pasarse días en su posición esperando el momento preciso para enviar su mensaje.

Las habilidades de un Templo Vindicare se emplean comúnmente para eliminar a aquellos que usan sus oratorias inflamatorias para alzar a las masas descontentas, replicando a la sedición con el aparentemente divino castigo de un invisible francotirador solitario. Muchos falsos Mesías han caído con una bala Vindicare en su cerebro mientras predicaban su credo. Los políticos rebeldes y los líderes revolucionarios que hablan abiertamente contra la sabiduría del Imperio temen constantemente recibir en el rostro semejante envío. Cuando tales personajes carismáticos mueren a manos de un invisible sirviente del Emperador, sus seguidores pronto pierden su ilusión y se vuelven temerosos. De esta forma muchas herejías han sido frenadas con un solo disparo.

Los Asesinos Vindicare siempre son muy demandados para apoyar a las fuerzas

Imperiales
e
cualquier





campo de batalla. Comandantes alienígenas con demasiado éxito o psíquicos fuera de control pueden caer rápidamente ante el punto de mira de un Vindicare. En un recordado (pero cuidadosamente acallado por el gobierno) incidente, un asalto masivo de los Eldar en la Campaña de Lammas fue frenado por un solitario Vindicare escondido en lo alto de una torre. El avance Eldar se detuvo en seco cuando una veloz sucesión de disparos terminó con el Vidente, los Exarcas y las dotaciones de las Plataformas de Apoyo.

Cuando los Eldar enviaron a sus exploradores hacia la torre, entraron en ella para encontrarla desierta y abandonada.

Asesinos Callidus

"Somos las herramientas asesinas del Imperio, vivimos para honrar al Templo

Callidus y para morir al servicio del Emperador."

El Templo Callidus es el más sutil de los antiguos templos ocultos del Oficio Asesinorum, especializado en el engaño magistral de los enemigos del Imperio. Los métodos de los Callidus son de una sutilidad y astucia completas. Son a menudo empleados en situaciones en las que la interferencia directa del Imperio podría causar un resentimiento en el delicado balance de poder mantenido por los Altos Señores de la Tierra. Los Asesinos Callidus son la herramienta definitiva para los ambiciosos que emplean la diplomacia, los sobornos y la corrupción para mejorar su posición. Tales individuos juegan un peligroso juego entre los bastidores del poder, riéndose del Imperio mientras en público se comportan como los más leales sirvientes.

Las técnicas que el Templo Callidus emplea para derribar a sus objetivos son muchas y variadas, y pueden ir más allá del simple asesinato del infractor. Los Callidus llevan a cabo muchas operaciones encubiertas que pueden involucrar a varios Asesinos infiltrados en una determinada organización durante meses o años. Su meta es llegar lo más cerca posible del objetivo para llevar a cabo su misión de forma impecable. Esta puede implicar tanto el forzar un cambio de opinión en una decisión importante como el asesinato directo si llega el momento. Para conseguir un resultado óptimo en sus acciones el Templo Callidus recurre al uso especializado de la droga cambia-formas "Polimorfina". Una inyección de

Polimorfina permite a un Callidus veterano cambiar su apariencia externa. Bajo la influencia de tal droga el cuerpo de quien la emplea sufre cambios dramáticos, que sólo un individuo completamente entrenado puede mantener bajo control.

Esencialmente, a nivel celular, los vínculos que unen las células de huesos, carne y nervios son disueltas por la droga Polimórfica, permitiendo durante un breve instante que el usuario modifique su estructura. Pueden alargar sus huesos, estirar su piel, cambiar el tamaño y forma de sus músculos, o convertir las células de proteínas en grasa y viceversa. Una vez que la droga ha cumplido su trabajo, los nexos entre las células se reestablecen y el Asesino habrá cambiado su apariencia hasta que una nueva inyección de Polimorfina le permita modificarla de nuevo. Todos los Asesinos del Templo Callidus están entrenados en el uso de la Polimorfina. Solamente con la Polimorfina un Asesino Callidus puede llevar a cabo la suplantación de cualquier humano que deseen, desde una hermosa joven hasta un achacoso vejstorio. Sin





embargo, los Adeptos Médicos del Imperio han desarrollado también una amplio surtido de implantes quirúrgicos que permiten a un Callidus imitar a cualquier miembro de una raza alienígena, como Orkos y Eldar.

Los implantes consisten en flexicartilagos y piel sintética endurecida similar a la usada en las armaduras de los Marines Espaciales. Cuando el Asesino está en su forma normal estos implantes permanecen “durmientes” bajo su piel o en sus huesos. Sólo cuando la Polimorfina es inyectada estos implantes reaccionan a los estimulantes que lleva la droga, mutando hacia las formas genéticamente implantadas en su creación, permitiendo al Callidus transformar su cuerpo en la grotesca figura chaparra de un Orko o en la ligera gracia de un Eldar. ¡Los más asombrosos y horripilantes de estos implantes son los que permiten a un Callidus adoptar la odiosa forma de un Genestealer!

Mientras está empleando la Polimorfina un Callidus debe tener control completo de su cuerpo así como una empatía total con el sujeto que está intentando replicar. El alto nivel de disciplina requerido por las complejas formas ritualizadas de combate también permiten alcanzar a los Asesinos la calma y paz interiores requeridas. A través de los siglos, los Maestros del Templo Callidus han aprendido que los cuerpos femeninos y los psíquicos son mucho más adecuados para sufrir estos cambios, y es cierto que las mujeres superan con mucho a sus compañeros hombres en estas tareas camaleónicas.

Los Callidus superan años de riguroso entrenamiento en el uso de la Polimorfina hasta convertirse en máquinas vivientes de matar al servicio de su Templo. Como parte de su entrenamiento, los Callidus también se especializan en antiguas y secretas técnicas de artes marciales. Esto los hace letales en multitud de estilos de lucha,

ante los cuales incluso los enemigos más entrenados sufrirán para encontrar una defensa.

Un Asesino Callidus debe moverse entre sus enemigos como si fuese uno de ellos, por lo que su elección de armamento siempre está limitada a las circunstancias, teniendo que luchar muchas veces con sus manos desnudas. Sea como sea, un Asesino Callidus es tan letal desarmado como equipado con las pequeñas y manejables armas reglamentarias de su Templo.

En el campo de batalla, un Asesino Callidus es desplegado detrás de las líneas enemigas, donde pueden emplear sus asombrosos poderes para infiltrarse en el ejército rival. Normalmente eliminan a un personaje relevante y ocupan su lugar, vistiéndose con su equipo y empleando la Polimorfina. Los Asesinos Callidus pueden asumir la identidad de prácticamente cualquier persona, pudiendo acercarse a los comandantes enemigos o a los psíquicos

más poderosos, influyendo en sus decisiones si es posible o matándolos cuando la oportunidad así lo dicte.

Asesinos Eversor

“Sembrasteis las semillas de la condenación y yo cosecharé las almas de los malditos. Temedme, pues soy vuestro Apocalipsis.”

El Eversor es posiblemente el más aterrador de todos los Templos del Oficio Asesinorum. Los Eversor se especializan en tácticas de choque y terror, instilando el miedo al castigo Imperial en los corazones y mentes de todos los que poseen poder. Los Asesinos Eversor son usados principalmente contra gobernadores rebeldes que tienen planes de moverse contra el Imperio con una fuerza armada de renegados. En lugar de enfrentarse a esta amenaza con una gran y costosa guerra que consumiría recursos

preciosos y dejaría algún planeta arrasado, los Altos

Señores pueden admitir el empleo de un Asesino Eversor. Un Eversor raras veces tiene un único objetivo. Su misión será arrancar el corazón de cualquier operación rebelde a través de la destrucción masiva y el caos. Tal brutalidad asegura que los renegados sean totalmente exterminados sin que quede ningún sucesor para continuar su labor. El enemigo es destruido sin piedad por el imparable ataque de un Eversor.

Para completar sus sangrientos objetivos, el Templo Eversor entrena a sus Asesinos para ser sociópatas despiadados totalmente dedicados al Imperio y su causa. Usando técnicas especializadas de genética y biología humana, cada Asesino Eversor es mejorado para ser convertido en una máquina sobrehumana de matar. Sus cuerpos se fuerzan al límite de su resistencia mediante el uso de avanzados implantes biónicos y alteraciones genéticas. Además el Templo Eversor ha desarrollado un amplio rango de drogas de combate que pueden alterar el estado mental de un Asesino hasta convertirlo en un psicópata, forzándole a un límite en ocasiones mortal.

Cada Asesino Eversor desarrolla un hipersistema inmunológico para contrarrestar las toxinas de la mayoría de drogas empleadas por el Templo.

Sin embargo, muchas de ellas también son altamente adictivas. Sin ellas los Asesinos seguramente morirían, y con ellas se convierten en imparables

bestias. El inevitable resultado de estas prácticas es que los Asesinos se vuelven adictos al asesinato. La única forma de mantener a los Eversor bajo control es tenerlos en suspensión criogénica hasta que sean requeridos para alguna misión. Cada Asesino es mantenido en una cripta de criogenización a bordo de alguna de las múltiples naves-templo que los Eversor tienen repartidas por todo el Imperio. Las naves mantienen un constante estado de alerta, esperando las órdenes de los Altos Señores de la Tierra para soltar su letal carga humana.

Cuando un Eversor es seleccionado para una misión es llevado de su cripta a una cápsula de desembarco especial, donde los nexos neuronales le implantan los detalles de la misión mientras sigue en suspensión criogénica. La cápsula es lanzada al planeta objetivo, mientras los sistemas de control remoto reaniman al Asesino dejándolo listo para completar su misión. Cuando la cápsula impacta el Asesino recobra completamente su conciencia de golpe, deseoso de completar su sombría tarea. No sabrá el tiempo que lleva en crio-suspensión; pueden ser meses, años o incluso siglos, pero para él el tiempo transcurrido entre una misión y otra no será más que un instante. Sus impulsos psicópatas lo empujarán a matar, y los detalles de la misión le indicarán exactamente a quienes. Abriendo un sangriento camino de destrucción a través de las filas enemigas, el asalto de un Eversor es tan rápido y brutal que sus enemigos raras veces se dan cuenta de que están siendo atacados hasta que las puertas de su santuario vuelan por los



aires -y entonces ya es demasiado tarde incluso para gritar.

Bio-Asesinos Eversor

Los reclutas del Templo Eversor son invariablemente elegidos de entre los novicios más jóvenes disponibles. Esto es así porque solamente un cuerpo que no esté plenamente desarrollado puede aceptar las muchas alteraciones genéticas que se requieren. El proceso de convertirse en un Asesino Eversor es



arduo y largo, cada examen exhaustivo, cada manipulación genética y cada inyección de droga convirtiendo al recluta en un prototipo viviente. Al principio, los resultados de los entrenamientos se emplean para determinar qué tipo de alteraciones son las más adecuadas. Después de eso comienzan los verdaderos experimentos...

Los maestros del Templo Eversor y los Adeptus Médicos están constantemente desarrollando y adaptando programas especiales de genética, bio-implantes y potenciadores químicos que permitan mejorar el cuerpo del Asesino más allá de lo que cualquier humano podría lograr.

El Asesino Eversor novicio pasa por una re-estructuración de su esqueleto, que incrementa su resistencia y capacidad aeróbica, permitiéndole luchar durante días sin cansarse o sentir necesidad de comer. La hipertrofia muscular permite al Asesino estallar en una furia hiperactiva cuando es descongelado, acelerando sus funciones cerebrales y reflejos en combate. Para poder soportar estos cambios drásticos, al Asesino Eversor se le implanta un segundo corazón. Esto no sólo otorga al Asesino una supervivencia mayor si uno de sus corazones resultase dañado en combate, también permite que, cuando está funcionando al límite, ambos corazones puedan bombear sangre simultáneamente. Esto asegura que puede mantener el excesivamente alto ritmo cardíaco necesario para hacer funcionar su cuerpo bio-químico sin colapsarlo. Si el cuerpo del iniciado sobrevive a tales implantes y modificaciones, su córtex cerebral también es mejorado mediante el implante de chips lobotómicos genéticamente codificados en su cerebro. Estos chips amplifican el estado mental del Asesino, convirtiendo el desagrado ante los enemigos en una rabia salvaje, o el deseo de servir al Imperio en una necesidad de cumplir su misión a cualquier precio. Se implantan nuevos conductos de adrenalina, mejorando las funciones del cerebro y permitiendo al Asesino hacer cálculos complejos y tomar decisiones tácticas en cuestión de segundos. La adrenalina extra también mejora el rendimiento del cerebro en ambientes de baja atmósfera. El proceso de convertir a un humano normal en una

máquina bio-mejorada no está exento de peligros. Muchos Asesinos han muerto en la mesa de operaciones o, más a menudo, de algún efecto secundario no previsto. Los Adeptus Médicos conocen muchos de estos efectos secundarios, que pueden ser contrarrestados por implantes glandulares que liberan los agentes necesarios para evitar su aparición. Sin embargo, todos los Asesinos Eversor están condenados a no poder estabilizar nunca su cuerpo. Mientras el Eversor vive puede mantenerlo todo bajo control usando su hiper-sistema inmunológico y los avanzados córtex cerebrales. Esto le permite mantener niveles de combinación química saludables dentro de su cuerpo. Sin embargo, si un corazón o el cerebro fallan, la mezcla de productos y tecnología reaccionarán rápidamente. A medida que el control del cuerpo del agonizante Asesino se deteriora, se produce una combustión espontánea o una horrible explosión.





Asesinos Culexus

“Lo que es desconocido o invisible es lo que inspira el mayor miedo.”

El Templo Culexus es el más siniestro de los Templos de Asesinos. Incluso en las más altas esferas del Oficio Asesinorum se mira a este Templo con extrema cautela. La razón no es la forma en la que operan los Asesinos Culexus, o en sus sucios métodos de asesinar a sus víctimas. Es por los propios Culexus... Los Asesinos que forman el Templo Culexus no son elegidos por su salvajismo, sus habilidades de combate o su devoción, aunque sin duda son requisitos básicos. Primero y más importante, un Asesino Culexus potencial es elegido porque posee un raro defecto genético, creando algo que es definitivamente único y aborrecible por el Imperio.

Cada ser viviente tiene su presencia en la Disformidad, desde donde el alma entra en el espacio real. Para los no psíquicos esto será poco menos que una chispa. Para los

psíquicos, sin embargo, su alma brilla, como un faro luminoso que puede ser visto por otros psíquicos y las criaturas que moran en la Disformidad. Cuanto más poderoso sea un psíquico, más brillará su esencia en la Disformidad. Los Asesinos Culexus son especiales porque no tienen, o no parecen tener, presencia en la Disformidad. Carecen, a todos los efectos y propósitos, de alma.

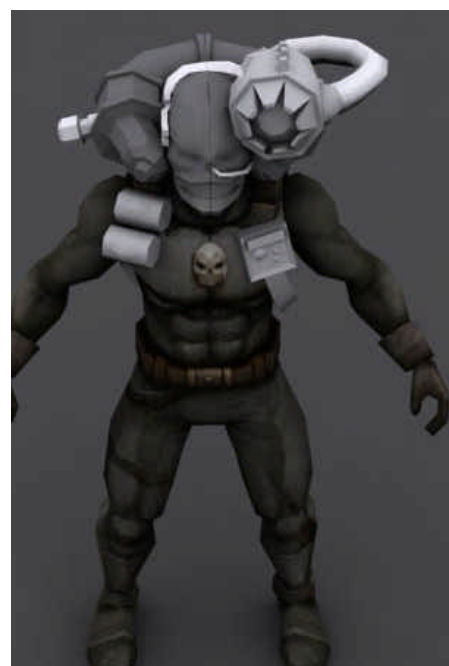
Este defecto extremadamente raro ocurre por alguna razón inexplicable en uno de cada billón de individuos, y muchos lo encuentran inquietantemente horrible. Aquellos que tienen este defecto son conocidos por el nombre de Parias o Intocables, y encontrarse con uno es algo que ningún ser vivo puede olvidar. Su mirada fría y calculadora atrae toda tu atención; sus ojos son pozos de oscuridad que parecen absorberte hacia un vacío absoluto. No es raro que los Parias sean tratados como forajidos o leprosos, rechazados por sus padres y expulsados de los asentamientos. Las supersticiones locales advierten que simplemente tocarlos trae mala suerte. Muchos Parias se resignan a su destino y llevan simples vidas alejadas de los demás, marchándose de las áreas más pobladas. La Inquisición encuentra a los Parias que se han convertido en ermitaños, o han sido reducidos al vagabundeo en el subsuelo de alguna ciudad-colmena.

Durante un corto periodo de tiempo los Intocables eran llevados a la Tierra en las Naves Negras con otros psíquicos no contaminados. Una vez en la Tierra eran cedidos para experimentación al Departamento

Biológico del Adeptus Mechanicus. No pasó mucho hasta que un gran número de Parias estaban pudriéndose en las celdas de laboratorios experimentales.

Tal número de Intocables comenzó a formar una sombra en la Disformidad, bloqueando incluso al Astronomicón, el vital faro destinado a guiar las naves por todo el Imperio. Esta fue la primera prueba inquietante de su potencial.

Otras ramas del Administratum, especialmente las que empleaban numerosos psíquicos en sus filas, se horrorizaron. Pronto muchos Altos Señores de la Tierra comenzaron a mover los hilos para que los Parias fuesen declarados herejes, siendo perseguidos y exterminados por la Inquisición. El Enviado Paternoal de los Navegantes, el Señor del Adeptus Astra Telepatica y el Maestro del Astronomicón presionaron al Señor del Administratum para que se convirtiese en un decreto oficial y poder limpiar el Imperio de semejantes engendros que amenazaban sus pilares.



Una decisión realmente desafortunada para el Oficio Asesinorum, que había estado trabajando secretamente en relación con los Magos Biologis y Genetores del Adeptus Mechanicus para ver si era posible emplear a los Intocables para asesinar psíquicos. Su trabajo estaba casi completado tras muchos años de desarrollo de equipo especializado y técnicas de entrenamiento. Todo estaba a punto de ser arruinado por una caza de brujas.

El decreto del Señor del Administratum nunca llegó. El Adeptus Mechanicus anunció que el "Proyecto Paria" había concluido, realizando un fastuoso espectáculo de clausura de los laboratorios seguido de la ejecución de varios especímenes de prueba. Satisfechos de que no se necesitase ninguna acción posterior, los Altos Señores de la Tierra devolvieron su atención a otros temas.

En realidad el Oficio Asesinorum nunca había tenido intención de detener sus investigaciones. A salvo de cualquier acción oficial en contra de sus nuevas armas secretas, pudo operar impunemente para ponerlos en circulación como guerreros.

Los Asesinos Culexus reciben el entrenamiento básico en armas y métodos de asesinato, pero por lo demás no necesitan mucha preparación adicional. La idea inicial de poder emplearlos como asesinos dedicados de psíquicos es puesta en práctica en parte, ya que gracias a su defecto genético tienen una gran ventaja sobre sus

víctimas. Con su vacío psíquico no pueden afectar a psíquicos rivales, pero sí pueden evitar ser detectados por ellos en su aproximación. Si logran perfeccionar las técnicas de camuflaje y escondite físico, su propia naturaleza los esconderá de cualquier rastreo psíquico.

Es por ello que los Asesinos Culexus son empleados principalmente cuando se atenta contra poderosos practicantes de los poderes mentales, como psíquicos descarriados o



alienígenas con poderes similares ya sean Videntes Eldar o Patriarcas Genestealers. La existencia de tales seres es conocida también por las demás razas, aunque sea sólo a través de las leyendas. Que un psíquico se vea repentinamente frente a la personificación de su pesadilla más horripilante es suficiente como para paralizarle el tiempo necesario para que el Culexus lleve a cabo su tarea sin temer un contra-ataque.

Asesinos Venenum

Al contrario que otros Templos del Oficio Asesinorum, el Templo Venenum no se especializa en muertes en combate.

El Templo Venenum del Oficio Asesinorum enfatiza el uso de venenos y armas no tecnológicas para matar a sus enemigos.

Utilizan espadas envenenadas, dagas y proyectiles disparados desde armas mediante aire comprimido para que sean silenciosas. Son maestros del disfraz y el subterfugio, y también del combate cuerpo a cuerpo. Se les elige especialmente por su agilidad y la habilidad de estar perfectamente silenciosos cuando es necesario, pero también la habilidad de imitar las características y manierismos de otros.

El Templo Venenum enfatiza el subterfugio y la astucia. La muerte silenciosa es siempre la mejor muerte. El asesino desconocido es el Asesino más efectivo. Rechazan las armas que causan ruido o que dejan una evidencia fácil de ser rastreada. Golpean desde lo desconocido y desaparecen de nuevo en lo desconocido.

Aprenden a infiltrarse, aunque en menor medida que el Templo Callidus, a buscar los lugares donde se puede encontrar su objetivo y a buscar el momento oportuno en que administrar un veneno debilitante o mortífero a su víctima. A veces es administrado mediante comida o bebida, otras veces mediante un dardo lanzado desde una cerbatana. A menudo no son ellos mismos quienes administran el veneno, sino otros a quienes engañan, sobornan o convencen para hacerlo, aunque siempre se aseguran de que se realiza limpiamente y sin posibilidades de rastrearlo.



Analisis completo: Khador

Por Lubeck (con la colaboración del resto de khadoranos del Tercio)

En los Tercios de Hierro (<http://www.createphpbb.com/wmesp/>), la comunidad hispana de Warmachine más prolífica de la red, Lubeck ha conseguido hacer un análisis uno a uno de todas las tropas khadoranas. Es una lectura muy recomendable tanto para los jugadores de la Madre Patria como para aquellos que deban jugar contra ellos...

Este análisis trata los diferentes warcasters, warjacks, tropas y solos de Warmachine (incluyendo Prime, Escalation i Apotheosis).

Prime: Warcasters

El Carnicero de Khador

Gran potencia en c/c, siendo el mejor warcaster en este aspecto del Prime y el más barato. Tiene incluso mejor perfil a priori que un Siervo ligero, claro que carece de la parrilla de daño de estos pero en su lugar tiene 20 puntos de vida, más DEF y más BLI.

Sus conjuros son o de daño o de potenciación media, a unidades y modelos. Puede mejorar la baja DEF de los Siervos de Khador o si vamos con MoW o Piqueros conseguir una unidad extremadamente resistente durante una ronda, ya que contaríamos con su orden de Muro de Escudos.

- Aullido: Hace que los modelos en el área de control superen una prueba de mando o huyan.
- Furia: Conjuro para incrementar la POT del modelo/unidad objetivo.
- Carne de Hierro: Conjuro para incrementar la DEF del modelo/unidad objetivo. Sobre él mismo es bastante recomendable, se pone en DEF 17, difícil de impactar. Ya que quia -1 a la VEL no podrá cargar en el turno que se lo hayamos lanzado, cuestión de no usarlo cuando queramos que cargue.
- Avalancha: Ataque ofensivo de ADE 3" y POT 15.
- Golpe Mortal: Dobra la FUE de él mismo ya de por sí alta en la siguiente tirada de daño en c/c. Útil para acabar de un solo golpe con un Siervo Ligero. Aunque siempre tiene más tentación es usar este foco gastado en ataques adicionales con Lola.
- Represalia: El modelo objetivo puede pegar en el turno del contrario contra un modelo que el impacte.

La dote es totalmente ofensiva, añade un dado adicional a la tirada de daño a todos los modelos khadoranos dentro de su área de control.

Su arma de c/c simplemente es demoledora, añade un dado adicional a las tiradas de daño, que incrementado puede destrozar fácilmente un Siervo Ligero.

La pega como warcaster es su bajo MAN (7) y poco Foco (6) para decidir si repartirlo entre los Siervos, usar conjuros o incrementarse tiradas a sí mismo.

Se recomienda llevar como mucho un Siervo de Guerra c/c con él.

Komandante Sorscha

No destaca en c/c, pero su arma congela con crítico, cosa que siempre debemos tener en cuenta.

El conjuro más usaremos en los primeros turnos será la Niebla de Guerra, el proteger con ocultación a nuestras unidades en un ADE de 12" es bastantepreciado. Carga Inagotable y Ráfaga de Viento son conjuros muy usados en determinados momentos, el primero para hacer Cargar a un Siervo con VEL +5", el segundo nos otorga una DEF de 20 para Sorscha pudiendo mover su VEL entera de nuevo. El resto de conjuros ofensivos, dado el bajo valor de Foco y su alto coste son poco



Al Carnicero no se le llama así porque trabaje en una charcutería...

usados. Presa Congeladora se puede usar cuando quieres acabar rápido con un Siervo pesado enemigo, puesto que un Siervo de Khador bueno en c/c lo desmonta relativamente fácil.

- Carga Inagotable: Podemos hacer mover a los Siervos khadoranos más que si corrieran. Un buen conjuro cuando se decide cargar y la mesa dispone de muchos tipos de terreno. Por otra parte podemos obligar al modelo enemigo a cargar en lugar de hacer lo que quiere el jugador que lo controla.
- Niebla de Guerra: Conjuro muy usado en los primeros turnos, nos proporciona ocultamiento en un área de 12" alrededor de Sorscha.
- Presa Congeladora: Conjuro caro que paraliza al modelo/ unidad objetivo, resulta útil a la hora de que nuestro servo de c/c pegue fuerte al siervo pesado contrario.
- Viento Afilado: Conjuro de POT 12. Si no hemos pasado foco a los Siervos y tenemos enfrente una unidad con baja DEF podemos hacerles un máximo de 3 ataques mágicos más el disparo con el cañón de mano. Contra modelos/ unidades con uns DEF nos arriesgamos a fallar más teniendo en cuenta el bajo Foco de Sorscha.
- Tespestad: Conjuro caro pero de ADE de 4" con POT 12 que derriba a los modelos impactados. Útil para ralentizar unidades enemigas.
- Ráfaga de Viento: Potenciación de Sorscha que le da la posibilidad de volver a mover, obteniendo también +4 a la DEF.

La Dote es de las más decisivas, te puede dar la partida si el contrario es muy confiado y acaba acercando a la mayoría de unidades y Siervos a tu área de control. Dispones casi de dos turnos seguidos o tu contrario pierde un turno, depende desde el lado donde se mire. Por otra parte el miedo a esta dote mantendrá a las unidades del contrario lo suficientemente dispersas para que no supongan problema.

Poco Foco (6) para repartir entre Siervos y sus conjuros algo caros, así que es un warcaster con el que saber perfectamente que hacer en cada turno.

Vladimir, Príncipe Oscuro de Umbrey

Muy bueno contra cualquier cosa que no sea Khador. Su dote hace que tus tropas, por lo general lentas, crucen el campo de batalla sin dificultades, para luego hacer verdadero daño en el c/c. Además, sus hechizos de apoyo son



Vlad. Sin colmillos.

muy buenos y capaces de decantar la balanza a tu favor en situaciones comprometidas.

Vlad tiene dos hechizos importantes para enfrentarse a lo más resistente. Muchos sirven como anticipo a un ataque bastante fuerte de nuestros Siervos.

- Sangre de Reyes: Potenciación de Vlad, obtiene +3 a todas sus características. Lo convierte en un duro adversario en c/c.
- Carga Inagotable: Los mismos efectos que Sorscha. Podemos hacer mover a los Siervos khadoranos más que si corrieran. Un buen conjuro cuando se decide cargar y la mesa dispone de muchos tipos de terreno. Por otra parte podemos obligar al modelo enemigo a cargar en lugar de hacer lo que quiere el jugador que lo controla.
- Escarcha Quebradiza: Conjuro bastante decisivo teniendo en cuenta con la potencia c/c de nuestros Siervos por sí solos. Doblando el daño que supera el BLI del Siervo enemigo podemos dañarlo mucho en nuestro turno.
- Empalamiento: Conjuro ofensivo de POT 13 que convierte en inmóvil al modelo enemigo si sufre daño.
- Viento Afilado: Conjuro ofensivo de POT 12.
- Señales y Presagios: Bastante útil para tener mejores posibilidades de impactar con nuestros Siervos,

posibilidad también de conseguir hacer más daño. Se lanzan tres dados descartando el de menor valor.

- Muro de Viento: Protección contra cualquier ataque a distancia, aunque el área que abarca no es mucha.

En definitiva, un warcaster equilibrado, con un buen Foco, bueno en c/c, conjuros de apoyo, ofensivos y de incremento de daño a modelos objetivos.

Prime: Warjacks

Destructor

Siervo de características básicas en Khador, caro pero efectivo. Con un hacha que elimina sistemas de armas o brazos completos de los Siervos enemigos con críticos y una bombardera que, aunque necesita necesariamente un punto de foco para impactar, siempre cae en alguna parte. Un buen Siervo, sobre todo si lo utilizamos en conjunción con Sorscha y su congelación.

Juggernaut

Siervo típico, nada caro para lo que se puede hacer con él. No hace falta comentar las estadísticas porque son las habituales en Khador, el resto de siervos es a partir de éste.

A parte de la congelación con crítico, no tiene más reglas especiales, pero con esa ya podemos sembrar un



Juggernaut. Simple, pero efectivo.

temor al contrario. Más teniendo en cuenta que es de las armas con más P+F (19) y con eso ya fastidiamos el total del BLI de muchos siervos pesados, dejándonos los 2d6 y quizás un dado adicional de foco, para hacerle mucho daño.

Quizás el no tener más reglas especiales lo hacen menos atrayente que el resto de siervos, pero no deja de dar buenos resultados.

Merodeador

Siervo de Guerra, bastante barato en puntos, tan resistente como los anteriores. Con dos armas de P+F 15, lo cual es una ventaja frente a los otros Siervos que suelen tener un arma con POT alta y otra con POT baja o de disparo.

Su mejor baza es el ataque combinado con sus dos armas, suma la POT de ambas armas a la FUE del Siervo, realizando un ataque potenciado de Embestida con todas sus consecuencias. Si uno de los brazos resulta inutilizado careceremos de todo su potencial.

En escenarios donde existan estructuras con BLI será nuestra opción ideal, pues dobla el daño contra estas.

Prime: Unidades

Mekánikos de Combate

Unidad de apoyo a los Siervos de Guerra, los pueden reapar y dejar como nuevos. No resiste mucho en el campo de batalla si el contrario se centra en ellos. Si los usamos deberemos protegerlos bastante y sólo mover cuando la situación lo requiera. Por otra parte son baratos en puntos y pueden rellenar esos puntos sobrantes si queremos cuadrar la lista.

Guardia Invernal

Un ataque a distancia, que puede ser combinado, y otro c/c que poco podrán hacer contra la mayoría de opciones de que disponga el rival y tampoco resistirán mucho en el campo. Decir que se potencian al usar a Sorscha épica y esperemos que con alguna nueva opción de próxima aparición, pero eso es otro tema.

Piqueros Colmillo de Hierro

Opción básica de c/c, resistentes gracias a su Muro de Escudos, con arma larga y derribo con críticos. Se pueden encargar fácilmente de unidades contrarias, algún siervo ligero y con suerte de los pesados si

consiguen derribarlo. Del mismo precio en puntos que la Guardia Invernal.

Hacedores de Viudas

Unidad perfecta para disparo, más que un habitual en todas las listas de Khador. Puede eliminar una unidad enemiga de tropa en dos turnos. A cada impacto que hacen, y casi los hacen, pueden elegir en retirar un modelo enemigo en lugar de hacer la tirada de daño. Unidad muy recomendable.

Saqueadores Funestos

Unidad muy burra en c/c contra unidades enemigas (y amigas también...), pues cada vez que matan a un modelo deben hacer otro ataque y matarlos lo haran casi siempre pues tiran un dado adicional al daño. Incluso se pueden matarse entre ellos si no están a más de 2" pues tienen armas de largo alcance. Mismas estadísticas en general que los piqueros, lo que los hace bastante resistentes, y 1 punto mejores a la hora de impactar en c/c. Incluso no pueden ser objetivo de magias. Poseen Abominación (todo modelo cercano a ellos debe superar una prueba de mando o huir), son Audaces (nunca huyen) y tienen Despliegue Avanzado, con lo que los pones lejos de tus unidades por si las moscas. Lo dicho unidad fulminante contra las del enemigo, incluso al tirar un dado adicional al daño podrían encargarse de siervos ligeros y pesados flojos. La pega es que valen 100, para jugar a partidas normales de 500 son una de las últimas opciones.



He aquí un Saqueador Funesto (Doomreaver)

Tropas de Asalto Acorazadas MoW

Tropas de choque de c/c. Resistentes (Muro de Escudos y con varios puntos de vida) y bien armadas. El contrario destinará bastantes recursos en eliminar la unidad. Arma de c/c larga y escudo con cañón, bastante potente éste para llevarlo una unidad, aunque de alcance bastante corto. Es más una unidad para aguantar que para ir directa al c/c.

Prime: Solos

Cazador de Hombres

El ruso barbudo del ejército, con dos armas c/c que añade un dado adicional a cada tirada de daño. Con Despliegue Avanzado, Camuflaje y Sigilo lo hacen un tío bastante escurridizo que se puede acercar por atrás al enemigo. Se puede encargar de los solos enemigos o de alguna unidad mermada o de número reducido. Con suerte y a la carga se podría encargar de un Siervo ligero ya tocado. También es una opción para hostigar al warcaster enemigo.

Escalation: Warcasters

Komandante Irusk

Tiene 7 Puntos de Foco y 17 Heridas como Sorscha. La pega es que cuesta algo más caro (78 puntos, en lugar de 71), pero vamos, una diferencia no muy acusada.

Semejante potencia en disparo y compate que Sorscha, aunque sin arma larga. Eso sí, cuando carga te pega un tiro a bocajarro. Además, si daña a un objetivo, le pega otro impacto de Potencia 13.

Ahora vamos con los conjuros:

- Explosión de Aire: Es un impacto de Potencia 8 y AOE 3 dentro del Área de Control de Irusk ignorando coberturas, elevaciones, modelos interpuestos y demás. Un poco caro por 4 Puntos de Foco, pero puede quitarte una unidad emboscada que moleste o cazar a un líder de unidad.
- Ansia de Batalla: Vuelve Audaces a los miembros de una unidad y les permite lanzar +1 dado de Daño. Por 3 Puntos de Foco sí que es un hechizo decisivo, sobre todo cuando has trabado a una de tus unidades en el turno anterior.
- Confusión: Obliga a una unidad enemiga a hacer un chequeo de

mando con -2 o no se activa el próximo turno.

- Pulverizar: Impacto de Potencia 14 y quita una casilla de Movimiento.
- Terreno Inhóspito: 3 Puntos de Foco para hacer que todas las unidades enemigas dentro del área de Control de Irusk anden por terreno difícil. Puede darte la iniciativa en las cargas en un turno decisivo. No está nada mal.
- Carne de Hierro: Da +3 a la Defensa y -1 al Movimiento de una unidad amiga. Puede mantenerse y sólo cuesta 2 Puntos de Foco. Otro hechizo útil para dopar unidades. Utilizado de forma ofensiva evitaremos que las unidades enemigas carguen o corran.
- Superioridad: Aumenta en +2 el Combate, Movimiento y Defensa de un Siervo. Puede mantenerse.

Su Dote, Lealtad Imperecedera, Aumenta en +2 las tiradas de ataque de las tropas amigas, las vuelve Audaces y pueden evitar morir con un resultado de 4+. No está nada mal para llevar un ejército con muchas unidades.

En conclusión. Un Lanzador de Guerra para llevar un ejército de unidades con algún siervo de apoyo, pero sin pasarse. Tiene bastante Foco, pero sus hechizos son caros, con lo que tendremos que pensarnos qué hacer en cada momento. En combate no destaca pero planeando una buena jugada a la carga y combinando un conjuro ofensivo fuerte con incrementos de impacto y daño no sería raro poder dejar bastante mermado a un Siervo Ligeros estándar.



Comandante Irusk



Escalation: Warjacks

Berserker

Es el siervo más endeble de khador con FUE 11, MAT 4, DEF 9, BLI 18, además tiene dos casillas de daño menos que el resto de siervos y empieza con una casilla de cortex dañada que no se puede reparar.

Pero por el otro lado solo cuesta 84 puntos con dos hacha de P+F 16 con las que puede realizar un ataque encadenado que acaba derribando al contrario. Añadir que también carga por la gorra y cada vez que impacta con éxito gana +1 acumulativo a la tirada de ataque y daño en los sucesivos ataques durante ese turno.

Y la regla especial que puede impresionar a todo el mundo, jugador que lo controla, contrario e incluso a los mirones. Al repartirle foco existe la posibilidad que explote en un área de 3" alrededor suyo con POT 14. Peligroso si se mete en medio de una unidad.

Si lo que se quiere es que no explote una recomendación es llevarlo con el Kovnik, ya que el Berserker carga gratis, podemos emplear la regla de Jack Marshall para incrementar el primer golpe. Nos evitamos que explote y conseguimos que impacte con más seguridad.

Otra opción es llevarlo con algún warcaster que potencie sus habilidades c/c ya sea por reglas especiales o conjuros.

Devastador

Lo mas llamativo de este Siervo es su resistencia. Es capaz de llegar donde le interesa sin apenas haber sufrido daño, ya que tiene BLI 25 con sus dos brazos, aunque se vuelve BLI 17 cuando ataca. Luego tiene dos puños libres de potencia 14.

Con este siervo nos interesará llegar al c/c de las tropas enemigas, pudiendo desplazar hasta 2" a los modelos que se encuentren en su camino, de está maneras podemos conseguir abarcar toda la unidad y soltarle un ataque de área de 3" alrededor del Devastador y POT 18 a los modelos que toquen su peana, los demás modelos que estén bajo el área se llevan POT 9.

Muy efectivo contra unidades y también contra Siervos si los tiene peana con peana.



Kodiak

Siervo de c/c relativamente barato en puntos (117) para lo que puede hacer y lo que resiste.

Todo terreno, por lo que podemos mover, Cargar o Embestir a través de terreno difícil sin penalizadores. Corre sin gastar punto de foco, a tener en cuenta si se quiere trabar lo antes posible con el enemigo.

Tiene un ataque en cadena que acaba dañando una casilla de cada sistema si es un Siervo enemigo o una casilla de cada "aspecto" si es una bestia de guerra enemiga, el objetivo enemigo también es derribado. Esto se combinará con su regla especial de añadir un dado de daño adicional a modelos derribados.

Cuenta con un ataque especial de ADE 3" de POT 12 a todo soldado que esté dentro centrado en sí mismo que dura un turno. Este ataque se usará en esos momentos que estemos trabados con varios modelos de una unidad. Además es un efecto nube con sus reglas de LDV que conlleva.

Un buen tandem es con el Merodeador, uno derriba con su ataque en cadena, mientras el otro lo destroza desde el suelo con su ataque en cadena

también, impactando automáticamente y añadiendo un dado de daño adicional, con lo que solo nos deberíamos preocupar por darle foco al Merodeador y asegurarnos de Embestir al contrario.

También es bueno usar al Kodiak junto a cualquier warcaster que tenga algún conjuro para derribar como la "Tespestad" de Sorscha o el ataque especial de Karchev. Karchev y dos Kodiaks es algo a tener muy cuenta.

Escalation: Unidades

Oficial y Portaestandarte Piqueros Colmillo de Hierro (Adscripción de Unidad)

El Kapitán tiene ACC 8, por lo demás es muy similar a un piquero estándar salvo porque añade reglas especiales a la unidad que se une.

Se convierte automáticamente en el líder de la unidad. Posee dos órdenes para la unidad: Carga Furiosa: Nueva orden para la unidad de piqueros que nos permitiera cargar a través de terreno difícil y nos da 2" de movimiento adicional de carga; Muro de Escudos: Misma orden que la unidad de piqueros normal.

Ataque de Precisión: El Kapitán puede elegir la columna de daño cuando impacte a un Siervo.

El Portaestandarte permite una vez por batalla que la unidad haga Muro de Escudos después de hacer todas sus acciones de forma normal. La unidad no huirá mientras esté el estandarte, si el modelo que lo lleva muere otro modelo a 1" puede recogerlo.

Leñadores Kossitanos

Una unidad endeble, pero divertida. Atraviesan terreno, suman Defensa adicional al entrar en cobertura, disparan y pegan más o menos igual que la Guardia Invernal, pero con la ventaja de que aparecen por cualquier borde de la mesa en el turno que nos plazca. Pueden servir para cazar individuos o warcasters que se quedan atrás. Otra ventaja es que permite a nuestras unidades mover a través de terreno si están a 3". Es una buena alternativa la Guardia Invernal, pero hay opciones mejores.

Señores Grises

Es una unidad de 3 modelos que representan hechiceros. No tienen grandes características, tan solo destacar su DEF 14. Puede atacar cuerpo a cuerpo o lanzar un conjuro con habilidad mágica 7. Sus conjuros son:

- Ventisca: Efecto nube que ralentiza al enemigo y que baja su habilidad AAD. Útil para ralentizar Siervos y evitar que puedan cargar.
- Mordisco Helado: Ataque de rociada de POT 12. Puede dar una sorpresa a nuestros enemigos, sobre todo a Cryx ya que es un ataque mágico.
- Jaula de Hielo: El mejor hechizo casi de los tres. Su única pega es que para toda la efectividad necesaria tiene que impactar 3 veces en un mismo turno pero que solo también puede compensar, pues lo que hace es bajar la defensa en 2 por cada impacto y es acumulativo. Si impacta 3 veces, el blanco se queda congelado un turno. Si llevas 2 unidades de éstas puede compensar bastante, pues no ha de ser impactado por los 3 de una unidad sino por cualquiera de ellos.

Dotación de Mortero de la Guardia Invernal

El mortero una de las armas con mayor alcance y mayor POT. En cuanto a reglas tiene más desventajas que ventajas: no consigo el bono de +2 a la tirada de ataque por apuntar, además el mortero es impreciso añadiendo -4 a su

AAD que junto a la AAD de 4 del Artillero nos queda en una tirada de ataque de 0 + 2d6, algo mejorable con el +2 que da el Cargador si se encuentra peana con peana. Para poner remedio a esto deberemos asegurarnos de conseguir bajar la DEF del objetivo con conjuros y efectos. No es aconsejable contra unidades (siempre tienen una DEF lo suficientemente alta contra el mortero), nuestros objetivos principales serán los Siervos pesados enemigos. Por supuesto daño la POT del mortero será uno de los principales objetivos de la unidad más rápida del contrario, así que sería buena idea protegerlo lo suficiente para amortizar sus puntos.

Escalation: Solos

Kovnik MoW

Una especie de capitán de los MoW. Igual de resistente que los MoW normales. Mejor en c/c ya que su arma hace más daño y añade un dado adicional a la tirada de daño (Maestro de Armas). Las grandes bazas de este solo son el poder aumentar el número de unidades de MoW por warcaster, aunque con dos es más que suficientes, y el poder llevar un par de siervos con él, no les aporta foco pero estos pueden correr, cargar, embestir o incrementar una tirada de ataque o daño por turno. Puede hacer una Prueba de Mando para que los Siervos bajo su control hagan un ataque adicional.

La mayor ventaja del Jack Marshall es que los Siervos permanecerán funcionales aunque muera el Kovnik.

Apotheosis: Warcasters

Karchev el Terrible

Si hay un Warcaster más dedicado a los Siervos es éste. Básicamente tiene las ventajas de un warcaster con sus conjuros y la resistencia y potencia de un Siervo de Guerra khadorano o incluso mejor. Nos olvidamos de las limitadas opciones de impactar con un Siervo khadorano, pues Karchev tiene un ACC de 7 y dispone de la misma FUE. Incluso mejora en la DEF aunque es baja para los estándares de un warcaster no nos olvidemos que posee el BLI de un Siervo (20). Aumenta el ACC de los Siervos de su grupo de batalla en 1 porque el lo vale.

En cuanto al arma c/c es bastante dura, P+F 19 y posee un ataque especial de área de rociada, donde todos los modelos impactados

sufren una tirada de daño de POT 12 y quedan derribados. Esto junto a dos Kodiak puede hacer estragos, aunque cualquier siervo junto con Karchev puede hacer mucho daño.

Tiene foco 5, pero teniendo en cuenta que lo gastaremos o bien en sus conjuros, dedicados casi enteramente a sus compañeros de batalla (a excepción de un ADE de POT 14 a todo lo que se encuentra debajo) pues no nos sabrá a poco si nos quedamos sin incrementar tiradas, no hará falta.

- Erupción: Conjuro de ADE de POT 14 a todo lo que quede debajo, también a todo modelo que se mueva por la plantilla. Además es efecto nube que dura una ronda.
- Cortina de Hierro: Crea una línea imaginaria entre dos bases de dos Siervos. Todo lo que pase a través de esa línea sufre una tirada de daño de POT 12 y queda derribado. Conjuro perfecto para un tandem de Kodiaks y su Correr gratuito.
- Sidearms: +1 a la DEF por cada modelo del grupo de batalla en contacto peana con peana. Si estás cansado de que todos los ataques impacten en tus Siervos esto puede poner un leve remedio, sobre todo a los ataques a distancia. Además es de mantenimiento. Se puede usar hasta llegar a distancia de carga.
- Remolque: Karchev consigue remolcar a cualquier Siervo amigo del cual pase a menos de 2", junto con la capacidad de Karchev de aumentar en 2" su movimiento si gasta 1 de foco podemos transportar Siervos

khadoranos bastante rápido. Si Karchev corre y gasta 1 foco puede avanzar hasta 10" añadiendo el movimiento que vaya hacer el Siervo remolcado.

- Furia Desatada: Si antes decíamos que no hacía falta usar puntos de foco en los Siervos era debido a este conjuro. Más que un conjuro diría que es una dote, aunque vale 3 puntos de foco, pero los gastaremos encantados. Incrementa la tirada de ataque y daño de todo Siervo del grupo de batalla de Karchev que se encuentre en su área de control y en ese momento pueden hacer algo contra modelos que solo sufran daño mágico, como los incorpóreos.

La Dote es otra potenciación a nuestro grupo de batalla. Los modelos ignorarán penalizadores al movimiento y podrán cargar a través de terreno difícil y obstáculos. Podrán cargar o hacer ataques potenciados sin gastar punto de foco, incluso encararse en cualquier dirección antes de declarar la carga.

En definitiva, si os gustan las moles de metal éste es vuestro Siervo... digo Warcaster. Llevarlo con una buena combinación de Siervos puede ser la clave, aunque muy seguro nos superen siempre en número. También se podrían combinar Siervos y una unidad de Hacedores de Viudas para ir mermando las unidades contrarias y que no supongan un engorro para nuestros Siervos.





Zevanna Agha, Vieja Bruja de Khador

Si algo tiene que representar el espíritu y los deseos de la Madre Patria es este warcaster. Se debe tener en cuenta que es una warcaster que viene indisolublemente asociado con un Siervo de Chatarra (también conocido como el patas o scrapy), el cual aporta el único nodo que posee Khador.

Es un caster no muy ofensivo, mas diseñado como apoyo a las tropas y siervos que al combate puro y duro. Aunque no hay que menospreciar sus posibilidades en el c/c y las ventajas que le conlleva acabar con objetivos.

Posee una regla especial que permite tanto a ella como a su grupo de batalla ignorar efectos nube, camuflaje, invisibilidad, ocultamiento, cobertura, sigilo para los ataques a distancia y mágicos. Se beneficia del ocultamiento ganando sigilo, tiene la habilidad Explorador y puede mantener un conjuro gratis sin gastar un punto de foco gracias a su bastón, además provoca terror. Tiene la regla de Siervo Enlazado pero solo con el Siervo de Chatarra, al cual puede dar hasta 4 puntos de foco.

Sus armas c/c le permiten que cada miniatura viva matada por ella le proporcione un contador de almas que al turno siguiente se convierte en un punto de foco.

Su dote se puede centrar tanto en ella como en "scrapy". Hace que en un área de su FOCx2 toda miniatura enemiga que se desplace sufra un impacto automático de POT 14. Además de impedir cargas, ataques especiales o ataques potenciados durante la ronda que dura la dote.



Como ya hemos dicho sus conjuros no están orientados ofensivamente.

- Carne de Hierro: Funciona como en El Carnicero e Irusk.
- Murder of Crows: Permite poner una plantilla de un efecto nube de ADE 5" en cualquier lugar de su zona de control mientras toda la plantilla este dentro de la zona de control. Si toca una unidad, ésta debe hacer una prueba de mando o huir y si alguien distinto a la bruja o scrapy entra o acaba su activación dentro sufre una tirada de POT 8. Es de mantenimiento.
- Matanza: Hechizo de los mas salvajes. Solo se puede echar a la bruja o scrapy. Le da +2 MAT y si elimina una miniatura permite desplazarse 1" y realizar un ataque adicional. De mantenimiento. Idóneo cuando nos trabamos con unidades.
- Cadenas Estranguladoras: El único conjuro ofensivo de la bruja que hace daño. POT 13 y que desplaza al modelo objetivo 1d6" en la dirección opuesta al ataque parándose en otra mini o en terreno.
- Agitación: La unidad/modelo afectada debe pasar una prueba de mando si está trabada. De mantenimiento.
- Camino Oculto: Conjuro que permite a la bruja o el patas, si están bajo ocultamiento, desplazarse a otro Lugar dentro de su zona de control que proporcione ocultamiento (efecto nube o bosque p.ej). No provoca ataques gratuitos. Un modelo puede ser objetivo de este conjuro solamente una vez por turno.
- Secretos del Bosque: Conjuro que le da a un modelo/unidad las habilidades de Explorador y Camuflaje. De mantenimiento.

Un Warcaster poco común en el tema habilidades y menos común si lo comparamos con el resto de warcasters de Khador, da un nuevo enfoque a las estrategias con Khador.

Siervo de Chatarra

A destacar que es un Siervo totalmente anómalo en Khador pues es ligero, tiene defensa 14 y blindaje 16, además de nodo voltáico.

Tiene pocas casillas de daño aunque la repartición de los sistemas es óptima haciendo casi imposible que sea desactivado y lo mas normal es que tenga que ser destruido por completo para dejarlo inservible.

Tiene 2 ataques de POT 13 y un ataque encadenado, para poder

realizarlo necesita haber impactado con los 2 ataques iniciales, su efecto es derribar y poner al modelo clavado en el suelo, hace que el modelo pierda su siguiente activación a no ser que se pueda liberar comparando la FUE + 1d6 de ambos modelos (como en un Presa de Brazo/Cabeza), si el Siervo de Chatarra gana, el modelo objetivo sigue clavado. Notar que este efecto se pierde en el momento que "el Patas" hace algún ataque o se mueve. Buen ataque encadenado si nos dedicamos a pegar al modelo derribado con otras cosas.

Gana Sigilo al estar en ocultamiento, es explorador. Si matan a la bruja no se puede reactivar. Posee un Nodo pero con alcance -2 a los conjuros que se lanzan por él. Hace de protector de la bruja obteniendo +1 al MOV y +2 a las tiradas de ataque y daño durante una ronda si ella recibe daño por modelos enemigos.

Sorscha Kratikoff (épica)

¡¡Empieza el auge de la Guardia Invernal!! La desaparición de Vladimir influye en sus nuevos conjuros y reglas, volviéndola más agresiva y directa en c/c. Aumenta en un punto su ACC y BLI, mantiene a Colmillo de Escarcha (los épicos mantienen el arma principal a no ser por exigencias del guión) pero cambia su cañón de mano por uno con más cadencia de fuego (menos potente). Como reglas importantes tiene como "Elite Cadre" a las unidades de la Guardia Invernal, las cuales aumentan en +1 ACC, AAD, MAN y Aguante. También dispone de Enlace con un Siervo el cual podrá cargar o embestir, sin afectarle terreno difícil, hasta 9", aparte de poderle poner un punto adicional de foco. Es como si tuviera todo el rato Carga Inagotable sin obligar al Siervo a Cargar cada turno. Cualquier unidad de Guardia Invernal pueda pasar una prueba de mando para hacer un segundo disparo.

Solo mantiene los conjuros Carga Inagotable y Presa Congeladora.

- Carga Inagotable: (Ver Komandante Sorscha)
- Ciclón: Una evolución del Ráfaga de Viento. Tras mover su VEL, hace un ataque contra cada modelo por el cual pasara a distancia de c/c, con la tirada de ataque incrementada.
- Congelar: Evolución de la dote de la versión normal de Sorscha, ahora convertida en conjuro. Afecta a todos los modelos que acaben a menos de 2" del modelo khadorano objetivo. Lanzado sobre los resistente Siervos de Khador puede tener buenos efectos. El enemigo los evita o se



dispone a congelarse y caerle la del pulpo. De mantenimiento.

- Presa Congeladora: (Ver Komandante Sorscha) Unido a la habilidad de Sorscha para añadir un dado adicional contra modelos inmovilizados puede ser demoledor.
- Shatter Storm: Típico conjuro de explosión de un modelo haciendo daño a los modelos enemigos en ADE 3". Tirada de daño de POT 8 sin posibilidad de incrementar. Efectivo contra modelos con poco BLI.
- Cortina de Nieve: Limita la LDV del modelo/unidad, bastante buena contra las mejores unidades de disparo del contrario.

Su dote, Frío del Invierno, es una Escarcha Quebradiza de Vlad a lo grande. Por supuesto su utilidad es contra los Siervos del contrario y unidades/solo/warcasters que tengan más de 1 herida. Su mejor uso es combinándolo con los conjuros que congelan para asegurarnos que impactamos automáticamente dejando foco para incrementar daño y/o ataques adicionales.

Sorscha épica es un warcaster con mejor repertorio de conjuros, en mi opinión, que su versión normal. Perdemos la dote de congelar todo a cambio de tenerlo como conjuro más localizado pero de mantenimiento, yo lo veo una ventaja. La Guardia Invernal mejora con ella, cosa que era necesaria para hacerla más atractiva y equilibrar precio-calidad (con el Superiority aún podrá mejorar más). Buena en c/c con la misma carencia de foco que su otra versión. Llevar 2 Siervo, ya que uno irá enlazado, le es más fácil con el mismo foco, más Siervos sería desaprovechar sus conjuros.

Vladimir Tzepesci (épico)

Después de luchar contra una horda de Esclavos de la Perdición, la Bruja de Khador se encarga de sus múltiples heridas y le forja una nueva espada con los restos de Hostigadora y Ruina, junto con una bonita armadura más grande si cabe. Estos hechos tienen repercusión en sus nuevas reglas y equipo. Sus atributos no cambian, pero pasa de tener dos armas de c/c a solo una más poderosa, más efectiva contra modelos no-muertos y mantiene reminiscencias del aspecto defensivo de Ruina, consiguiendo un ataque preventivo por turno. Pierde Sangre de Reyes como conjuro, pero gana algo similar como regla inherente en él haciéndose más fuerte contra más nos lo hieren, incluso si luego lo curamos se queda con los modificadores obtenidos.

Además consigue Marcadores de Sangre cada vez que le ataquen modelos enemigos, intercambiables por puntos de foco.

Sólo mantiene igual el conjuro de Viento Afilado con su versión no-épica.

- Atacar: Conjuro parecido a Carga Inagotable que permite también Embestir. No tiene la ventaja de pasar por terreno difícil sin penalizadores. Éste es de mantenimiento.
- Mano de Destino: Un Señales y Presagios con objetivo de modelo/unidad, en este caso se puede mantener.
- Modelo Marcial: Un conjuro que nos permite hacer un ataque contra cada modelo en el arco frontal por ataque c/c que hagamos. Con el alcance largo de la espada podemos acabar fácilmente con unidades enteras.
- Viento Afilado: (Ver Vladimir, Príncipe Oscuro de Umbrey)
- Ruina: Conjuro para acabar con unidades. Tras impactar al modelo objetivo, 1d6 modelos más cercanos a un alcance menor a 3" pueden ser impactados de la misma forma y recibir una tirada de daño de POT 12 cada uno. Posibilidad de hacer daño a solos o warcasters tras modelos interpuestos.
- Transferencia: Capacidad para incrementar, con puntos de foco de Vlad, tiradas de ataque y daño de c/c de cualquier modelo guerrero que no sea warcaster. Buena combinación con los Marcadores de Sangre.
- Explosión de Viento: ADE de 5" que elimina Efectos Nube y da -3 al AAD de los modelos bajo el ADE. Se coloca en cualquier lugar completamente dentro de la zona de control de Vlad.

Su dote, Herencia de Sangre, dirigida a las unidades de soldados. Pasa parte de su poder a 1d3+3 guerreros, ganado estos +3 a todas sus características, u ataque adicional con cada arma de c/c y tiradas incrementadas.



En resumen, un warcaster puro para hacer daño, ningún conjuro defensivo excepto Explosión de Viento. En sus reglas se demuestra el poder conseguido tras su paso cercano a la muerte. Conjuros para que nuestras tropas peguen más duro y conjuros de daño a varios modelos. Un turno donde le hayan pegado bastantes minis y haya salido bien parado puede ser decisivo para tener suficiente foco para hacer lo que queramos. Si el contrario tiene eso en mente evitará enviar unidades contra nuestro warcaster, cosa que hará que llegué más o menos intacto a la juerga. Como mucho pondría 2 Siervos con Vlad, tiene cosas más interesantes que gastar foco en los Siervos.

Apotheosis: Warjacks

Behemoth

Un Siervo de Guerra único (sólo podemos tener uno), pero muy caro en puntos. Es la fuerza en c/c de los Siervos de Khador unido al poder de las bombardas. Cuenta con dos puños libres que reducen el BLI de modelos de peana mediana/grande a la mitad, además de +2 a la POT contra los modelos de peana pequeña. Teniendo en cuenta que tiene la FUE de todo Siervo khadorano (12) y que por lo general el mejor BLI del contrario puede ser 19 o 20, haríamos un daño directo de 2d6 +2. Tiene un +2 a la FUE cuando hace Ataques Potenciados. Aparte de los dos puños dispone de dos bombardas que puede disparar en la misma activación que hace los ataques c/c, incluso si está trabado o corre, aunque en estos últimos casos tendría -2 a las tiradas de ataque a distancia, también si carga o embiste. Una posible desventaja es que las bombardas disponen de su propio sistema, de sólo 2 casillas, que si nos lo inutilizan ya no podremos disparar, este sistema es un subcortex en el cual tendremos que poner su propio foco y que sólo podrá utilizarse para las bombardas. El otro foco solo podrá utilizarse para los ataques y daño de c/c.

Un Siervo de guerra bastante caro, pero que puede ser muy decisivo. Tendremos que potenciarlo con conjuros o llevarlo con un warcaster con bastante foco para sacarle el máximo provecho. Podemos juntarlo con Karchev pero no reduciría bastante el número de Siervos a poder usar. Un bueno aprovechamiento es ayudarlo con derribo o inmovilización a los objetivos de esta mole, también cualquier cosa que baje la DEF de los enemigos.

Pintura ... Pintura ... Pintura

Haciendo un Mûmak en casa

por Luis F. Garcia Heredia, aka Odisseo (<http://dragontuerto.blogspot.com/>)

Los señores de GW sacaron en su momento una "miniatura" impresionante, el Mûmakil de Harad. Una bestia (en toda su extensión de la palabra) que carga con un webo de tios encima que disparan flechas y tiran lanzas. En la película "El retorno del Rey" se ven espectaculares imágenes donde estos fantásticos olifantes realizan una carga contra los caballeros de Rohan (y todo lo demás que se ponga por delante).

Como yo no dispongo de los más de 40 euros que vale esta figura, se me ocurrió la idea de hacerme un mûmak yo mismo, sin muchas pretensiones ni ilusiones. No sabía yo entonces que comenzaba la SEMANA MÁS LARGA DE TRABAJO DE MI VIDA... pero os aseguro que vale la pena.

El primer paso fue buscar fotografías de elefantes en internet, aceptando de todo, para ver las poses y los movimientos (sirven imágenes de la película, otras miniaturas, figuras de weta workshop, fotografías de elefantes africanos, dibujos de los elefantes de Anibal Barca... lo que sea).

A continuación hay que buscar la miniatura de un elefante. Lo primero que hice fue coger una miniatura cualquiera de ESDLA (yo pillé un arquero de gondor, pero da igual). El caso es pillar una miniatura para llevarla en el bolsillo y comprobar la escala "a ojo". De este modo habrá que recorrerse todas las tiendas de "chinos", de "20 duros", cualquier clase de juguetería etc... Encontré varias figuras, unas más grandes, otras más pequeñas, unas de resina y en ellas diversos precios. Al final compré en una tienda Domti una figura de plástico que tenía un buen relieve de la piel y detalles de pelo en la cola, ojos y uñas... por 2 euros.

Lo siguiente que hice fue "opcional" pero a mi me pareció buena idea. Con una masilla mezcla de barro y yeso que se llama pasta DAS modelé la "cara" del elefante, para darle un aspecto más mûmak. Engrosé las cejas, los carrillos y la frente. Después corté los colmillos del elefante y realicé un esqueleto de alambre para los enormes colmillos que tendrían que sustituirlos, que también modelé con la pasta DAS. Hay que pensar que los mûmak de Peter Jackson tienen un doble juego de colmillos (debajo, en la mandíbula inferior tienen otros 2, más pequeños) Para adaptar los 4 colmillos a la cara tuve que modelar también los labios del bicho. A todas las zonas de piel remodeladas, una vez secas, les hice unos arañazos superficiales con el cutter para así simular la piel quebradiza y seca de los elefantes. Maticemos también que las orejas de los mumak son muy pequeñas, y habría que recortar las del elefante, a tajos o jirones. Yo lo intenté con el cutter pero no me quedó demasiado bien porque el plástico era muy grueso y me podía llevar un dedo por delante.



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

Ahora nos vamos a centrar en la estructura de la cesta. La zona central que va sobre el lomo del animal es una estructura torreada de 3 pisos, que disminuyen su tamaño de forma ascendente. Mi padre siempre que pasaba por mi habitación y lo veía, me decía que parecía una "tarta de bodas", y es una buena forma de definirlo para que se comprenda fácilmente. Efectivamente parece una tarta de tres pisos. Para referirme a ellos los llamaré Grande, Mediano y Pequeño.

Los pisos Grande y Mediano los realicé en cartón de caja de leche, del típico tetrabrick. Es un cartón fino pero tremendamente resistente, que ya había usado anteriormente en la ballesta de asedio. Los recorté como base para los pisos, con forma hexagonal, donde el piso Mediano es bastante regular, y el piso Grande es similar a un barco. Tanto el piso Grande y el Mediano deben de unirse mediante 6 palillos de dientes redondos (uno por cada esquina) y pegar sus extremos a las bases con pegamento de contacto, llámale superglue, loctite, lo que quieras, (el mío se llama Superman).

Por simple observación, me di cuenta de que con la estructura ya hecha sobre el lomo del elefante, con la columna vertebral en medio, se caía hacia el lado. Investigué y supe que en los borriquitos y demás animales de carga, se ponen dos guías de madera a los lados del lomo. Yo las hice también, con dos palillos de comer comida china.

A continuación viene una parte un poco jodida. Tenemos que construir dos plataformas pentagonales de cartón de leche también, para los costados del animal. Deben de ser lo suficientemente grandes como para albergar una miniatura, y yo lo hice probando hasta que quedó bien. Son lo que me gusta llamar "nidos de arqueros". 3 de las aristas de esos pequeños pentágonos de cartón las uní a 3 palillos de dientes redondos, y até las 3 con un hilo blanco en su otro extremo, para darle cohesión a las pequeñas estructuras. Espero que se vea todo bien en las fotografías.



Y vamos con la tercera parte de este curso: "Cómo hacerse un mûmak por 4 duros y no morir en el intento". Lo que toca a continuación sería pintar el elefante de juguete para que se parezca a los mumak, así que imprimación en negro y paciencia. Yo para pintar el mío seguí la guía de pintura para mumakils de la página de la Guerra del anillo:

http://www.laguerradelanillo.com/index.php?option=com_content&task=view&id=35&Itemid=39

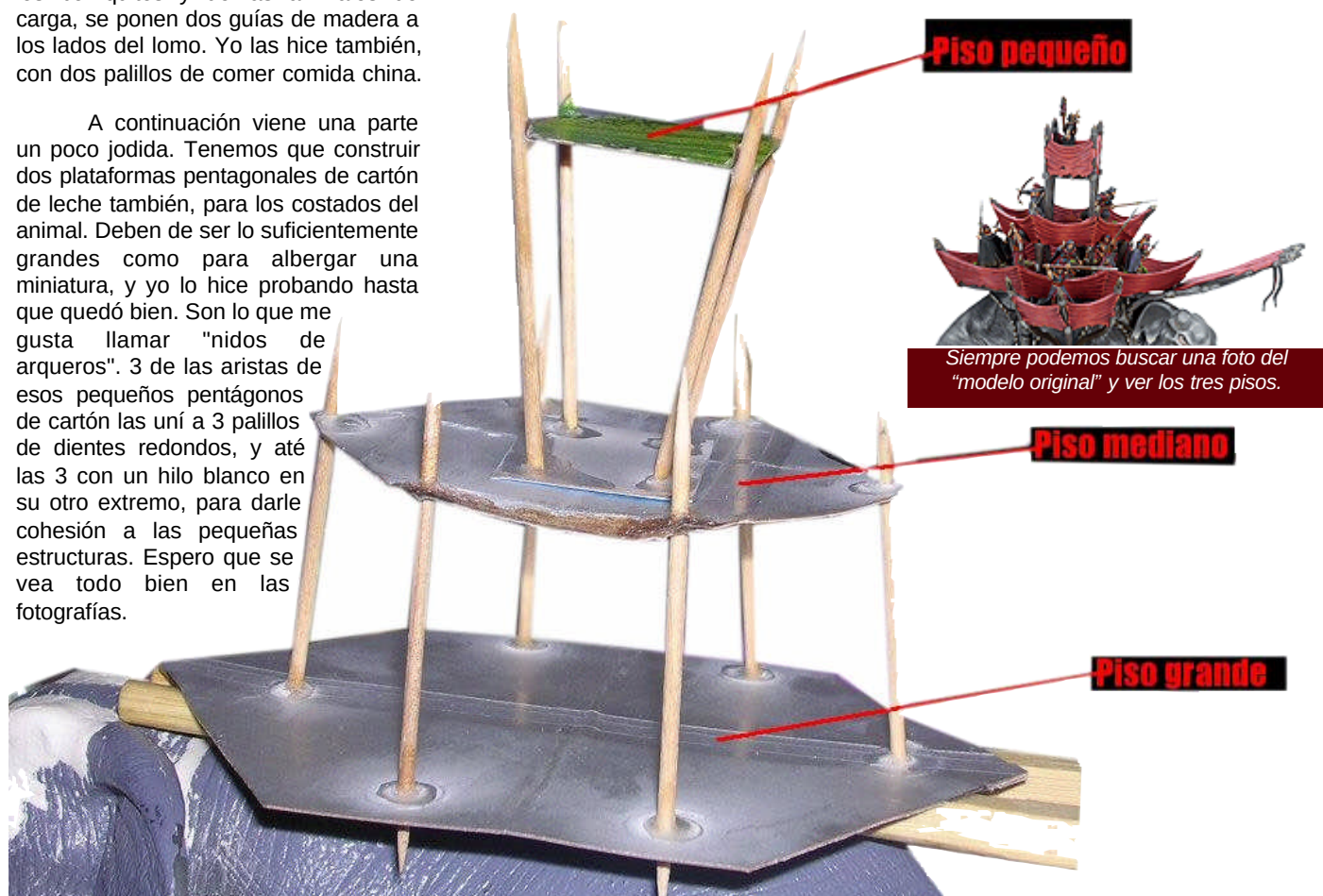
La guía esta hecha por un tal Ccarolus al que agradezco desde aquí su aportación, y le felicito por su nivel artístico. La guía lo trata todo, en 3 grandes bloques, que son EL MUMAK, LA CESTA y LA PEANA. Por el momento tenemos que tener el bicho pintado para acoplarle la estructura de la cesta encima, y más adelante hablaremos de la peana y cómo hacerla.

Esta miniatura yo la he dividido en 3 o 4 niveles de pintado, ya que tenemos que montarla y pintarla a la vez. La primera fase es un pintado del olifante un poco basto y cateto, ya que tenemos que construirle encima la cesta, que también habrá que pintar; la segunda fase incluiría el pintado de la cesta y un nivel algo mayor de detalle en el olifante; la tercera fase incluiría el pintado de la peana y un nivel superior de pintado del olifante; la cuarta fase sería un momento de retoques en general... Pero vayamos poco a poco.

Por este motivo ahora nos vamos a centrar solamente en el primer bloque de la guía de ccarolus que corresponde a EL MUMAK.

Se hace una visión concreta del tratamiento de la piel, los ojos, los tatuajes o pinturas de guerra (sí, las rojas y negras), los colmillos y las uñas (auténtico curso de imitación del marfil).

Una vez lo tengais pintado, hay que acoplarle la estructura de la cesta encima. Lo primero que yo hice fue dos grandes manojos de hilos (esto es decorativo) que van atados tras las patas delanteras y ante las patas traseras, dejando en medio el vientre del animal. Esto simula las cuerdas que atan la cesta al cuerpo en la película. El hilo que usé es blanco porque luego es



Pintura ... Pintura ... Pintura

facil darle el aspecto de cuerda amarillenta y vieja pintándolo con un lavado muy líquido hecho de una parte de pintura marron y amarillo mezclada + 3 partes de agua.

A continuación habrá que pegar al lomo las guías hechas con palillos chinos, que mantienen estable la cesta de 3 pisos a la espalda. El pegamento que yo usé fue el superglue de toda la vida. Una vez que eso esta fijo, comienza el trabajo de modelado. Pillamos pasta DAS, hacemos tiras planas (todo muy humedecido con agua) y tramo por tramo vamos haciendo los bordes de la cesta intentando simular el aspecto de la tela. A mi no se me da muy bien modelar, y me quedó regular, pero eso es cosa mía. Podríais usar otra pasta, como por ejemplo la masilla verde, que da un trabajo más fino, y es muy util a la hora de modelar miniaturas. La pasta DAS vale 0,75 € y se vende en paquetes de 1 kg, y yo voy por lo barato. Casi sufro un infarto al ver los precios de la masilla verde (cosa que pronto tendré que comprar para mi Balrog de Morgoth... proximamente en sus pantallas).

Una vez que lo tengais terminado, con mucha paciencia y dedos húmedos y arrugaos, tiene que quedaros algo así: (¿no tiene mala pinta, no?). Habrá que dejarlo secar mucho tiempo. Yo hice todos los pliegues en una mañana, lo dejé en una estantería y no lo toqué hasta la mañana siguiente. Miento. El Mûmak necesita una base para jugar; yo pegué las patas a un CD de propaganda de una empresa de servicios de telefonía y conexión a internet, pero claro, vale cualquier CD que se os haya cascao con la grabadora y no sirva para usarlo como base. Esto es muy util, pero a la hora de moverlo me di cuenta de que por el peso, el olifante tiende a inclinarse hacia delante por la cabeza y la longitud de los colmillos, por tanto el CD era insuficiente y le pegué otro, creando una especie de óvalo entre los 2.

Y bueno, el siguiente paso una vez que se haya secado es pintar la cesta y dar un nivel de mayor detalle al animal. Para pintar esto volvemos a la página de La Guerra del Anillo para ver con atención el segundo apartado de la guía de pintura para el mûmakil de ccarolus. Siento no dar casi ninguna explicación acerca del pintado del animal, porque entiendo que esta guía lo explica muchísimo mejor de lo que yo pudiera llegar a intentar. Tan solo quiero recalcar la importancia de las luces de color carne bronceada en los bordes de la tela, cosa que le da cierto tono del desierto a la vez de conjuntar con los

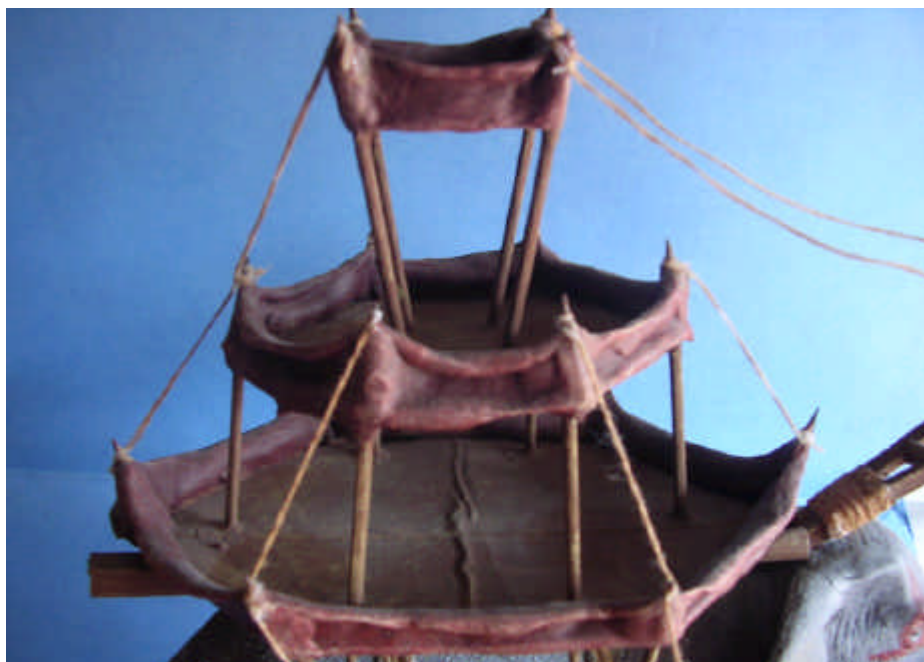


tatuajes o pintura del mumak. He de decir que como no tenemos una base de mimbre en los pisos de la cesta, yo lo que hice fue darle una base de marrón y crear luego un poco de textura con pincel seco de amarillo. También se puede hacer un suelo de pasta con textura que te curre, o quizá darle un tono terroso al estilo del desierto, o incluso poner algo de arena en la cesta... Todo depende del nivel de curre que te quieras pegar (yo a estas alturas estaba ya al borde del suicidio jajajajaja).

He olvidado decir que una vez que tuve la cesta pintada, les puse el cordaje de las jarcias (esto de la un aspecto de barco, curiosamente). El

cordaje de las jarcias podeis aprender a ponerlo facilmente a través de la web de Games Workshop: http://www.games-workshop.es/lotr/hobby/modelismo/beast_05.asp

Despues les añadí lo que yo llamo "las pértigas" sobre las que va subido el mahud (el que conduce al mumakil, si, el tio calvo ese que va to pintao y toca un cuerno enorme que pone la carne de gallina). Bueno, estas pértigas son solo dos varillas de las matrices con un poco de hilo para simular cuerda. A las matrices les hice muchísimos arañazos y cortes superficiales con el cutter para darle una textura de madera (cosa que aprendí haciendo escaleras).



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

Además, me gustaría hacer mención de otro detalle interesante del pintado: a mi una de las cosas que más me gusta del mumak son las pinturas rojas o los tatuajes de la cabeza y las patas. Estuve mirando un montón de diseños hasta decidirme. En la web de Games Workshop España encontrareis varios diseños. Básicamente podéis optar por hacer un olifante sobrecargado de detalles, o un olifante sin ellos. Lo mejor suele ser un punto medio.

Al contrario de lo que mucha gente piensa, los pendones, para el caso que nos ocupa, no son señoritas de mal vivir que acostumbren a trabajar de noche. No tengo ninguna intención de convertir al mumak en un harén ambulante ni nada parecido, aunque pensándolo bien, si los Haradrim son tribus nómadas... En fin, que lo llameis banderas, banderolas etc. Las mías son claramente de papel. He demostrado en muchas ocasiones a lo largo de mi corta experiencia que soy nefasto para pintar banderas y motivos heráldicos, y

respeto (y admiro) muchísimo a aquellos aficionados a esto que realizan auténticas obras de arte pintando esas telas y consiguiendo ese efecto tan dinámico. Lo que yo hago es buscar la bandera que quiero en la red, imprimirla con la impresora al tamaño correcto y con la mayor calidad posible, y después de ponerla en la miniatura y darle la capa de cola y el efecto ondulado del viento, le doy unos toques de pintura, para realzar luces en algunas zonas, o retocar los bordes que al ser de papel recortado, suelen quedar blancos. Todo muy simple. En fin, que lo llameis banderas, banderolas etc. Las mías son claramente de papel. He demostrado en muchas ocasiones a lo largo de mi corta experiencia que soy nefasto para pintar banderas y motivos heráldicos, y respeto (y admiro) muchísimo a aquellos aficionados a esto que realizan auténticas obras de arte pintando esas telas y consiguiendo ese efecto tan dinámico. Lo que yo hago es buscar la bandera que quiero en la red, imprimirla con la impresora al tamaño correcto y con la mayor calidad posible, y después

de ponerla en la miniatura y darle la capa de cola y el efecto ondulado del viento, le doy unos toques de pintura, para realzar luces en algunas zonas, o retocar los bordes que al ser de papel recortado, suelen quedar blancos. Todo muy simple. (Hay estandartes para descargar en la web de GW).

En cuanto a la peana (los CD's) está decorada con una textura de tierra, llena de huellas de caballos, con varios rohirrim tirados en el suelo, así como sus caballos. Y hombre, mirando lo que se veía por el suelo de los Campos de Pelennor, esta claro que yo tenía que poner algo parecido. Miré mis miniaturas y me di cuenta de que solo tengo 3 jinetes rohirrim de una caja que compré a medias con un colega. No era plan de perder ninguno para decorar esto, así que compré en una tienda de 20 duros (aun se llaman así?) unos caballitos que se correspondían bastante con la escala, pero muy feos los jodíos, y con muy poco detalle. Con respecto a las figuras, pillé un orco de Mordor, un soldado de Minas Tirith y un pequeño goblin nocturno de Warhammer Fantasy (que esta fuera de contexto, pero me hizo gracia). Los coloqué al gusto y en posiciones de lo más peregrinas. Como detalle, destrozé el orco de Mordor con unos alicates, como si tuviera las tripas desparramadas por el suelo, dando la sensación de haber sido pisado por el mumak (lo siento, me gusta el gore). Para el Mumak no hay bandos que valgan: o vas montado en él, o estas muerto.

Los pinchos o estacas de madera que llevan atados algunos mumak al extremo curvado de sus colmillos se hacen de una forma facil tambien. Son puntas de palillos de dientes pegadas caóticamente en torno al colmillo desnudo. Yo quise darle más presencia creando dos bolas de masilla de las que salían los pinchos; es un invento personal y me parece mucho más heavy. Ambas bolas las uní con una cadena que en su día fue una pulsera de una Barbie de mi hermana (sin comentarios).

Y bien, señores, este gran proyecto ha terminado. Siéntanse orgullosos de salir al mundo siendo la vanguardia de los adalides del pincel seco, y llenen sus mesas de batalla de Olifantes diferentes made in casa.

Saludos, ¡y a hacer conversiones!



Introducción al juego

por Namarie

Uno de los últimos juegos de miniaturas coleccionables que ha aparecido en las tiendas es Dreamblade. Huyendo de los clásicos "tableros abiertos" (Warhammer, HeroClix) que representan escaramuzas, Dreamblade parece ir más allá mediante un concepto nuevo y diferente.

La verdad es que este juego es de lo más curioso y, por primera vez, estamos delante de algo que no parece ser más de lo mismo.

Algunos recordaréis la escena de Star Wars en la que R2D2 y Chewbacca están jugando a una especie de ajedrez con monstruos. Estéticamente, Dreamblade recuerda ese juego. Pero no tiene nada que ver.

Una extraña fusión de Magic, ajedrez, Axis&Allies, Warhammer y algunos ingredientes más, hacen de este juego algo completamente diferente a lo que conocíamos. Hemos visto juegos de tablero estilo HeroQuest, otros que con un mapa dividido en casillas y varias unidades se refleja una batalla o escaramuza (léase Axis&Allies o Star Wars), y otros en los que no había casillas y el juego se desarrollaba midiendo (Warhammer, Pirates, o Mechwarrior). Sin embargo, aparece Dreamblade y no se puede encasillar.

El trasfondo

Bueno, trasfondo lo que se dice trasfondo, brilla por su ausencia. En el Reino de los Sueños hay cuatro sentimientos humanos: miedo, pasión, valor y locura. Y en un futuro, los que controlan los sueños (al más puro estilo Freddy Krueger) controlan el mundo, y para ello luchan en el mundo de los sueños. Y ya está. Uno de los trasfondos menos currados de los últimos... mmmh... bueno, el menos currado.

Las miniaturas

Si pudiéramos juntar en una misma habitación a Lovecraft (Cthulhu), Giger (Aliens), Salvador Dalí y Tim Burton, junto a una docena de enfermos mentales, y les dijésemos "haced dibujos", saldrían todas las miniaturas de Dreamblade. Cosas sin sentido, monstruos de pesadilla, botas gigantes que caminan solas, golems hechos de cadenas, tijeras andantes o masas rosas sin forma aparente, son algunas de las miniaturas de Dreamblade.

Eso sí, las miniaturas están muy bien esculpidas, con mucho detalle, y



(pese a ser prepintadas) con un más que aceptable nivel de pintura. Las miniaturas son algo más grandes que las miniaturas que solemos ver (el tamaño estándar de Dreamblade es el tamaño "ogro" de WH). La variedad es considerable, y realmente representan aquello que son. Bueno, si supiéramos qué son...

La caja de inicio

En la caja de inicio (más de 30 euros) nos viene el manual (corto, pero suficiente... el juego es simple), unos dados (marcados con pifias, 1, 2, 3, y "blade", de lo que hablaremos más tarde) y más de una docena de miniaturas. Más que suficiente para que dos jugadores se entretengan durante mucho tiempo. Y el Campo de Batalla, que en realidad es una cuadrícula de

5x5 casillas. Todo más que suficiente y, pese a que sólo tenga una Rara, sale a cuenta. Empiezas a leer el manual y te das cuenta de que el juego te recuerda a cosas...

El juego

El juego se divide en turnos, en los que pones en juego miniaturas (como en Magic bajas bichos), esas miniaturas mueven y luchan; tu oponente hace lo mismo, y al acabar el turno el que haya conseguido más "puntos" gana el "turno". Cuando un jugador gana 6 turnos (no hace falta que sean consecutivos), gana la partida.

¿Quién empieza? Bueno, a principio de cada turno, ambos jugadores tiran un dado (1d6) y el que gana juega primero. La suma de estos dos dados es la energía mágica que se ha producido, y esa energía se gasta en poner en juego miniaturas. Algo así como el maná en Magic, pero con la diferencia de que si sale 3 y 5 en las tiradas, ambos jugadores tienen 8 puntos de "maná".

Las miniaturas, como en Magic, tienen un "coste", y si generas 8 puntos de maná pues puedes bajar un bicho de 8 puntos o dos de 4 (a tu "zona de despliegue" y teniendo en cuenta algunas restricciones especiales). Hay





cuatro facciones en Dreamblade: Valor, Miedo, Locura y Pasión, y parte del coste de bajar los bichos se puede reducir si tienes bichos de su misma alineación (vivos o ya en el cementerio). Así, unas botas campechanas (Slaughter Boots) tienen un coste de 8 genérico más 2 de Pasión, con lo que si tienes dos miniaturas de Pasión en juego sólo tienes que pagar 8 de "maná", si no tienes ninguna 10. Si sale algún 1, ningún jugador puede bajar bichos ese turno...

Cada turno, cada jugador tiene dos "fases" consecutivas en las que puedes elegir qué hacer, si mover o atacar. TODAS tus miniaturas mueven una casilla, o todas tus miniaturas atacan, y luego todas tus miniaturas mueven o todas tus miniaturas atacan. Y luego, las del oponente.

El Combate

El combate es sencillo... a priori. Cada bicho tiene unos dados de combate. En una casilla en la que tengas una o más miniautras en contacto con una o más miniaturas enemigas, tiras tantos dados como combate tengan TODAS tus miniaturas

LO BUENO

- Juego adictivo. Simple, y adictivo. Sin libros de ejército, sin diales que mover cuando una miniatura es herida, sin cartas, y a la cuarta partida, ya sin reglamento.
- Hace pensar. Y mucho. Desde el hacer el ejército
- Alta calidad de las miniaturas.
- Original.
- Te lo dan gratis en la web para que lo pruebes... ¿hace falta decir más?
- Tener los mejores bichos no es igual a victoria. Hay que saber encontrar el equilibrio en el ejército...

en esa casilla y sumas el "daño", que asignas a una de las miniaturas enemigas en la misma casilla. Dicha miniatura (dependiendo de tu resultado en los dados y su perfil) puede quedar "herida" y pasa a la zona de despliegue, o bien "muerta" y pasa al cementerio. Si salen "blades", empieza la diversión; debes asignarlas a tus miniaturas que tengan habilidades especiales de "blade" (quieras o no). Estas habilidades especiales son las que hacen que las miniaturas sean algo más que cuatro características y en el que lo mejor es lo más alto. Poder mover miniaturas enemigas o recuperar miniaturas del cementerio está muy bien...

El resultado

Por cada miniatura enemiga matada este turno, ganas un punto. Por cada "casilla" conquistada este turno, ganas puntos (entre 1 y 5). Quien consigue más puntos en un turno, gana un turno. Quien gana seis turnos, gana la partida. Sencillo, ¿verdad?

La Táctica

Es un juego tremendamente táctico. Desde la elaboración del "ejército" (tan compleja como una elaboración de Magic y no hay aún ni 100 miniaturas disponibles) con sus "combos", por supuesto, hasta la elección de los movimientos o los enemigos. Todo influenciado por la Suerte, tanto en las tiradas de iniciativa (¿cuánto maná tendrás este turno?) como en los combates o en la asignación de "blades". Todo el juego hace pensar antes y durante, y cada



partida es diferente. Entre media hora y una hora de diversión...

En definitiva...

Un buen juego. Desde la calidad de las miniaturas hasta lo cojonudo del sistema de juego, que mantiene la tensión. Quizá depende demasiado de la suerte, pero sin detrimento a usar la cabeza (si juegas a lo loco perderás). Es realmente recomendable coger un starter y un par de cajas, entre dos amigos, para tener un juego con el que pasar un buen rato un Sábado después de cenar y antes de salir de fiesta...

Y, encima, ¡gratis!

Por si no sabes si probarlo o no, en la página de Wizards of the Coast dan descargable el mapa, el manual de juego y hasta "miniautras de papel" para que pilles el juego. Descárgatelo, imprímelo, juega, y si te gusta te lo compras, y si no no has perdido nada...

<http://www.wizards.com/default.asp?x=dbm/article/20060606virtualbooster>

LO MALO

- ¿Trasfondo? ¿Eso que es?
- Aunque no es necesaria mucha inversión para jugar partidas, es un pelín caro (se recomienda mínimo un starter y 3 boosters para que dos jugadores tengan dónde elegir).
- Que sí, que la idea de jugar con los bichos de "monstruos S.A." pero en serio en vez de simpáticos está bien, pero... ¿dónde están los orcos?
- A veces la suerte puede echar por tierra una buena estrategia.
- Como todos los JMC, corre el riesgo de querer coleccionar. ¡Y eso es caro!

La Flota Kor'or'vesh de los Tau

Por: Warwick Kinrade / Traducción: Julio Rey (baharrtainn@cargad.com)

En la Battlefleet Gothic Magazine nº 17 aparecieron las primeras reglas de los Tau para BFG. Posteriormente fueron oficializadas en el Battlefleet Gothic Armada y en la web española de GW están sus reglas traducidas. Sin embargo, ForgeWorld ha ido sacando nuevas naves para los Tau (que bajo mi punto de vista son mucho más bonitas que las de GW de aquí a Marte) pero sin publicar sus reglas. Como mucho, en la web de FW publicaron un archivo con un "cuenta como" para cada nueva nave de los Tau. Finalmente, en el Imperial Armour 3: The Taros Campaign salieron por fin las reglas de una nueva flota Tau con todas las naves que ha ido sacando FW. Posteriormente han publicado dichas reglas en la web de Specialist Games y en la FW. Aquí os las mostramos traducidas y listas para que las utilicéis en vuestras partidas.

Trasfondo

Se cree que la rápida expansión del Imperio Tau ha creado una gran presión sobre la flota Tau, la Kor'vattra. Desde el amanecer del Imperio Tau el desarrollo de su flota ha sido la mayor prioridad de la Casta Etérea. Los líderes Tau sabían que sin una Kor'vattra fuerte el destino manifiesto de los Tau no podría realizarse. Durante los últimos 1.000 años los Tau, como raza, han hecho remarcados progresos en todas las áreas del viaje espacial, desarrollando las necesarias tecnologías gravíticas, aleaciones metálicas avanzadas, armamento, etc. para permitirles cruzar distancias interestelares y colonizar nuevos mundos. Desde el primer contacto del Imperio con los Tau, este proceso ha continuado a un paso incluso mayor.

Informes de inteligencia afirman que la experiencia de las flotas Tau durante la Cruzada de Damocles es responsable de mucha de esta urgencia. Los primeros enfrentamientos de grandes flotas de la Kor'vattra contra las naves Imperiales, especialmente la derrota en el sistema Hydass, fueron recibidas como un desastre en T'au. Las grandes pérdidas de naves y vidas probablemente fue un shock para el Alto Mando. Las tripulaciones de la Casta del

Aire informaron de que estaban siendo superados en armamento, en maniobrabilidad y con tácticas que no estaban preparados para contrarrestar. Algunas de las naves y tripulaciones de la Kor'vattra tuvieron un buen comportamiento e infligieron pérdidas al enemigo, pero era evidente que las naves de los Gue'la presentaban un serio obstáculo a los planes de los Tau para una expansión continuada, un obstáculo que debían asumir y superar. Combinado con este revés la Kor'vattra también tuvo su primer contacto con una nueva amenaza, las avanzadilla de las flotas enjambre Tiránidas, y el comportamiento y las tácticas de la Kor'vattra contra este nuevo enemigo fueron otra vez puestas en duda.

La cuestión no se había convertido aún en una crisis, pero los Etéreos y la Casta del Aire vio que potencialmente podría convertirse en una crisis grave. Parece que tomaron medidas para corregirlo. Para este fin, los Etéreos, la Casta del Aire y la Casta de la Tierra rediseñaron urgentemente sus políticas para el futuro desarrollo de la Kor'vattra.

Se cree que a los mejores científicos de la Casta de la Tierra de T'au se les suministró de todo aquello que necesitaron para crear un nueva flota 'experimental', incorporando todas

las lecciones que habían aprendido en nuevas clases de naves. No sobró ningún esfuerzo. El proyecto se denominó Kor'or'vesh, y resultó en una nueva serie de diseños de naves Tau.

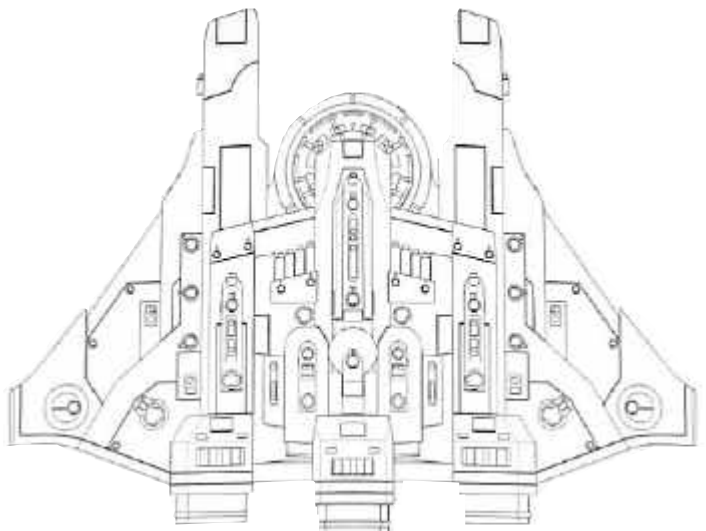
La primera de estas naves en ser desarrollada fue el Il'Porruí, y parece que fue rápidamente adoptada por los líderes de la Casta del Agua de T'au. La primera vez que el Imperio identificó a un Il'Porruí (codificándolo como clase 'Emisario') fue durante un combate en el sistema Dolumar. Esta nave fue eventualmente destruida, pero la nueva clase de nave se hizo célebre entre los Almirantes del Emperador. Siguiendo al Il'Porruí, la Casta de la Tierra probaron pronto el Kir'shasvre, el Kir'la, el Or'es El'leath y finalmente el Lar'shi'vre.

Estas naves fueron encontradas por primera vez en gran número (en vez de individualmente) durante la Campaña de Taros. Se cree que los dirigentes de T'au utilizaron la guerra fronteriza como zona de pruebas. La llegada de estas nuevas naves en bastante número (hasta ese momento no eran más que anomalías), tomó por sorpresa al Almirante de Flota Kotto. Dado el comportamiento de la flota Tau, su número puede incrementarse conforme el resto de flotas de la Kor'vattra vayan adquiriendo las nuevas clases.



Esta nave de la clase Or'es El'leath (nombre clave imperial 'Custodio') es el A'Rho, nave insignia de la flota Tau durante la Campaña de Taros y que dio muchos quebraderos de cabeza al Almirante de Flota Kotto. Foto sacada del Imperial Armour 3: The Taros Campaign.

PORTAAERONAVES CLASE O'RES EL'LEATH (CUSTODIO)310 puntos



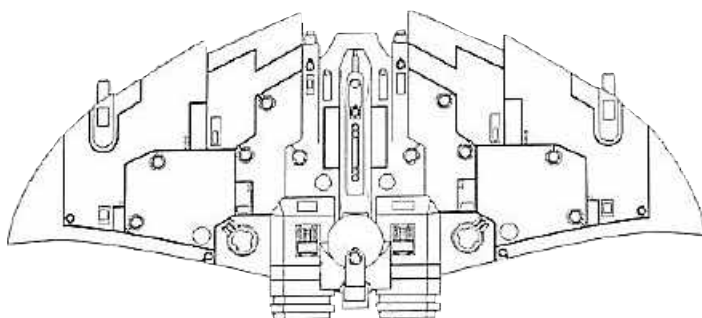
El Custodio es la nave más grande de la siguiente generación de naves Tau recién descubiertas. Es un inmenso portaaeronaves de naves de ataque y Mantas que vuelan apoyando al resto de la flota Tau. Además de su propia potencia de fuego defensiva, el Custodio también transporta hasta tres naves de escolta dedicados, denominados Guardianes.

El A'Rho (nave de la clase Or'es El'leath, 'Custodio' para el Imperio) fue la mayor amenaza para la flota Imperial en Taros y por tanto fue perseguido implacablemente y finalmente destruido por el Almirante de Flota Kotto.

Nota: Todos los Custodios están equipados con un deflector de proa para aumentar su blindaje frontal a 6. El deflector se desactiva si la nave sufre un impacto crítico en la proa.

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Acorazado/10	20 cm	45°	2	5+	5
Armamento		Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo	
Lanzador gravítico proa		20-40 cm	4	Frontal	
Aceleradores lineales babor		45 cm	4	Izquierdo/frontal	
Aceleradores lineales estribor		45 cm	4	Derecho/frontal	
Cañones de iones babor		30 cm	1	Izquierdo/frontal	
Cañones de iones estribor		30 cm	1	Derecho/frontal	
Hangar de babor		Barracudas: 25 cm Mantas: 20 cm	4 Escuadrones	-	
Hangar de estribor		Barracudas: 25 cm Mantas: 20 cm	4 Escuadrones	-	
Anclajes gravíticos ventrales		Capacidad: 3 Guardianes			

NAVE DE GUERRA CLASE LAR'SHI'VRE (PROTECTOR)190 puntos



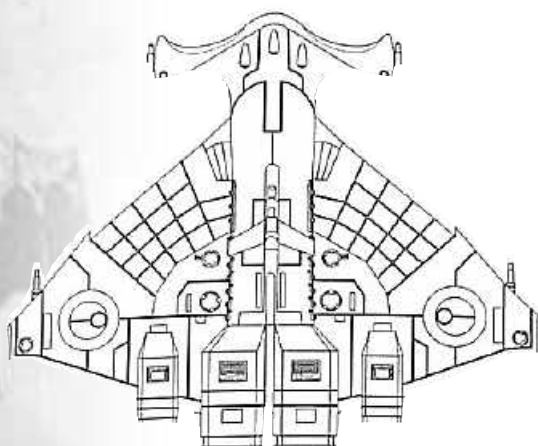
El Protector es la nave de combate principal de los Tau, diseñada y construida solamente para el propósito de enfrentarse y destruir al enemigo en acciones de flota. Está fuertemente armado y es muy versátil, llevando un conjunto completo de armas diferentes para enfrentarse en buenas condiciones a cualquier enemigo. El Protector fue diseñado para enfrentarse a los cruceros Imperiales en iguales términos, y aunque carece del gran tamaño y estructura de un crucero, contiene una potencia de fuego equivalente.

Dos Protectores formaron el núcleo de combate de la flota Tau durante la Campaña de Taros e infligieron numerosas pérdidas entre los transportes Imperiales.

Nota: Todos los Protectores están equipados con un deflector de proa para aumentar su blindaje frontal a 6. El deflector se desactiva si la nave sufre un impacto crítico en la proa.

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Crucero/6	20 cm	45°	2	5+	3
Armamento		Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo	
Lanzador gravítico proa		20-40 cm	6	Frontal	
Aceleradores lineales babor		45 cm	2	Izquierdo/frontal	
Aceleradores lineales estribor		45 cm	2	Derecho/frontal	
Aceleradores lineales proa		45 cm	2	Frontal	
Cañones de iones proa		45 cm	2	Frontal	
Hangar dorsal		Barracudas: 25 cm Mantas: 20 cm	2 Escuadrones	-	

NAVE DIPLOMÁTICA CLASE IL'PORRUI (EMISARIO)130 puntos

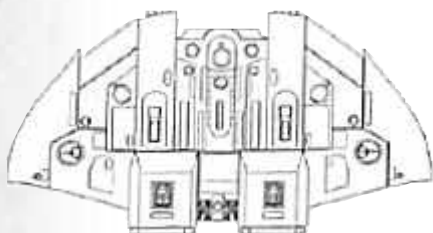


El Emisario no es una verdadera nave de combate, sino un transporte para los dignatarios de la Casta del Agua, Comandantes Tau y Etéreos. A pesar de su tamaño, el Emisario está muy bien equipado y perfectamente capaz de cuidarse de incluso la naves de línea enemigas más grandes. Estas naves se están haciendo muy comunes dentro del Imperio Tau y normalmente navegan por las fronteras del Imperio en misiones diplomáticas con los vecinos de los Tau. También las usan como grandes naves mercantes y se están convirtiendo en el algo parecido a un caballo de tiro dentro del espacio Tau.

Nota: Todos los Emisarios están equipados con un deflector de proa para aumentar su blindaje frontal a 6. El deflector se desactiva si la nave sufre un impacto crítico en la proa.

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Crucero/4	20 cm	45°	1	5+	2
Armamento		Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo	
Lanzador gravítico proa		20-40 cm	3	Frontal	
Aceleradores lineales babor		30 cm	2	Izquierdo/frontal	
Aceleradores lineales estribor		30 cm	2	Derecho/frontal	
Aceleradores lineales de proa		45 cm	4	Frontal	
Hangar de babor		Barracudas: 25 cm	1 Escuadrón	-	
Hangar de estribor		Barracudas: 25 cm	1 Escuadrón	-	

ESCOLTA PESADO CLASE KIR'SHAVRE (CASTELLANO)50 puntos

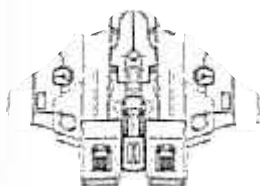


El Castellano es el primo mayor del Guardián, capaz de realizar acciones independientes y equipado para el combate entre naves. Se despliega con el papel del escolta tradicional y es directamente comparable con los escoltas de la flota Imperial, como las fragatas de la clase Sable y Tormenta de Fuego.

Durante la Campaña de Talos, los Tau desplegaron un gran número de Castellanos para apoyar a sus naves más grandes.

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Escolta/1	20 cm	90°	1	5+	2
Armamento		Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo	
Lanzador gravítico proa		20-40 cm	2	Frontal	
Aceleradores lineales de proa		30 cm	3	Frontal/izquierda/derecha	

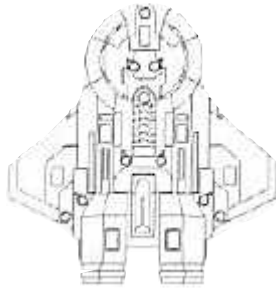
ESCOLTA CLASE KIR'LA (GUARDIÁN)30 puntos



El Guardián es un escolta dedicado para defender a los portaaeronaes Custodios. El pequeño tamaño de estos escoltas limita su capacidad de viajar a largas distancias, por lo que para operar de forma efectiva son transportados por su nave nodriza y lanzados cuando llegan a un sistema. Su papel es proteger a su nave nodriza, por lo que raramente se alejan mucho de ella.

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Escolta/1	20 cm	90°	1	5+	1
Armamento		Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo	
Cañón de iones proa		30 cm	1	Frontal/izquierda/derecha	
Aceleradores lineales de proa		30 cm	2	Frontal	

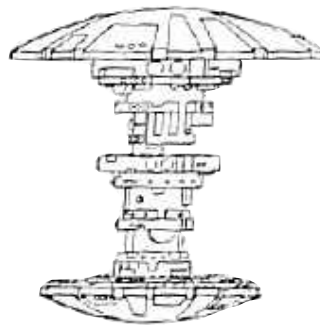
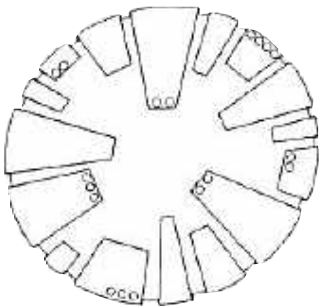
TRANSPORTE TAUpuntos: especial



El Imperio Tau prospera gracias al comercio, y los transportes son las bestias de carga de las rutas comerciales. Pequeñas naves, con poca tripulación, han sido identificados muchos tipos diferentes de transporte, pero todos son similares en su diseño. Los transportes están generalmente armados para su propia defensa y tienen una gran bodega para el cargamento.

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Escolta/1	20 cm	90°	1	5+	1
Armamento		Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo	
Aceleradores lineales de proa		30 cm	2	Frontal/izquierda/derecha	

DEFENSA ORBITAL80 puntos

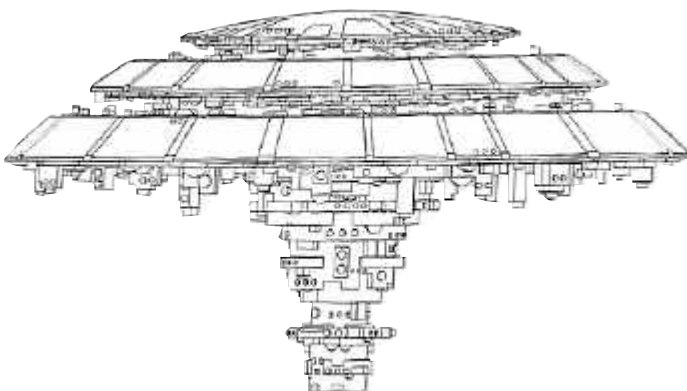


El Imperio Tau está interconectado por una red de pequeñas estaciones orbitales y estaciones de tránsito. Estas estaciones de tránsito desempeñan muchos papeles diferentes, pero todos actúan como puntos de paso en los largos viajes interestelares. Marcan las principales rutas entre las colonias Tau y son usadas como repetidores de comunicaciones. Son puestos en funcionamiento y mantenidos por la Casta del Aire.

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Defensa/4	0 cm	0	1	5+	3
Armamento		Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo	
Cañón de iones		30 cm	2	Todo alrededor	
Aceleradores lineales		45 cm	4	Todo alrededor	

Nota: La defensa orbital está equipada con un sistema de rastreo.

CIUDAD ORBITAL DE LA CASTA DEL AIRE160 puntos



La Casta del Aire de los Tau viven gran parte de sus vidas en gravedad cero, ya sea como tripulantes de naves espaciales o de estaciones de tránsito, o en sus propios hábitat orbitales, los cuáles pueden encontrarse por encima de los mundos Tau más colonizados. Los Tau de la Casta del Aire pueden entrar en zonas de gravedad normal, pero los efectos sobre su fisonomía se desconoce.

Nota: La ciudad orbital está equipada con un sistema de rastreo.

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Defensa/12	0 cm	0	4	5+	4
Armamento		Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo	
Aceleradores lineales		45 cm	12	Todo alrededor	
Hangar		Barracudas: 25 cm	1 Escuadrón	-	

LISTA DE FLOTA KOR'OR'VESH DE LOS TAU

COMANDANTE DE LA FLOTA

0-1 Comandante

Puedes incluir un comandante en tu flota si así lo deseas. Tu flota debe incluirlo si es superior a 750 pts. El comandante puede ser tanto un Kor'O o un Kor'el

Kor'el (Ld 8)50 pts
Kor'O (Ld 9)80 pts

El comandante tiene incluida una repetición de tirada en su coste. Si lo deseas, la nave del comandante puede incluir un miembro de la casta etérea y conseguir así repeticiones adicionales.

Aun'el (una rep. adicional)+25 pts
Aun'O (dos rep. adicionales)+75 pts



NAVES DE LINEA

Acorazados

Tu flota puede incluir cualquier un máximo de un portaaeronaves Custodio por cada 750 pts. Por ejemplo: hasta 750 pts, máximo 1; hasta 1500 pts, máximo 2; etc.

Portaaeronaves clase Explorador ...310 pts

Cruceros

Tu flota puede incluir cualquier número de Cruceros.

Nave de Guerra clase Protector ...190 pts
Nave Diplomática clase Embajador ...130 pts

ESCOLTAS

Tu flota solo puede incluir escoltas clase Guardián si también hay presente un portaaeronaves clase Custodio. Tu flota puede incluir hasta 3 Guardianes por cada Custodio.

Escolta clase Guardián30 pts

Puedes incluir cualquier número de escoltas pesados clase Castellano.

Escolta Pesado clase Castellano ...50 pts



MUNICIÓN AUTOPROPULSADA

Los escuadrones de Barracudas o Mantas están listados con las estadísticas de las naves. Las naves con lanzadores gravíticos están armados con misiles tau.

DEFENSAS PLANETARIAS

Algunos escenarios especifican que el defensor puede gastar un determinado número de puntos en defensas planetarias. En estos casos un defensor Tau puede escoger de la siguiente lista de defensas planetarias por el valor indicado. Para otros métodos de adquisición de defensas planetarias ver el Reglamento de Battlefleet Gothic.

Defensa Orbital80 pts
Ciudad Orbital de la Casta del Aire ...160 pts

ALIADOS, SÚBDITOS Y MERCENARIOS

Las flotas hacen uso frecuente de mercenarios. Incluyen razas súbditas, socios comerciales, aliados y la Kor'vattra, las antiguas naves de los Tau.

Naves Demiurgas

Una flota Tau puede incluir una nave Demiurga por cada tres naves de línea Tau.

Nave Comercial Fortaleza350 pts
Nave Comercial Bastión255 pts

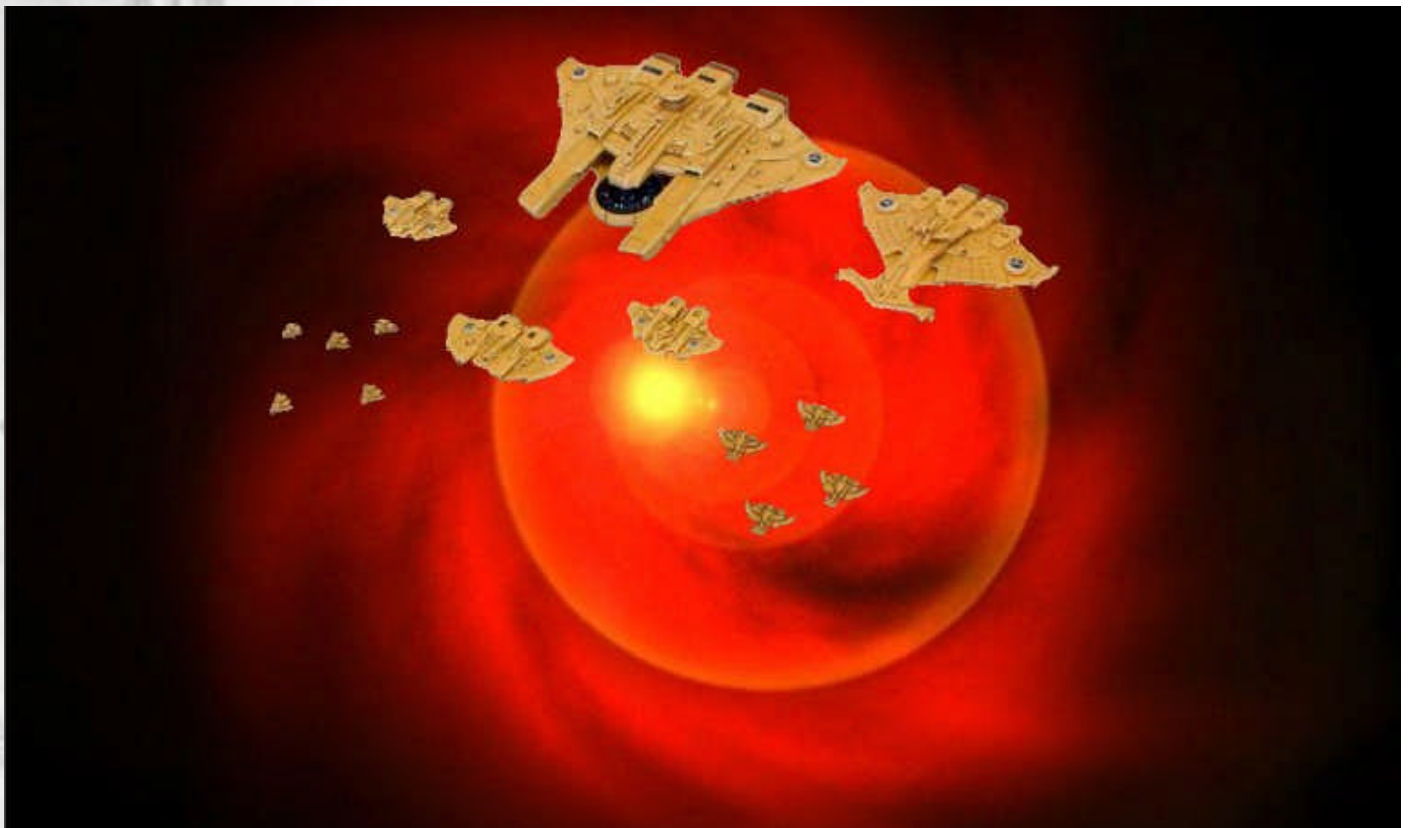
Naves Nicassar

Una flota Tau puede incluir Galeras Nicassar. No puedes tener más Galeras que escoltas Tau, pero por otro lado no hay límite.

Galera Nicassar45 pts

Naves de la Kor'vattra

Una flota Tau puede obtener una fuerza aliada de naves de la Kor'vattra. Puedes escoger naves de línea y escoltas de la lista de flota de la Kor'vattra (ver BFG Armada o la página web española de GW). No puedes gastar más puntos en naves de la Kor'vattra que en naves de la Kor'or'vesh y las restricciones de la lista de la Kor'vattra se siguen aplicando. Esta flota puede incluir Comandantes de forma normal.



Flota Tau compuesta por un Custodio, un Emisario, dos Guardianes y un Castellano, escoltados por Mantas y Barracudas.

14 Consejos para Diseñar una Banda de Mordheim

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

Para aquellos que no lo sepan, Donato ha aportado bastantes cosas a Mordheim con varios artículos en la Town Cryer. Es el diseñador de Karak Azgal, otro emplazamiento para el sistema de juego de Mordheim, y el webmaster de Ye Mordheim Gazette. Donato escribió este artículo inicialmente para el grupo de diseño de Lustria, otro emplazamiento para Mordheim, para darles una guía la hora de crear las bandas de Lustria. Este artículo lo ha secado de la web The Mordheimer's Information Center.

Hola. Debajo pondré algunas sugerencias para que las tengas en mente cuando estás evaluando y/o escribiendo las reglas para una nueva banda de tu invención. Estas son también las cosas en las que me fijo cuando leo las Bandas que me envían. La lista no está en una secuencia específica:

1. Mantén al mínimo el número de guerreros con habilidades/reglas especiales.

2. Decide la aspecto principal de la Banda (por ejemplo, fuerte en disparos o en combate cuerpo a cuerpo o en los dos a la par).

3. Trata de incluir al menos un tipo de tropa débil y barata (por ejemplo, zombies, novatos, ...).

4. Trata de mantener un límite de 5 habilidades especiales para la Banda.

5. Si la Banda tiene acceso a hechizos o plegarias, trata de incluir algún hechizo/plegaria que sea débil.

6. Ten cuidado de no hacer muy poderosa a la Banda (por ejemplo, si tu decides que un buen guerrero "normal" tiene una HA de 5, ¿qué HA debería tener un Vampiro?).

7. Si la banda es buena tanto en disparos como en cuerpo a cuerpo, mantén el máximo de componentes de la Banda entorno a 12.

8. Si la Banda solo es buena en un aspecto entonces incrementa el límite hasta 20.



Miembros de la banda de Despojos de Mordheim creada por Sir Galaz.

9. Trata de no dejar que la Banda tenga una ventaja desde el principio (por ejemplo, si el trasfondo dice que son buenos exploradores, representalo con una regla especial).

10. Si la Banda tiene 2 o más tipos de tropa débiles, entonces dótales de un tipo duro (Ogro, Troll, etc.).

11. No trates de traducir el libro de ejército completo en una Banda, sino que te centres en un tema, región o raza.



12. Trata de mantener la cantidad de héroes en 5. Cuatro y seis deben ser excepciones. No le des a la Banda menos de 4 tipos de héroes ni más de 6.

13. Si decides darle a un guerrero una regla o habilidad especial que sea igual a la que de un arma o un elemento de equipo, añade el coste de ese elemento de equipo al coste básico del guerrero (por ejemplo, si le das a los Bravos Saurios "piel escamosa" que tenga el mismo efecto la armadura pesada, entonces añade 50 co a su coste básico).

14. Y finalmente KISS¹.

Bueno, estas son las ideas que he podido sacar de mi cabeza. Espero que os sean útiles a vosotros.

¹ N. del T.: KISS, Keep It Simple and Stupid, es un concepto de ingeniería americano, se traduce literalmente como "hazlo sencillo y fácil de usar" - que sería la parte de estúpido" pero conceptualmente incluye la idea de no reinventar la rueda, más sencillo que el mecanismo de un botijo, hacer la O con un canuto, y fácil, fácil. Todo en uno. (Gracias a Pablo Cuesta por esta aclaración).



MECHWARRIOR: INTRODUCCIÓN

por Loberas

¿Alguna vez has pilotado un Mech de 80 toneladas?

Para ésta, mi segunda colaboración en la revista, nuestro editor me pide que os presente el juego que ha acaparado mi tiempo libre en los últimos 4 años. Puede que para algunos de vosotros la palabra "Mech" os traiga recuerdos de una serie de televisión que echaron en Tele 5 hace años, o un juego de tablero que sacó Diseños Orbitales primero, y la Editorial Zinco años después, con tableros hexagonales y hojas de control de daño con muchísimos cuadraditos por tachar. Pues Mechwarrior es la evolución de todo eso. Basado en la atmósfera que Classic Battletech popularizó a principios de los 80: un futuro alternativo donde los nuevos Caballeros se batían con enormes máquinas de destrucción con forma vagamente antropomórfica, denominados "Mechs", "Mekas", "Mekos", o simplemente "Robozes" para aquellos que observaban las partidas desde fuera.

Y la verdad es que este juego es todo eso, y mucho más. Ya no sólo nos encontramos con un juego que representa duelos de gigantes, sino en un complejo juego de estrategia, en el que, además de los mechs, comandas divisiones de infantería, vehículos acorazados, artillerías..., en un juego en el que no existen los combos infalibles ni los ejércitos imbatibles, no es necesario tener 10 o 12 libros de reglas (uno para cada facción) y en el que una escaramuza de 600 puntos es igual de jugable y equilibrada que una batalla a 3000 puntos por bando. Para aquellos sólo familiarizados con los juegos de Games Workshop, este tendrá una serie de reminiscencias de Epic 40k (sobre todo en la escala), pero la realidad es que esa es la única semejanza.

No quiero hacer de este primer artículo un tratado sobre estrategia de MW, ni llenaros la cabeza con datos acerca de las facciones/casas en liza (lo dejo para más adelante). Simplemente quiero acercaros a las reglas generales del juego, que las conozcáis y, con suerte, que os pique la curiosidad y probéis el juego.

Lo primero que chocará a los neófitos es que en este juego no te "compras" el ejército que quieres jugar. Cuando eliges un ejército de GW, tu vas a la tienda y entre el catálogo de tropas disponibles para tu facción eliges las que quieres llevar en tu ejército, las montas, las pintas, y a jugar. En MW esto es "ligeramente" diferente. Para adentrarse en el juego es aconsejable comprarse un Starter, que viene con todo lo necesario para empezar a jugar según abres la caja (dos ejércitos perfectamente compensados (2 Mech, 2 Pilotos, 2 Tarjetas de Equipamiento, 2 Condiciones Planetarias, 2 Vehículos y 6 infanterías), 3D6 (dos iguales y uno distinto), una regla flexible en pulgadas, el libro de reglas, la hoja con las Habilidades Especiales, un pequeño campo de batalla y 4 elementos de escenografía para "adornar y complicar"



Starter set (caja inicial) de Mechwarrior: Age of Destruction

ese campo de batalla. Como veréis, puede parecer que es totalmente necesario comprarse el starter, pero la realidad es que todo ello se puede conseguir por otros medios, los dados son D6 normales, la regla es fácil de encontrar en las tiendas de Todo a 100, el libro de reglas y las Habilidades Especiales están en la página web de Wizkids (www.wizkidsgames.com) para su descarga completamente gratuita, El

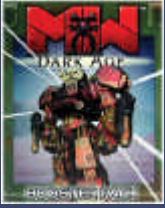
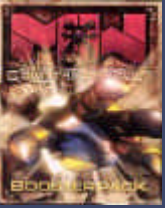


campo de batalla no es necesario, pues se puede jugar sobre cualquier superficie plana, aunque la mesa estándar sea de 36"x36", y la escenografía oficial también se haya en la web de Wizkids para su descarga gratuita. Es decir, que lo único que necesitas son unas cuantas figuras y D6 y ganas de probar el juego. La otra manera de conseguir miniaturas es por medio de los Boosters. En un Booster siempre entran la misma cantidad de miniaturas: 1 Mech, 1 Vehículo, 2 Infanterías y 3 Tarjetas (Piloto, Equipamiento y otra), pero son completamente aleatorias (es decir, pueden entrarte miniaturas de cualquier facción y rareza, como si se tratara de un sobre de cartas de Magic). Esto, aunque pueda parecer una desventaja con comprarse un ejército al gusto, lo que hace es que para jugar a este juego tengas que estar en contacto con un grupo de jugadores con los que intercambiar las miniaturas que te vayan saliendo, que es otra de las grandes bases del juego (y, para mi, su punto más fuerte). En el caso de que fuerais pocas personas en el grupo y no fuera fácil realizar los intercambios de determinadas miniaturas, siempre podéis cambiarlas en el foro que tiene la Comunidad Española de Jugadores de Mechwarrior, llamada Mechspania

(www.mechispania.com), donde hay jugadores de todas las facciones con cambio suficiente y la seriedad en los cambios está asegurada. Para aquellos que aún así no quieran entrar en la dinámica de intercambio de miniaturas, siempre está Ebay o comprar un ejército a alguno de los jugadores veteranos. El precio de un ejército básico para MW (600 puntos) no supera los 20 € (incluyendo Mechs, Vehículos, tarjetas e infantería básica), pero si hablamos de entrar en la dinámica del coleccionismo, si que entonces los precios se pueden disparar. Una cosa quiero dejar bien clara: no es necesario tener todas las miniaturas de una misma facción para jugar, se puede jugar con ejércitos no puros, aunque luego quede mucho más vistoso que todas tus unidades compartan unos mismos colores. Otra cosa que quiero dejar clara es que no hay relación entre el dinero invertido y las posibilidades de victoria: es perfectamente posible que un buen ejército basado en infantería y 4 tanques acabe con un mech Único Ultra-raro de 300 puntos si el comandante sabe plantear bien la batalla. La cantidad de dinero invertida no depende tanto de la calidad de los Mechs, sino más bien del afán por coleccionar.

Una vez que tienes tu ejército (antes he puesto 600 puntos, pero es perfectamente posible jugar con menos puntos de ejército), sólo te queda colocarte a un lado de la mesa de juego y enfrentarte a tu oponente. Todas las puntuaciones, habilidades y datos que necesitas saber de cualquiera de tus unidades vienen impresas en la base. Aquellas que no varíen a lo largo de la batalla (Alcance de las armas, número de posibles blancos, etc) estarán

EXPANSIONES

			
<i>Dark Age</i> 2002	<i>Fire for Effect</i> 2003	<i>Death from Above</i> 2003	<i>Liao Incursion</i> 2003
			
<i>Counterassault</i> 2004	<i>Falcon's Prey</i> 2004	<i>Age of Destruction</i> 2005	<i>Firepower</i> 2005
			
<i>Annihilation</i> 2005	<i>Domination</i> 2006	<i>Vanguard</i> 2006	<i>Wolf Strike</i> 2006

impresas en la base, mientras que el resto (Daño de las armas, velocidad de la unidad, Ataque y valor de Armadura) vendrán impresas en un dial que gira dentro de la peana, mostrando los valores adecuados para cada clic de daño que lleva la Unidad (normalmente, si una unidad recibe daño se hace menos poderosa, bajando su velocidad,

daño que puede hacer, puntería o blindaje). Asegúrate de que al principio de la batalla todas las unidades tienen su dial en la posición de inicio, marcada por un triangulito verde).

Ahora viene el tema de las acciones. Este es el punto en el que existe una mayor diferencia con el resto de juegos más conocidos, en los que en un turno se pueden mover todas tus tropas. En MW recibes una acción por cada 150 puntos de ejército que lleves, con lo que un ejército de 600 puntos tendría 4 acciones. Esas acciones hacen que tus tropas se muevan, disparen, etc... y son la base estratégica del juego: el decidir qué mover y cuando moverlo. Habrá momentos en que, por la cantidad de miniaturas que lleves en tu ejército, te falten acciones... pero en otras, sobre todo en ejércitos con Mechs grandes (un Mech de más de 300 puntos), te sobrarán. Es por esto por lo que tienes que plantear muy bien tu ejército, para evitar que la cantidad de tropas haga que no puedas movilizarlas todas, o que el tamaño de ellas haga que sólo lleves ejércitos de 2 figuras (en ambos casos, aunque son muy distintas estrategias, es posible la victoria). Como una misma unidad sólo puede recibir 1 acción por turno, las figuras de infantería y los vehículos pueden



Un ejemplo de partida de mechwarrrior en pleno fragor de la batalla

La verdad es que hay cientos de Mechs disponibles entre todas las ampliaciones...



agruparse en formaciones, ya sea de movimiento y/o disparo, para mejorar su efectividad haciendo ataque o incursiones conjuntas (Los Mechs sólo pueden hacer formaciones de disparo). Otro tema interesante es que si se da a una misma figura una acción en turnos consecutivos, recibe daño (en el caso de infantería o vehículos) o calor (los Mechs), evitando que se pueda usar una misma figura en todos los turnos de manera indiscriminada.

Cuando a una miniatura le das una acción, puedes elegir entre distintos tipos de acciones según el tipo de unidad que sea:

- Orden de Movimiento: Se le puede dar a cualquier miniatura (hasta las que tienen valor de movimiento 0). Permite mover la miniatura tantas pulgadas como indique el valor de movimiento (se puede mover menos... y cambiar el encaramiento).

Si la unidad es un Mech, puede dársele una acción de movimiento especial denominada "Correr", que permite mover el doble de pulgadas de las que aparecen en la base, recibiendo a cambio un clic de calor. En el caso de vehículos, hay un par de acciones de movimiento especiales, la carga/descarga (en vehículos con capacidad de transporte, se pueden mover la mitad de su movimiento y cargar/descargar las unidades que lleven dentro) y la embestida (Ram), que permite chocar contra otros vehículos o Mechs para hacerles daño a cambio de dañar tu propio vehículo. Estos

valores de movimiento se verán siempre afectados por el tipo de movimiento de la Unidad (Mech, a pie, Ruedas, Orugas, Hoover, VTOL., Acuático) y su interacción con el terreno por el que pasen... pero es lo veremos en futuros artículos.

- Orden de Ventilación: Sólo para Mechs, te permite girar el dial de calor hacia la derecha tantos clics como indique el valor de Refrigeración, para evitar explosiones de munición y desconexiones
- Orden de Ataque: Puedes hacer un ataque a distancia (con cualquiera de tus armas, en el caso de los Mechs) siempre que se halle una unidad dentro de tu alcance (entre el alcance mínimo y el máximo), o bien, un



¡La escenografía que uses en tus otros juegos es perfectamente útil en Mechwarrior!

ataque cuerpo a cuerpo si te hallas en contacto de base con una unidad enemigas (sólo para infantería y Mechs). En el caso de los Mechs, además tienes algunas acciones de ataque especiales, como la Orden de Asalto (que le permite mover y disparar o hacer un ataque cuerpo a cuerpo), la Carga (correr para chocar contra otro Mech o Vehículo) o la Muerte desde el cielo (sólo para Mechs con retrorreactores, saltar para caerle encima a un Mech o Vehículo). Los éxitos o fallos en las tiradas de ataque son muy fáciles de determinar. A la puntuación de ataque de la unidad se le añade el resultado de tirar 3D6, y si iguala o supera el valor de la armadura del objetivo, le hace la cantidad de daño del arma con la que haya disparado. En el caso de los Mechs, tienen un valor de daño primario y otro secundario (al ser máquinas de guerra armadas con una cantidad considerable de armamento), con valores, tipo y rangos de alcance distintos, a diferencia de las infanterías y los vehículos, que sólo tienen uno.

Hay tres tipos de armas:

- > Energéticas (armas de láser, lanzallamas, etc...), que són muy efectivas para luchar contra Mechs (la primera vez que reciben un impacto de arma energética en un turno se llevan un clic de calor) o Vehículos, aunque son poco útiles contra la infantería (sólo reciben un clic de daño, independientemente del daño que hiciera el arma)
- > Balísticas (Cañones automáticos, ametralladoras, etc...), que son igualmente efectivas contra todo tipo de unidades (siempre hacen el daño que viene impreso).
- > Cuerpo a cuerpo (Garras, puños, etc...), que tiene la desventaja de tener que acercarse y ponerse en contacto de base para hacerlo. Además, un Mech siempre hará su daño primario si ataca a una unidad en cuerpo a cuerpo, independientemente del símbolo que tenga.

Así, otra de las partes de la estrategia es aprovechar al máximo la distancia de disparo de tus unidades, golpear cuando el otro no pueda devolvarte el disparo, utilizar el terreno para ocultarte, etc... Pero vamos, que eso ya entra dentro del campo de la estrategia de MW y no tiene cabida en una introducción al juego. Además, si en la tirada se saca un 6 doble en los dados de igual color, se obtiene un éxito crítico.

Independientemente del valor de ataque de la unidad, el ataque se considera un éxito y se hace 1 clic de daño adicional al blanco. Por supuesto, existe justo el caso contrario, y si se saca un doble 1 con los dados iguales, obteniendo una Pifia, y fallando el ataque automáticamente (aunque tengas un ataque de 12 o 13), y se hace un clic de daño la figura que dispara.

La batalla de esta manera se suele desarrollar de manera ágil y bastante rápida, permitiéndote jugar partidas en 45 minutos/ 1 hora sin mucho tiempo de preparación (perfecto para gente con poco tiempo libre), aunque en el caso de disponer de tiempo, estas reglas soportan perfectamente batallas de muchos más puntos (el récord está en una batalla de 5 vs 5, con 1000 puntos por cabeza en las últimas CLN), sin



que el juego pierda agilidad ni interés alguno.

Y creo que esto ha sido suficiente para entrar, en otros artículos comentaremos unidades más específicas como los VTOLS (helicópteros) y las inefables Artillerías (ambos, dos tipos de vehículos con características especiales).

LO BUENO

- Las figuras ya vienen pintadas (ahorras tiempo decorando el ejército)
- El sistema es sencillo (sólo un librito de reglas), ágil y rápido (partidas de 600 puntos en 45/60 minutos), que no cambia cada 4 años, permitiéndote jugar con todas las miniaturas que poseas. Las reglas nuevas que puedan salir en cada edición vienen en un pequeño folleto en los boosters, y aparecen para ser descargadas de forma gratuita en la web de Wizkids.
- Te obliga a conocer nueva gente para intercambiar las miniaturas que no sean de tu facción.
- El circuito organizado de torneos tiene un soporte de premios gratuito para los jugadores, tanto para los campeones como para el resto (miniaturas únicas, tarjetas de equipamiento raras, etc...), incluyendo un viaje a las GENCON de Indianápolis para el Campeón de España.
- Existe una comunidad de jugadores de MW española ansiosa por conocer gente nueva interesada en el juego, con infinidad de piezas para cambiar de todas las facciones, traducciones de las reglas, documentación, FAQ y habilidades especiales. Puedes ver su página en www.mechispania.com

LO MALO

- Es difícil de encontrar tiendas que lleven el juego, en parte por la falta de publicidad por parte de la distribuidora, y en parte por la falta de interés de las tiendas en juegos de miniaturas coleccionables.
- Difícil de encontrar jugadores en tu zona, debido a lo anteriormente expuesto (el no tener nadie con quien cambiar/jugar hace que muchos jugadores no se animen a probar el juego, pero es fácilmente solucionable si se cuenta con acceso a Internet).
- Minis al azar, lo cual limita tus posibilidades de elección de ejército (reitero, es muy fácil conseguir las miniaturas necesarias para jugar con una sola facción mediante intercambios y pequeñas compras; otra cosa ya es el tema del coleccionismo, pues hay piezas de premio muy raras y difíciles de conseguir, pero que no son necesarias para ganar batallas).
- Como todos los juegos de miniaturas, necesitan de un espacio para mesas de juego que algunas tiendas minoristas no disponen.
- Es un juego de azar, los dados pueden enviar al traste la mejor de las estrategias y el mas duró de los Mechs con un par de malas tiradas. No hay ejércitos 100% ganadores... y eso hay gente que no lo soporta.

SABIAS QUE...

... el 27 de Marzo de 1945, Argentina declaró la guerra a las fuerzas del Eje, siendo el 53º país en sumarse a las fuerzas aliadas. Otro de los que se sumaron a última hora a las fuerzas aliadas fue Turquía, que se mantuvo en una posición neutral durante la mayor parte del conflicto, pero que finalmente declaró la guerra a Alemania en Enero de 1945. Esta declaración fue seguida por la de Paraguay el 8 de Febrero, la de Egipto el 24 de Febrero, la del Líbano el 27 de Febrero, Arabia Saudita el 1 de Marzo y finalmente la de Finlandia el 3 de Marzo.

... los últimos soldados de la Wehrmacht en rendirse fueron los componentes de una pequeña compañía destinada en la isla de Minquiers, en el Canal de la Mancha. Un pesquero francés, gobernado por Lucian Marie, se acercó a la isla y ancló en su costa. Un soldado alemán, completamente armado, se aproximó y solicitó ayuda mientras explicaba que habían sido olvidados por los británicos, y que quería que los llevaran a Inglaterra ya que querían rendirse. Esto ocurrió el 23 de Mayo de 1945, tres semanas después de que la guerra con Alemania terminara.

... justo antes de la "Caída de Francia" alrededor de 400 componentes de la fuerza aérea alemana se encontraban en campamentos de prisioneros Franceses. La mayoría de estos prisioneros eran pilotos que habían sido derribados por los cazas Británicos. Churchill estaba preocupado con la posibilidad de que fueran liberados por el ejército alemán durante su avance a través del norte de Francia y pidió que fueran inmediatamente trasladados a un campamento de prisioneros en Inglaterra. El traslado nunca fue llevado a cabo debido al rápido avance de los alemanes, de forma que los pilotos de la Luftwaffe fueron liberados y estuvieron disponibles nuevamente, esta vez para la inminente "Batalla de Inglaterra". Churchill comentó posteriormente: Tuvimos que derribarles por segunda vez".

Las fuerzas húngaras del Eje

Por: Enrique Ballesteros

La historia de Hungría en la Segunda Guerra Mundial como aliado del Eje, tiene sus raíces en la situación en la que se encontró al finalizar la Primera Guerra Mundial.



El país se encontraba destruido y desmoralizado tras la ruptura del Imperio Austro-Húngaro en 1918. Tras esta ruptura, Hungría se sumió en el caos, siendo dirigido por una serie de Gobiernos ineficaces hasta que el comunista Bela Kun proclamó la

República Soviética de Hungría. El período que siguió a esta proclamación fue conocido en Hungría como el "Terror Rojo". En 1919, el Vice-Almirante Miklos Horthy, el último Comandante en Jefe de la Marina Austro-Húngara, se puso al frente de un ejército que acabó con la República Comunista.

En 1920, Hungría firmó el Tratado de Trianon, y en el proceso, perdió una buena parte de su territorio, de lo que se beneficiaron las naciones fronterizas. Este tratado, aunque daba a Hungría independencia, también daba zonas de su territorio a las vecinas Rumanía, Checoslovaquia y

Yugoslavia. Este tratado también imponía condiciones tales como el tamaño del ejército, que estaría compuesto por 35.000 hombres y oficiales, divididos en 7 Brigadas mixtas, Cuartel General y flotilla naval del Danubio. Bajo las condiciones del tratado, los tanques, la artillería y la fuerza aérea estaban prohibidas.

De acuerdo con Andris Kursietis, una reconocida autoridad sobre las fuerzas armadas húngaras, el término "brigada mixta" era inapropiado. De hecho era un nombre de cobertura para un Cuerpo de Ejército. Cada una de las así denominadas brigadas mixtas eran realmente Cuerpos, siendo sus unidades constitutivas brigadas listas para formarse. Fue durante este proceso cuando Hungría se había preparado para la movilización para cuando fuera necesario, y en contra de las imposiciones Aliadas del Tratado de Trianon.

Con miras a conseguir la estabilidad en los años que precedieron a la Segunda Guerra Mundial, bajo la dirección de Horthy, se buscó, mediante alianzas, la recuperación de los territorios perdidos. Después de intentarlo sin éxito con el Reino Unido y Francia, en 1927 Hungría firmó otro tratado, esta vez con su antiguo enemigo durante la Primera Guerra



Mundial, Italia. Esto abrió aún más la puerta a un apoyo húngaro a la causa del Eje.

De hecho, la pérdida de territorios y la experiencia del "Terror Rojo" en 1918 habían empujado a Hungría hacia el bando del Eje durante los años previos a la Segunda Guerra Mundial. Tras la alianza con Italia en 1927 y las posteriores concesiones económicas de Alemania, Hungría acabó convirtiéndose en un miembro potencial muy afín al Eje.

En 1930, el Primer Ministro Húngaro, Gyula Gombos, aproximó al país aún mas hacia el Eje firmando un tratado comercial con Alemania. Como resultado de este tratado, Hungría se encontró en una mejor posición económica y política. Según se fue restableciendo la actividad económica y política, también empezó a prosperar socialmente y un aparentemente aperturista Horthy no puso reparos ante la aparición de grupos de derecha e izquierdas. En este ambiente de aceptación, muchos grupos se empezaron a constituir como simpatizantes del Nacional Socialismo Alemán.

Entre 1938 y 1941, Hungría empezó a recuperar los territorios perdidos, tanto a través de medios políticos como de acciones militares limitadas. En 1938 recuperó las zonas que se habían cedido a la región de Eslovaquia. En 1939, se formó la 8ª Brigada mixta, y todas las Brigadas mixtas tomaron su verdadera dimensión como Cuerpos de Ejército. Se formó un nuevo Cuerpo de Ejército, un Cuerpo Móvil, así como se impulsó el resurgimiento de la Fuerza Aérea. En Marzo de 1939, el 8º Cuerpo y el Cuerpo Móvil ocuparon la Rutenia Checoslovaca. También en 1939, Hungría firmó el Pacto Anti-Comintern junto con Alemania, Italia Y Japón. Cuando Alemania invadió Polonia en



Septiembre de 1939, Hungría se declaró neutral, aunque había estado movilizando sus tropas desde 1938.

En 1940, Rumanía fue forzada por Alemania a devolver Transilvania del Norte. Por entonces, se formó el 9º Cuerpo en la zona fronteriza con la frontera rumana, en la región montañosa de los Cárpatos.

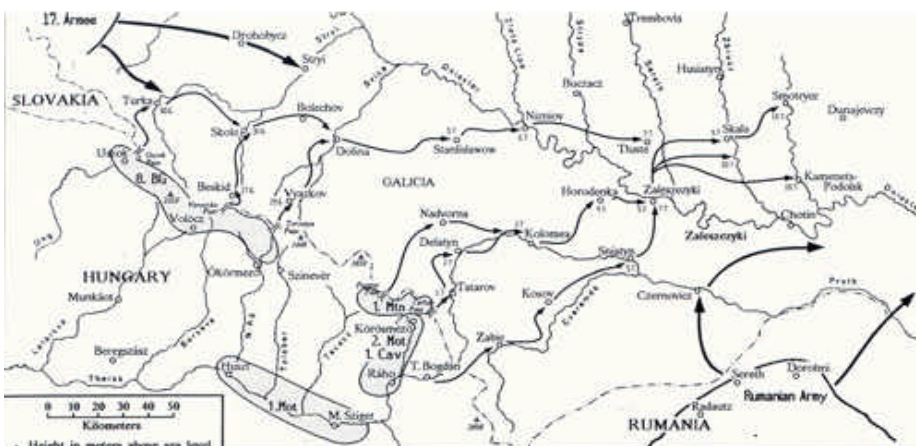
Las comarcas de los 9 Cuerpos de Hungría organizaron 3 Dandar (Divisiones Ligeras), compuestas cada por un regimiento de infantería de línea y uno de reserva, con tres batallones por regimiento, dos batallones de artillería regimental de 24 cañones, un grupo de caballería, una compañía anti-aérea y una compañía de señales. Los propios Cuerpos tenían un batallón de infantería motorizada, que a menudo utilizaban bicicletas, así como batallones antiaéreos, de ingenieros y de señales. Además de estas unidades, los húngaros también formaron brigadas de montaña y de guardias fronterizos, batallones de trabajo denominados "Guardaespaldas", Guardia Real y Guardia Parlamentaria. Hungría era en aquel momento, en teoría, considerada como una Monarquía con la posición y las funciones reales definidas, este es el motivo por el que las unidades húngaras

tenían normalmente la denominación "Real" en sus nombres.

También en 1940, los húngaros crearon 3 Mandos de Ejército que controlarían los diversos Cuerpos de la nación.

Finalmente, en 1942, Alemania e Italia intentaron que Hungría se sumara a la alianza militar. Para ello, ofrecieron a los húngaros la anexión de más territorio del que habían perdido en 1920. En Abril de 1941, los alemanes entraron en territorio húngaro para preparar la invasión de Yugoslavia. De hecho, solicitaron la ayuda de Hungría, que movilizó al 3er Ejército.

El 27 de Junio de 1941, tras la invasión alemana de la Unión Soviética, Hungría declaró formalmente la guerra contra la misma y se convirtió en un miembro activo del Eje junto a Alemania e Italia. El modelo para esta declaración había sido preparado hacía años, y el impulso final, se dice que fue el bombardeo de la ciudad húngara de Kassa, supuestamente por la aviación rusa. De acuerdo con Andris Kursietis, el debate con relación a este hecho no se ha cerrado y no se puede imputar, con certeza, la culpa de este hecho a nadie, ya que hay quienes dicen que fue obra de bombarderos alemanes para empujar a Hungría a entrar en el conflicto. Fuera de quien fuese la culpa, el resultado fue que Hungría se integró completamente en las fuerzas del Eje.



Movimientos húngaros en 1941 durante la campaña en Rusia

Tanque antiaéreo autopropulsado Nimrod

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

Dotado de una buena movilidad y armamento, este vehículo puede realizar una doble función como antiaéreo y como antitanque contra vehículos de reconocimiento.

Los húngaros adoptaron el diseño sueco del tanque antiaéreo Landsverk L-62 en 1940. Se había advertido de la doble utilidad del arma que montaba tanto para uso antitanque como antiaéreo.

Compartía muchas características con el tanque Toldi (L-60) que los húngaros estaban ya fabricando.

Los húngaros compraron un L-62 sueco en 1940 y lo probaron con tropas móviles que estuvieron generalmente contentos con su rendimiento y la compañía MAVAG compró la licencia para fabricarlo en el mismo año.

Los húngaros realizaron una cuantas mejoras al diseño original del L-62. El cañón antiaéreo Bofors de 40 mm se mantuvo como arma principal, pero MAVAG utilizó la versión húngara que ya estaban fabricando. La torreta se agrandó, dando más espacio a la dotación de 4 hombres y permitiendo al 36M 40mm Bofors un mayor giro transversal y una elevación superior. El blindaje de la torreta se incrementó hasta los 28 mm.

Los primeros vehículos fueron entregados en 1940, con un total de 135 Nimrod solicitados entre 1940 y 1941. Su primera acción de combate fue contra los soviéticos en 1942 donde, incluso con la nueva y mejorada munición antitanque desarrollada especialmente para este vehículo y para el cañón antitanque 40M 40mm, los T-34 y los KV, demostraron ser frecuentemente un difícil oponente.

Datos técnicos:

Peso	10.5 ton
Dotación	6 personas
Motor	155 HP 8-cylinder Büssing NAG
Máxima velocidad	50 Km/h
Autonomía	225 Km
Armamento	36M 40mm Bofors gun
Blindaje	6 - 28 mm



En Flames Of War

El Nimrod es un excelente arma antiaérea con una buena movilidad (Fully-tracked) y un armamento respetable (Cañón Bofors de 40mm 36M: Alcance 60 cm, ROF 4, AT 7, FP 4+). Su blindaje es suficiente para protegerle de armas ligeras (Frente: 2, Lateral 1, Superior 0)



Tanque Ligero Toldi

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

Tanques Ligeros 38M Toldi I y 38M Toldi II

Datos técnicos:

Peso	8.5 ton
Dotación	3 personas
Motor	155 HP 8-cylinder Büssing NAG
Máxima velocidad	50 Km/h
Autonomía	200 Km
Blindaje	5 - 13 mm

En Flames Of War

En Flames of War el Toldi es un tanque de reconocimiento ligero. Razonablemente maniobrable (Fully tracked) con un cañón de 20mm capaz de destruir vehículos de reconocimiento enemigos (Rango 40 cm, ROF 3, AT 5, FP 5+), y un blindaje suficiente para protegerlo de disparos de infantería (Frontal 1, Lateral 1, Superior 1).

Se puede desplegar en pelotones compuestos por 3 - 5 tanques y pueden servir de apoyo a una Harckocsizó Század (compañía de tanques) o una Gépkocsizó Század (compañía motorizada).



El Toldi es una adaptación del tanque ligero sueco L-60 Landsverk y fue importado en Hungría en 1937 por la empresa MAVAG con el apoyo del Ministerio de Defensa. Fue contrastado con el diseño anfibio húngaro V-4, tanque ligero construido por la empresa Manfred Weiss.

Durante las pruebas se observó que el Toldi tenía mejor rendimiento que el V-4 que adolecía de un cierto número de problemas. El personal del ejército había solicitado cambios y mejoras en la dirección, transmisión, visión, ventilación y suspensión, antes de que se decidiera comenzar la fabricación del L-60.

Las licencias para fabricar el L-60 fueron compradas por MAVAG y por Ganz y el nuevo tanque fue designado como tanque ligero M38 Toldi I. El Ministerio de Defensa realizó un pedido de 40 unidades a cada empresa, con lo que la fabricación comenzó en 1939.

A pesar de las recomendaciones del ejército, el diseño del Toldi se mantuvo casi idéntico al del L-60, excepto en el armamento principal que fue reemplazado por el rifle antitanque 36M 20mm Solothurn y que la ametralladora instalada era la 34/47AM.

Los primeros 80 tanques fueron ensamblados en Hungría, con piezas húngaras, suecas y alemanas, pasando a ser la producción enteramente húngara a partir de 1941. Después de algunos problemas iniciales en la fabricación, las dos primeras unidades fueron enviadas a la 2ª Brigada Motorizada de Rifles en Abril de 1940.

El Toldi II entró en producción en 1941 y difería únicamente en el tipo de radio instalada.

A finales de 1942, se habían fabricado 190 Toldi de los modelos I y II con el cañón de 20mm. Tras la experiencia en combate en el frente ruso, se comenzó con un programa de mejora y rediseño en 1943.

Las batallas de Urvy

Fuente: www.flamesofwar.com

Durante la Operación Fall Blau (Junio 1942), elementos del 2º Ejército Húngaro tomaron parte en las acciones encaminadas a alcanzar el río Don. Aunque el ejército estaba aún en fase de formación en el frente, las primeras unidades que llegaron fueron rápidamente utilizadas y enviadas a combatir.

Las unidades húngaras fueron asignadas al VII Armeekorps alemán. Las fuerzas húngaras consistían en el Cuartel General del III Cuerpo de ejército, las divisiones ligeras 7ª y 9ª y algunos elementos de la 1ª División Blindada de Campo. Posteriormente llegó al frente la 6ª División Ligera y también fue asignada a esta fuerza.

Entre el 28 de Junio y el 7 de Julio avanzaron hacia el Don, atravesando las débiles líneas soviéticas, aunque encontrando una cierta oposición en ocasiones. La fuerza húngara, junto con la 16ª División de Infantería alemana (motorizada) tomaron la ciudad de Tim el 2 de Julio y Saryi Oskol el día 4 del mismo mes.

El resto del 2º Ejército había llegado mientras tanto y nada más ocupar los húngaros sus posiciones en el Don, los soviéticos lanzaron un contraataque a través del río. Este ataque consiguió establecer tres cabezas de puente al otro lado del Don, en la zona húngara, en Urvy, Karotyak y Stutye.

En Julio de 1942 había llegado al frente la totalidad de la 1ª División Blindada de Campo y se unió al 2º Ejército.

Se decidió que esas cabezas de puente representaban una grave amenaza y que debían ser eliminadas. El primer intento para eliminarlas se llevó a cabo el 18 de Julio. La 7ª División Ligera, apoyada por la 1ª División Blindada de Campo, recibió la orden del comandante del 2º Ejército, Vezérezredes (General) Gustáv Jány.

La 1ª División Blindada de Campo bajo el mando del Ezredes (Coronel) Endre Zádor, comandante del 30º Regimiento de Tanques, estaba compuesto por:

I Batallón / 30º Regimiento de Tanques	1ª Compañía - 20 tanques T-38 G
	2ª Compañía - 20 tanques T-38 G
	3ª Compañía - 11 Panzer IV F1
1er Regimiento de Infantería Motorizada	3 Batallones y Apoyo Regimental
51º Batallón de Cañones Automáticos	Cuartel General - 2 Toldi I
Armamento	4 Compañías - 1 Toldi I y 6 Nimrods por Compañía
1ª Batallón de Artillería mecanizada	3 baterías - 4 37M 105 Howitzer cada batería

El Grupo "Zádor" estaba además apoyado por el 8º Batallón de Bicicletas, un batallón de artillería pasada de campo (149mm Howitzers), dos Batallones de artillería de campo (14M 100mm Howitzer), una Compañía de

caballería y una Batería de artillería a caballo (1915/31M cañón Hussar de 75mm) .

El ataque fue encabezado por la 3ª Compañía del 30º Regimiento de Tanques bajo el mando del Százados (Capitán) László Makláry. Durante los primeros compases del ataque, los tanquistas húngaros destruyeron 21 tanques soviéticos, de los cuales 12 se atribuyeron a los Panzer IV F1 de la 3ª Compañía. Las dotaciones de los tanques húngaros habían aprendido de sus instructores alemanes a flanquear a los T-34 soviéticos una vez éstos hubieran disparado, para aprovechar la temporal ceguera de las dotaciones soviéticas provocada por los humos y gases producidos por el disparo del cañón.

Los tanques de la cabeza de puente fue destruida y la infantería del Grupo "Zádor" rápidamente limpió la zona de toda oposición. La posición fue ocupada por la 7ª División Ligera. Durante la supresión de las cabezas de puente se destruyeron 21 tanques soviéticos y se capturaron 4. De los capturados, dos eran tanques ligeros Stuart del "Lend and Lease" norteamericano y fueron puestos al servicio de la 1ª División Blindada de



Vezérezredes Gustáv Jány





Campo como vehículos de recuperación.

Durante el combate, los Nimrods de la 3ª Compañía/ 51º Batallón de Cañones Automáticos bajo el mando del Százados (Capitán) József Henkey-Hönig, pudo evitar por poco un movimiento de flanqueo de una compañía de tanques soviéticos. Los Nimrod estaban asignados al Grupo "Zádor" con la principal misión de dar cobertura antiaérea. Estaban destinados al grupo formado por la 1ª Compañía del 30º Regimiento de Tanques, con un pelotón pesado de la 3ª Compañía del Regimiento.

Justo después de tomar el segundo objetivo (de los tres asignados) una formación de tanques soviéticos aparecieron a la derecha del grupo. Los tanques en vanguardia del grupo no se habían percatado de esta nueva unidad soviética, ya que su visibilidad estaba limitada por el terreno. Como los Nimrods estaban equipados con radios húngaras y los tanques con radios alemanas, el Százados Henkey-Hönig, que sí había visto el movimiento enemigo mientras se encontraba fuera de la torreta de su Toldi, no pudo contactar inmediatamente con los tanques y advertir al comandante del grupo.

Bajo su propia iniciativa el Százados Henkey-Hönig hizo girar sus 6 Nimrods y el Toldi y atacó a los tanques soviéticos. El ataque tuvo un éxito inmediato y un T-34 quedó ardiendo.

Los soviéticos se retiraron hacia el borde del bosque del que habían surgido. Poniéndose a cubierto, los Nimrod continuaron su combate con los soviéticos, que recibieron refuerzos (ametralladoras y cañones antitanque) y se estableció un despiadado combate.

El comandante del 30º Regimiento de Tanques / I Batallón, Alezredes (Teniente Coronel) János

Törösváry llegó al escenario de este enfrentamiento y ordenó el desplazamiento de otro pelotón de Nimrod (2 vehículos) del 51º Batallón / 1ª Compañía, como refuerzos.

El 30º Regimiento de Tanques / 1ª Compañía se desplegó y avanzó hacia el extremo sur del bosque y empezó a limpiarlo de enemigos. El contraataque obligó a que los soviéticos se retiraran. La compañía del Százados Henkey-Hönig había destruido 6 tanques durante el combate y anotó en su informe posterior que los soviéticos habían sido superiores en número y potencia de fuego. También indicó, que los Nimrod, sin protección superior, con un blindaje relativamente débil y con una capacidad antitanque reducida, no eran los adecuados para este tipo de enfrentamientos. Además dejó claro que con infantería apoyándole, se hubiera incrementado de forma importante la efectividad de la compañía.

Durante la noche, los soviéticos lanzaron un contraataque y retomaron la bolsa. Los siguientes días se realizaron nuevas tentativas para limpiar la cabeza de puente, pero no se obtuvieron los resultados que se buscaban. Las fuerzas blindadas fueron retiradas a la reserva el 20 de Julio.



Nimrods

Los soviéticos continuaron enviando refuerzos a las cabezas de puente de Urvy y Karotyak y ante la preocupación del comandante húngaro se prepararon nuevos planes para eliminarlas.

El segundo ataque para limpiar la bolsa de Urvy empezó el 10 de Agosto. La fuerza húngara estaba compuesta por tres batallones, uno de tanques, uno de infantería motorizada y uno de artillería. Además contaba con el apoyo de la 13ª División Ligera.

Inicialmente el ataque fue un éxito, pero tuvo que detenerse ante la intensa barrera artillera y los bombardeos de la aviación y los soviéticos regresaron a sus posiciones.

El 9 de septiembre, un tercer intento para acabar con la cabeza de puente de Urvy fue llevado a cabo. Esta vez el ataque estaba dirigido por el mando alemán del XXIV Panzerkorps. La fuerza consistía en las divisiones ligeras 7ª, 12ª, 13ª y 20ª, la 1ª División Blindada de Campo y una división alemana (probablemente la 168ª División de Infantería).

La barrera de artillería inicial fue llevada a cabo por 35 baterías. Los soviéticos resistieron de forma obstinada y lanzaron una serie de contraataques, reforzando sus posiciones según lo precisaban. El ataque fue interrumpido el 14 de Septiembre con los soviéticos aún manteniendo sus posiciones en la cabeza de puente. Las bajas en ambos bandos habían sido elevadas (las 5 divisiones húngaras tuvieron 1237 muertos, 6163 heridos y 604 desaparecidos). Se decidió retirar a la reserva del ejército a la 1ª División Blindada de Campo y la 7ª División Ligera junto con el 429º Regimiento de Infantería alemán tomaron posiciones defensivas alrededor de la reducida cabeza de puente.

Debido a que la División Ligera se preparaba para un período de guerra de trincheras, las unidades de bicicletas y las de caballería de las divisiones, cuerpo y ejército fueron organizadas como reservas locales, para ser utilizadas en caso de incursiones y ataques.

Fuentes

Niehorster, Leo W. G., The Royal Hungarian Army, 1920 - 1945, Volume I Organisation and History, Axis Europa Books, Bayside New York, ISBN 1-891227-19-X

Mujzer, Dr. Péter, The Royal Hungarian Army, 1920 - 1945, Volume II Hungarian Mobile Forces, Axis Europa Books, Bayside New York, ISBN 1-891227-35-1

Henkey-Hönig, József, Report on 1st Uryv engagement 18th July 1942, 51st Royal Hungarian Army Armoured Autocannon Battalion, Camp Hajmáskér 20th July 1943.

ESCENARIO

Es inusual utilizar una compañía completa de Nimrod con apoyo de tanques. Se utilizan las reglas de **Free for All**, en una mesa con un par de grandes bosques que dan cobertura y bloquean la visibilidad.



Cabeza de puente de Uryv

Fuerza Soviética Batallón Strelkovy	Puntos
Company Headquarters	25 pts
Compañías de Combate	
Strelkovy Company 3 Rifle Platoons Add Komissar Add Light Mortar	285 pts 5 pts 10 pts
Strelkovy Company 3 Rifle Platoons Add Komissar	285 pts 5 pts
Pelotones de Armas Pesadas	
Machine-gun Company 3 Machine-gun Platoons	200 pts
Pelotones de Apoyo	
Tankovy Company 9 T-34 obr 1941	665 pts
Total	1470 pts

Fuerza Húngara 3ª Compañía / 51º Batallón de Cañones Automático	Puntos
Company HQ 1 Toldi I tank	50 pts
Pelotones de Combate	
1st SP Anti-aircraft Platoon 2 Nimrod	160 pts
2nd SP Anti-aircraft Platoon 2 Nimrod	160 pts
3rd SP Anti-aircraft Platoon 2 Nimrod	160 pts
Pelotones de Apoyo	
Harckocsizó Platoon 5 T-38 G tanks	330 pts
Harckocsizó Platoon 5 T-38 G tanks	330 pts
Heavy Harckocsizó Platoon 3 Panzer IV F1	285 pts
Total	1470 pts

Misión: Ataque al tren

Fuente: www.flamesofwar.com

La Misión Ataque al tren simula un ataque partisano a un tren de suministros o de transporte de tropas después de dejarlo inutilizado mediante un sabotaje.

En esta Misión se usan las siguientes reglas especiales: **Armed Train, Demolition, Escape, Racing to the Rescue, Raiding Force, Safe in the Rear Areas, Security Force, Supply Wagon, Time Of Day**,

TUS ORDENES

Atacante.

Acabas de sabotear la línea ferroviaria de esta importante ruta de suministros, ahora puedes romper una lanza en favor de tu país y destruir los suministros que van camino del frente.

Defensor.

Tu Compañía está escoltando un tren de suministros al tiempo que regresa al frente tras un breve descanso en retaguardia. Es vital que los suministros lleguen a su destino a pesar de las dificultades que se puedan presentar.

vagones del tren de suministros para ganar la partida.

2. El defensor coloca la línea ferroviaria cruzando la mesa desde uno de los lados largos al otro. Las vías no deben estar a menos de 30 cm de su lado de despliegue y deben colocarse en su mitad de la mesa.

3. El defensor despliega a continuación 5 vagones de suministros en la vía férrea. Estos son los objetivos de los atacantes.

4. El defensor despliega los vagones armados con ametralladoras o cañones en la vía férrea. Se coloca un vagón adicional y se despliega un pelotón a 5 cm del mismo. Este pelotón no puede llevar vehículos. Todos los vagones y la locomotora deben quedar enganchados entre ellos para formar un convoy. El resto de fuerzas comienzan el juego como Reservas.

5. El atacante despliega toda su fuerza en cualquier lugar de la mesa. Todos los tanques, transportes y cañones deben situarse a más de 40 cm del defensor y la infantería a más de 10 cm.

6. El atacante decide si el ataque se realiza durante el día, la noche, a punto de amanecer o cuando va a anochecer (**Time Of Day**).

EMPEZANDO LA BATALLA

El atacante tiene la iniciativa en el primer turno. El defensor ha sido cogido por sorpresa y cuenta como si hubiera movido durante el primer turno del atacante.

FINALIZANDO LA BATALLA

La batalla termina cuando no quedan pelotones atacantes sobre la mesa.

DECIDIENDO QUIEN GANA

El defensor gana si los atacantes no consiguen escapar. Aunque suministros valiosos se han perdido, las

futuras incursiones estarán más restringidas.

Solamente los pelotones que hayan destruido algún objetivo y conseguido escapar, dan puntos de victoria al atacante. Usar la tabla de puntos de victoria de la Misión The Raid para determinar los puntos de victoria en función de los objetivos destruidos por los pelotones que consiguen escapar.



REGLAS ESPECIALES

ARMED TRAIN

Los trenes de suministros están siempre atentos a los ataques de los partisanos y para conseguir protección adicional algunos vagones llevan armamento pesado.

El defensor puede reemplazar un Rifle Squad de uno de los Pelotones de Combate por un vagón con HMG. Alcance 60cm, ROF 6, AT 2, FP 6.

El vagón con HMG no puede mover y la salvación es igual que la de un vehículo blindado con valores de blindaje de: Frontal 0, Lateral 0 y Superior 0. Está armado con 2 HMG y su ángulo de disparo es de 360°.

El vagón con HMG se considera Armoured Tank team. Sin embargo, no puede realizar asaltos (no puede mover) y no puede contraatacar, pero puede participar en la lucha si el enemigo está a 5 cm.

El defensor también puede reemplazar una sección de un Pelotón de Armas Pesadas que esté equipado



PREPARANDO LA BATALLA

1. Se juega con la mesa posicionada a lo largo. El atacante elige en cual de los extremos cortos de la mesa desplegará el defensor. Los atacantes deben escapar por el extremo contrario después de destruir los



con **Gun teams** por un Vagón con cañones.

Un vagón con cañones es igual que el vagón con HMG pero reemplazando las dos HMG por: un cañón de 37mm PAK 36 o un antiaéreo 20 mm FLAK 38.

DEMOLITION

Hacen falta cargas explosivas o a falta de ellas un intenso fuego para convertir un depósito de camiones, un campo de aviación o un depósito de suministros en un infierno.

Cargas Explosivas

El método más fiable para destruir los objetivos es con cargas explosivas. Los expertos en demoliciones fijan cargas temporizadas al objetivo para tener tiempo de alejarse antes de la explosión.

Los equipos que no están **Pinned Down** y comienzan su turno junto a un objetivo pueden intentar destruirlo. El equipo no puede mover ni disparar mientras coloca las cargas. Cuenta como si hubiera movido y no puede declararse **Gone to Ground**.

En la fase de Asalto, realiza un chequeo de **Skill** por cada equipo en lugar de hacer un asalto. Si lo superan se considera que han colocado adecuadamente los explosivos el cual explotará una vez que se aparten. El objetivo entonces se considerará destruido

Disparos

Una ametralladora ligera disparando sobre le habitáculo o las

ruedas puede dejar el objetivo inutilizado durante el resto de la partida. Sin embargo, se necesitaría fuego mucho más intenso para destruir completamente un camión, avión o depósito de combustible.

Tus tropas pueden destruir un objetivo disparando con las reglas habituales. Se precisa sacar 2+ para impactar en el objetivo, con las modificaciones normales por largo alcance, oscuridad, etc. Un objetivo nunca se puede considerar **Gone to Ground**.

El defensor tira un dado por cada impacto sobre el objetivo. Si obtiene 3+, el objetivo a sufrido algún daño, pero no está destruido. Si el resultado es inferior, los disparos han alcanzado alguna zona vital.



El atacante debe tirar otro dado por cada uno de esos impactos e igualar o superar su FP para destruir el objetivo. Un objetivo no puede ser destruido accidentalmente. El único medio de demoler un objetivo es dispararle deliberadamente con la intención de destruirlo.

ESCAPE

Cuando los asaltantes destruyen un objetivo, el enemigo no parará ante nada para asegurarse que no escapan para disfrutar de su éxito. Esto hace que la huida de los asaltantes sea tan importante como la destrucción del objetivo.

Los Pelotones de asaltantes solamente pueden escapar saliendo por el borde de su zona de despliegue durante su fase de movimiento. Los Pelotones no pueden escapar durante cualquier turno en el que se hayan movido **At the Double**.

Los Pelotones que escapan cuentan como si estuvieran en la mesa a efectos de chequear la moral de la Compañía. Los Pelotones que escapan no cuentan como destruidos.

Si la fuerza asaltante falla un chequeo de moral de Compañía, todos los Pelotones que queden sobre la mesa se dispersan e intentan regresar a sus campamentos por separado.

RACING TO THE RESCUE

Tus fuerzas han sido cogidas en una emboscada. Sin embargo, una de las ventajas de viajar en columnas es que el resto de tus fuerzas están en la carretera, cerca y listas para lanzarse al



objetivos prioritarios de las incursiones de partisanos.

Los cinco vagones de suministros son los objetivos y se destruyen usando la regla especial **Demolition**.

TIME OF DAY

Las batallas pueden llevarse a cabo en cualquier momento. La mayoría trascurren durante el día, pero muchas incursiones tienen lugar bajo la cobertura de la oscuridad. Hay 4 periodos de tiempo diferenciados a lo largo del día: con luz solar, durante la noche, al amanecer, al anochecer.

Con luz solar

No se utilizará ninguna regla especial.

Durante la noche

Se utilizarán las reglas de combate nocturno durante toda la partida.

Al amanecer

La partida comenzará durante la noche, con las reglas de combate nocturno.

Al comienzo del turno 3 de los defensores, se tira un dado. Con un resultado de 5+, amanece. Si la tirada no tiene éxito, al comienzo del siguiente turno de los atacantes se tiran dos dados y será preciso sacar al menos 5+ en uno de ellos para que amanezca. Y así sucesivamente hasta que finalmente amanezca. En el momento en que amanece, ya no se vuelven a usar las reglas de combate nocturno, y el escenario se juega con luz solar durante el resto de la partida.

Al anochecer.

La partida comienza con luz solar.

Al comienzo del turno 3 de los defensores, se tira un dado. Con un resultado de 5+, anochece. Si la tirada no tiene éxito, al comienzo del siguiente turno de los atacantes se tiran dos dados y será preciso sacar al menos 5+ en uno de ellos para que anochezca. Y así sucesivamente hasta que finalmente se hace de noche. En el momento en que anochece se utilizarán las reglas de combate nocturno durante el resto de la partida.

rescate de los Pelotones que ha caído en la emboscada.

Al principio de cada turno, el atacante cuenta el número de pelotones que aún quedan sobre la mesa. Si el número es 4 ó más, llegarán dos pelotones ese turno, en cualquier otro caso solamente llegará uno.

Los Pelotones que llegan se colocan sobre el tablero como si fueran Reservas por el lado de la mesa del defensor y a menos de 40 cm de uno de los extremos de la vía férrea, a elección del defensor.

Los **Independent teams** llegan junto con cualquier Pelotón.

RAIDING FORCE

Los asaltantes deben adentrarse tras las líneas enemigas para sabotear las instalaciones enemigas y causar estragos. Sin embargo, para evitar ser detectados, solamente una ligera y pequeña fuerza será capaz de infiltrarse entre las líneas enemigas. ¡Sólo triunfa aquel que se arriesga!

La fuerza atacante está limitada a 700 puntos. La fuerza incursora debe ser una Compañía de Reconocimiento, y solamente puede contener Pelotones de Reconocimiento, que usan las reglas de Reconocimiento del reglamento.

Los asaltantes no pueden tener soporte aéreo ya que estas fuerzas operan a una distancia

SAFE IN THE REAR AREAS

El defensor sabe que el enemigo es solamente una pequeña partida de asalto y que ellos tienen tropas amigas en los alrededores. Su mayor preocupación es no tener que explicar

en el Cuartel General porqué todos los suministros que protegían han sido destruidos y cómo han escapado los asaltantes.

La fuerza defensora no tiene que hacer chequeos de moral de Compañía. Sin embargo deben superar los chequeos de moral de Pelotón como es habitual.

SECURITY FORCE

Tus tropas están desplegadas tras la línea del frente con el vital objetivo de defender activos estratégicos como depósitos de suministros y campos de aviación.

El defensor tiene 1500 puntos para formar su contingente de seguridad.

SUPPLY WAGONS

Los trenes que se dirigen hacia el frente van frecuentemente cargados con suministros, municiones y armas para las tropas en primera línea y son



Hasta pronto, esposo...

Por: Crolador

... la influencia de Merin había purificado los jóvenes imperios del León y del Grifo, pero la sombra del mal no desaparecería fácilmente...

Reino de Alahan Imperio de Akkylannie



La construcción de las ciudades de Akkylannie fue una empresa faraónica realizada en un tiempo récord. Dirigida por el recién nombrado Papa, nuevo gobernante tras la partida de Arcavius de Sabran, la empresa distrajo a la población lo suficiente como para no percatarse de un hecho: no se recibieron noticias de Arcavius. El gentilhombre había emprendido una labor misionera para propagar la palabra de Merin, pero ésta no cuajó ni entre los demás reinos humanos, ni entre las otras razas, aparte de la humana.

La ausencia de la guía de Arcavius otorgó poder absoluto a la clase religiosa, que era partidaria de cerrar las fronteras herméticamente, amurallar las ciudades, y no permitir la proliferación de extranjeros. Algunas voces se alzaron en contra de tal aislamiento, voces que no veían amenaza alguna en el comercio ni en las relaciones cordiales con otras gentes, y que ansiaban ejercer como misioneros a imagen de Arcavius. Gracias a ellos, se construyeron carreteras para evitar el cerco del papado, pocas, eso sí.

Mientras, en el reino de Alahan los honorables caballeros proseguían su próspera e insólita evolución, que pronto los situó como el territorio más avanzado de su época. Se recibió a los goblins con los brazos abiertos, de los que aprendieron, aglutinando en un solo imperio la mayoría de los avances de todas las razas. Respecto a la dirección política, la vasta extensión del reino determinó la conveniencia de dar poder absoluto a cada uno de los diez dirigentes de las baronías de Laverne,

Resumen de la creación del reino del león de Alahan y del imperio del grifo de Akkylannie:

La creciente presión demográfica de los bárbaros keltas estaba agotando recursos y provocando guerras civiles. Un concilio entre las diferentes tribus estableció un código para impedir estos conflictos, al tiempo que trataba el problema de la escasez de alimento. Dado que Danu impedía la evolución tecnológica de sus fieles, la única solución satisfactoria era repartir los territorios entre los líderes y, si no podían mantener más o menos constante la población, poblar nuevas regiones.

Cuando una tribu tenía un excedente demográfico, se expulsaba a una parte de los miembros de la misma, quienes designaban un nuevo mandatario y buscaban un terreno que llamar propio alejado del resto de los keltas. Así se pobló íntegramente la llanura de Avangddu, que pronto se quedó pequeña. Beneficiados por el colapso de la alianza ofidia y de la utopía de la esfinge y la consiguiente despoblación de sus dominios, pronto surgiendo más y más poblaciones bárbaras alejadas de Avangddu.

El entorno particular de cada asentamiento condicionó sus actividades, no tardando en relajarse las tradiciones de Danu en muchas, apareciendo cultos a otros dioses. En la práctica, esto desembocó en la aparición de reinos humanos totalmente independientes de los bárbaros. Una alianza particular de dos de estas poblaciones fue el origen del imperio del león, tierra de honor y valentía, que extendió sus fronteras por un vasto territorio. El politeísmo, la tolerancia y el código caballeresco fueron sus emblemas, pero su bondadosa ingenuidad propició la aparición de cultos influidos por la oscuridad.

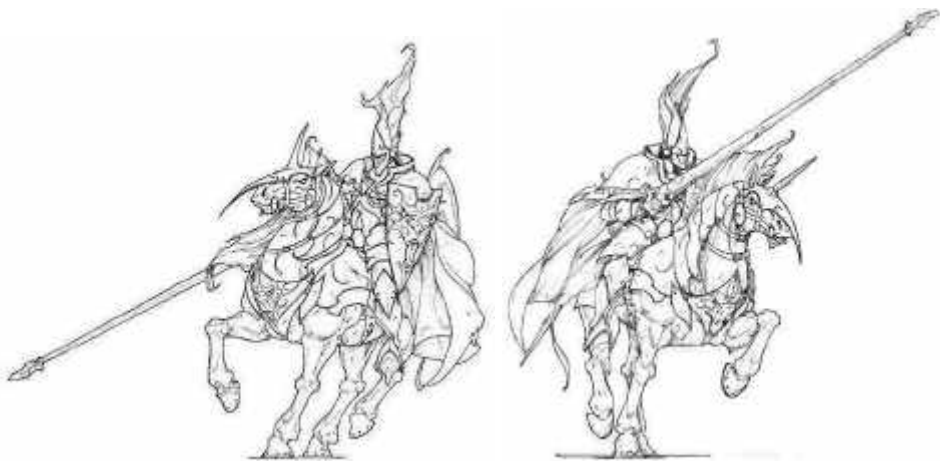
En este escenario, Arcavius de Sabran tuvo una revelación del dios único, Merin, y se encargó de denunciar las prácticas heréticas. La purificación del reino empezó gracias a él, pero consciente de sus limitaciones como hombre decidió fundar un nuevo imperio devoto que se encargara de propagar la fe, vigilar las costumbres de los demás reinos, y de castigar a aquellos que ofendieran a Merin bajo el criterio de sus enseñanzas. El león de Alahan entregó a Arcavius la península de Akkylannie sin reservas para dicho objetivo, granjeándose la amistad entre grifos y leones. Arcavius partió poco después como misionero, dejando el gobierno de Akkylannie a los líderes religiosos.

Luishana, Icquor, Kallienne, Manilia, Acheron, Algerande, Daneran, Doriman y Allmoon, surgiendo diferencias entre ellas, pero permaneciendo todas fieles al león, rey por derecho de nacimiento al ser descendiente de los fundadores del reino.

Alahan carecía de pretensiones expansionistas, con lo cual pronto se ganó la confianza de los territorios vecinos, tribus keltas y asentamientos

bárbaros que habían degenerado a reinos humanos jóvenes. Estos últimos evolucionaron en menor medida que el reino del león, cierto, pero tuvieron puntualmente descubrimientos sorprendentes e irrepetibles.

Uno de esos lugares era Tar-Haez, situado al norte de Alahan y al sur del bosque de Caer Mná. El rey Sophet Drahas, dotado de una inteligencia y capacidad diplomática envidiable, había



El orgullo de Alahan eran sus caballos. Pocos eran a lo largo de Aarklash los que podían presumir de haber domado alguna criatura salvaje, y menos aún los que podían emplearlas como algo más que meras bestias de carga. El reino del león eran una excepción: la simbiosis entre jinete y montura era total, una colaboración mutua que reforzaba los lazos entre ambos. Pronto, los ejércitos de las diez baronías se abastecieron de tan insólita unión entre razas.

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



rendido vasallaje a Alahan, y ejercía su influencia entre las diferentes tribus keltas de su entorno, siendo clave en el equilibrio entre ellas. Sus arcas estaban llenas de oro, que no dudó en emplear en sus experimentos. Tal vez cegado inconscientemente por la oscuridad, tal vez no tan inocentemente, había elaborado un elixir que prolongaba la vida de aquel que lo ingería periódicamente. Junto con su esposa Evaël, vivió un idílico romance que perduró durante años, posteriormente décadas y finalmente generaciones.

Por supuesto, Sophet Drahas contaba entre sus talentos innatos con una poderosa capacidad mágica. Indudablemente, la usó para aparecer ante los bárbaros colindantes, menos versados en las artes arcanas, como una figura mística, lo que le permitió ganarse el respeto de los keltas.

Mientras, Alahan seguía convirtiéndose en un paraíso de la ciencia, lo que atrajo a magos y eruditos de todo el mundo que pronto recibieron el reconocimiento por méritos propios.

limitaban a parodiar la propia estructura de Alahan, nombrando sus dirigentes a semejanza del reino; unos cuantos llegaron más allá y practicaban brutales ritos paganos que atentaban contra el código de honor de la corona; sólo unos pocos eran sirvientes abiertamente de la oscuridad. Y de estos pocos, la secta de las Togas Negras era sin duda la más peligrosa.

No era la más obscena, ni la más numerosa, ni tan siquiera la más devota, pero la secta de las Togas Negras sí era la más influyente gracias a su renombrado dirigente: Kaïan Draghost, decano de la academia de magia de la baronía de Acheron. A pesar de su cargo, uno de los más importantes de todo Alahan, Kaïan Draghost ambicionaba más poder. Su sueño era ser el maestro absoluto de magia de todo Alahan, pero sin duda no se habría quedado ahí si lo hubiera conseguido. Lo que le convertía en un ser especialmente peligroso era su habilidad para manipular desde las sombras, desviando la atención de sí mismo.

Poco a poco, Kaïan fue añadiendo más miembros a su organización entre las más altas esferas de la sociedad, tejiendo una telaraña difícil de romper gracias a sus aliados. Simplemente, averiguaba quiénes ansiaban más reconocimiento, los investigaba, y, si superaban las pruebas, les invitaba a unirse a las Togas Negras, revelando en contadas ocasiones su identidad. Gracias a sus influencias, todos los sectarios se beneficiaban en conjunto de cada nueva adhesión.

Capricho de la alta sociedad, la secta se propagó más allá de las fronteras de Alahan, adentrándose entre los bárbaros, entre los reinos humanos



Cuatro de las ciudades-estados independientes más importantes: Tar-Haez, Rashem, Puerto de Kraken y Puerto de las Brumas

e incluso, de forma inverosímil, entre los devotos fieles de Akkylannie. Pero de forma irónica habría de encontrarse dentro de la misma ciudad de Acheron el miembro más poderoso: el mismísimo barón.

Feyd Mantis se había ganado el reconocimiento del león gracias a su dominio de las armas y de la política, por lo cual le fue otorgado el título de barón de Acheron. Además, había nacido con unas capacidades mágicas innatas, pero no suficientes para ser consideradas excepcionales. En



Feyd Mantis

consecuencia, su solicitud fue rechazada cuando intentó ingresar en la academia de magia de Acheron, dirigida por Kaïan Draghost, que se había convertido en la más importante de todo Alahan. La incontrolada reacción de frustración consiguiente no pasó



De la misma forma que la caballería irá convirtiéndose en la fuerza de choque de Alahan, la magia adquirirá mayor relevancia. Pronto los hechiceros de batalla empezarán a ser frecuentes... las tropas de élite del ejército del león ya habían sido definidas.

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

desapercibida a Kaïan, que estudió sus movimientos y reacciones durante muchos años antes de dar el primer paso.

Acheron era la baronía más próspera, una de las más extensas y de terrenos más fértiles, con el contingente militar más poderoso y la escuela de magia más destructiva, pero su situación geográfica desestimaba la posibilidad de un ataque. Acotada por cumbres y mares, la única vía militar pasaba por atravesar el estrecho paso de Kaïber, donde sin duda sería aniquilado el ejército y derrotado su comandante. Feyd Mantis ansiaba reunir sobre sí mismo todo el poder del reino,



usurpar la corona de Alahan, y, posteriormente, emprender una guerra sobre todo Aarklash con la fuerza de las armas. Dado que dicho título sólo era concedido por derecho de nacimiento, las vías alternativas pasaban bien por conquista, bien por desprestigiar al león y ser erigido mandatario por votación popular entre las demás baronías.

El sistema de gobierno de reino fue establecido en el mismo momento de su fundación: el rey, bajo el título nobiliario del león de Alahan, sería aquel varón descendiente directo de la línea de sangre real. Su poder se restringiría a asuntos de estado, quedando el gobierno particular de cada baronía íntegramente en manos de aquel noble con el cargo de barón; así, aunque la residencia oficial habría de estar en Kallienne, existiría el puesto de barón de Kallienne, siendo mayor su poder en dicho territorio que el del mismísimo león.

La posición de barón de un territorio sería otorgado únicamente por el rey, atendiendo a los méritos propios que hubieran demostrado valía a los ojos del dirigente. Una vez elegido, el barón sería totalmente independiente del león, no recibiendo supervisión del monarca o del resto de baronías. El cargo sería vitalicio, a menos que se abdicara voluntariamente.

Si por alguna causa un barón perecía o anunciaba el abandono de sus responsabilidades, el gobierno en concepto de regente quedaría en manos de su descendiente y/o primer consejero de la baronía hasta que el león designara un sucesor, o ratificara el cargo. Lo insólito es que también se contemplaba la posibilidad de perder al mismísimo monarca, siendo inmediatamente adjudicado el título al descendiente más cercano en la línea sucesoria, o, caso de ausencia de la misma, a aquel barón ratificado por la mayoría de baronías.

Esta estructura tan descentralizada permitía un mejor control de cada región, es cierto, pero también favorecía su distanciamiento en costumbres. Esto no era malo en sí mismo, ya que todas las baronías eran fieles al león, pero sí permitían un cierto secretismo a aquellos cuyas ambiciones no eran tan claras ni tan limpias. Sin duda, Feyd Mantis se benefició de este hecho para ocultar sus intenciones.



Limitada al norte y al este por la cordillera Behemont, de angulosas cumbres y gélidos vientos, y al oeste por el Mar del Sol, la única salida de la baronía de Acheron se encontraba al sur, evitando las cumbres a través del estrecho paso de Kaiber...

Desprestigiar al león era pues la acción más lógica, pero necesitaba paciencia, manipulación y discreción, cualidades ajenas a Feyd Mantis. En esas condiciones, Kaïan le ofreció su ayuda y la de su organización, y el golpe de estado empezó a fraguarse. La precipitación de Feyd afectó al encubrimiento, llegando a oídos de la corte de Alahan la existencia de una amenaza política interna. Gente fiel e incorruptible que jamás se podrían unir a semejante causa, buscaron el origen de los rumores, eliminando el factor sorpresa.

Feyd y Kaïan se percataron de la insuficiencia de su red de intrigas, y, lo que era peor, de haber revelado sus intenciones. Era cuestión de tiempo que los dirigentes de la revuelta fueran encontrados, así que la opción de la guerra cobró fuerza de nuevo... pero, ¿dónde encontrar un suministro de refuerzos tal que el paso de Kaïber pudiera ser conquistado? ¿qué soldados podrían engrosar las filas?...

Para desgracia del mundo, tres dioses devotos de la oscuridad dieron la respuesta: Salauël, Belial y Dhalilia. A cambio del alma de los miembros de la secta de las Togas Negras revelaron un ritual... un infame ritual que les permitiría encontrar esta fuente de carne de cañón. Pero Feyd no quería rendir pleitesía a nadie y los dioses fueron engañados: si obtenía el secreto de la inmortalidad, no condenaría su alma, porque ésta nunca dejaría su cuerpo, y no incumpliría el trato con los tres dioses de la oscuridad...

Sophet Drahas recibió en Tar-Haez al emisario de Acheron con recelo, Rhéa de Brisis. La audiencia fue

terminada tan pronto como se plantearon las pretensiones de Feyd Mantis de obtener el secreto del elixir. Pero Rhéa de Brisis, que era la musa personal del barón, cambió de estrategia y engatusó a la reina Evaël, quien convenció a su reticente marido a unirse con Acheron. El mismísimo barón se presentó posteriormente para cerrar el trato... cuando regresó llevaba un vial con el preciado líquido y una alianza firmada.

El ambicioso mandatario no era paciente, no era sutil y tal vez no era muy prudente, pero sí un excelente estratega. Conocía la precariedad del ataque a Kaïber, y las fuerzas de su enemigo. Sabía que estaba siendo cercado y no tardaría en ser descubierto, pero retrasó su asalto a Alahan para llevar a cabo dos acciones fundamentales: eliminar a los nobles fieles al león en Acheron, y procurar que la corona no recibiera aliados molestos cuando la guerra se iniciara. Y eso pasaba por anular la hipotética ayuda del imperio del grifo.

A lo largo de su existencia, la secta de las Togas Negras había infectado también Akkylannie, si bien de forma más débil que en otras poblaciones. Merin proclamaba la humildad y rechazaba el orgullo personal, así que buscar la semilla de la ambición entre los seguidores del Grifo, hombres y mujeres que voluntariamente abandonaron Alahan por fundar un imperio a la sombra de su religión, no era nada fácil, si bien no imposible. El denodado fanatismo impuesto por el papado era igual de válido; al fin y al cabo, ¿no era piadoso buscar pruebas de la existencia de Merin, logros que hicieran palidecer otros cultos y

manifestar su dominio sobre otros dioses? ¿no engrandecerían a la iglesia esas acciones?. El primer paso para conquistar Alahan necesitaba propagar la crispación en Akkylannie... y para ello se utilizó a una marioneta...

Cierto monje con conocimientos de alquimia, beato como pocos, no tenía más objetivo en su vida que conseguir que todos y cada uno de los nacidos fueran incorruptibles, devotos por naturaleza, cercanos al mismísimo Merin en gracia y virtuosismo. Sus experimentos le dirigieron pues al terreno de la genética indefectiblemente, donde logró avances menores, muy alejados de sus pretensiones. Bajo promesas de progresos, se unió a la secta de las Togas Negras, donde fue provisto de gemas de la oscuridad y le enseñaron sus cualidades. Por supuesto que conocía la naturaleza diabólica de dichos elementos, pero aceptó usarlos, pensando en la maravillosa ironía que suponía utilizar esa materia del mal para crear la sociedad suprema del bien.

Sus avances posteriores fueron notabilísimos, renombrados, y, en consecuencia, su nombre, Dirz, fue conocido dentro y fuera del imperio. Pero cuando la naturaleza de sus experimentos fue manifestada, no hubo lugar para explicaciones ni para segundas oportunidades: fue declarado traidor contra la iglesia de Merin, el crimen más grave, y condenado a muerte. Si consiguió sobrevivir y huir de la península sólo se debió a una combinación de circunstancias, entre las cuales destacó la ayuda prestada por aquellos que eran partidarios de sus pensamientos. Al ver el cáncer dentro de sus fronteras, el Papa actuó en consecuencia de forma expeditiva para evitar posteriores herejías.

Qué doble ironía: un servidor menos devoto de Merin no habría contemplado la posibilidad siquiera de intentar dominar al mal en pos del beneficio supremo, habiéndolo destruido o denunciado tan pronto como entrara en contacto con él. Y, sin embargo, sin la imprudencia de un servidor tan devoto de Merin la iglesia no habría tenido excusa para eliminar a sus opositores y para armarse, teniendo más fácil la oscuridad asentarse en las estructuras del imperio del grifo y destruirlas.

Se fundó el cuerpo de la inquisición, un grupo de guerreros religiosos inmisericordes destinados a buscar carencias de fe, con capacidad de juicio, condena y ajusticiamiento sin tener que rendir cuentas a nadie. Muchos inocentes murieron en las

llamas por opiniones no lo suficientemente fervorosas; entre ellos, aquellos partidarios de mantener las fronteras abiertas, retractores de la actuación del Papa. Sin ninguna opinión contraria, el imperio del Grifo se convirtió en una auténtica dictadura desabastecida, ya que los tratos comerciales con otros reinos fueron cancelados, y los extranjeros expulsados o abrasados en las llamas.

Los núcleos urbanos más importantes fueron los que más sufrieron las consecuencias, al contar con las dotaciones más importantes de los cuerpos seculares. Diariamente, científicos, extranjeros, sabios y algún hereje auténtico empezaron a ser "purificados". La educación, en manos del clero, se convirtió en la insignia de la propaganda gubernamental, contribuyendo a un atraso de siglos en cuestión de años.

Las poblaciones agrícolas, alejadas de todos estos tumultos, fueron más afortunadas, ya que los inquisidores rara vez las visitaban. Para llevar a cabo labores de evangelización, dos nuevos cuerpos nacieron: los cazadores de sombras, inquisidores nómadas que buscaban el origen del mal, y los templarios. Aunque las hogueras en el campo eran más escasas, también lo eran los medios, y el mantenimiento de maquinaria y comunicaciones fue abandonándose paulativamente. Los escasos reductos agrícolas se fueron convirtiendo en centros de pobreza cuya única misión era abastecer el imperio.

Mientras todo esto ocurría en Akkylannie, Alahan empezó a sospechar quién era el enemigo interno, y empezó a prepararse para la invasión. Kaïber, la diminuta población que daba nombre al único paso de acceso, era tanto un impedimento para Acheron para iniciar la conquista de Alahan, como para Alahan para emprender la conquista de Acheron, así que hubo que mediar preparativos, que se aprovecharon para fortificar el ahora importante centro militar. Tropas de las vecinas baronías de Daneran, Allmoon y Kalliene se dirigieron al lugar; a Laverne se le dedicó otra misión: acabar con el aliado más poderoso de Feyd Mantis: Tar-Haez.

Sophet Drahas fue consciente de las atenciones no deseadas que iba a recibir, así que utilizó sus influencias para hacer valer los favores pasados a todas las tribus bárbaras que le rodeaban, reuniendo un ejército de keltas junto con sus propios soldados. Si el número hubiera sido el único criterio,



Cazadores de sombras, inquisidores, fanáticos... temibles fuerzas al servicio de la iglesia.

*Ilustraciones extraídas de
<http://www.sden.org> y de
<http://www.rackham-store.com>*



la victoria habría sido suya, sin duda... pero junto con las tropas de Laverne venía su cuerpo de magos de batalla, y sus poderosas órdenes de caballería. La calidad compensó la cantidad, viéndose relegado Sophet Drahas a prepararse para un asedio. Tar-Haez unido a los pueblos keltas colindantes era sin duda una fuerza formidable que impediría conquistar el reino, pero no suficiente como para romper el cerco y castigar a los invasores... Pidió ayuda a Feyd Mantis, ayuda que no le prestó, tal vez por necesidades defensivas propias, tal vez simplemente porque no quiso...

El tan cantado asedio fue sin embargo brevísimo. La acción de los diplomáticos de Laverne, el respeto que despertaba el león, y la influencia de Danu, convenció a los bárbaros para que cambiaran de bando, lo que condenó a Tar-Haez... el rey fue uno de los últimos en perecer antes de la rendición incondicional, no llegando a ver cómo sus dominios eran abrasados hasta los cimientos como castigo.

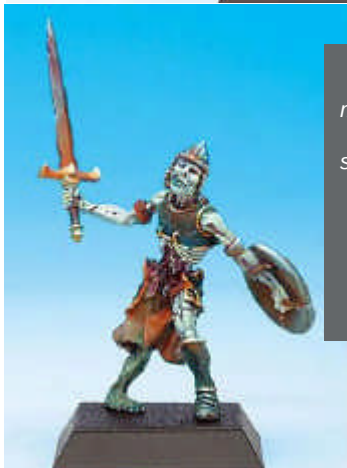
Mientras el resto de provincias colindantes con Acheron se preparaba para la inminente guerra contra la baronía rebelde, Feyd Mantis consideró que había llegado el momento de lanzar su ataque. El ritual se llevó a cabo... y entonces los muertos salieron de la tierra.

El olor a podredumbre y descomposición llevado por el viento pronto fue arrastrado a Kaïber. Las patrullas volvieron raudas para informar de la abominación que se avecinaba



sobre los combatientes, quienes estaban más preparados para atacar que para defender, y emisarios cabalgaron por dentro y fuera de toda la corona para pedir desesperadamente refuerzos... los siervos de Acheron, que no habrían dudado en seguir a su barón a la guerra, rehusaron en su mayoría hacerlo en compañía de los cadáveres desenterrados de sus propios parientes. Cercados, desabastecidos, vivos, estaban condenados por las propias limitaciones de su cuerpo, y lo sabían, pero no dejaron de combatir hasta que el último de ellos sucumbió al hambre, el cansancio, la enfermedad o la espada.

El tiempo que los mártires proporcionaron, junto con la desorganización de las filas de zombis, fue vital para preparar las defensas de Kaïber, y para permitir la llegada de refuerzos... Feyd Mantis no podía impedir que más hombres acudieran a



Para llevar a cabo el ritual era necesaria una gran capacidad mágica de la que carecían Feyd Mantis, poco menos que un iniciado en artes arcanas, y Kaïan Draghost, tremendamente poderoso, pero incapaz por sí mismo de semejante prodigio. Conscientes de ello, habían reunido un grupo de poderosos magos miembros de la secta de las Togas Negras, entre ellos Kaïan, a los se sedujo con la promesa de otorgarles un título y un cargo, parodiando la estructura de Alahan. Ellos serán el origen de las familias nigrománticas de Acheron...

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

la guerra, pero el barón sí podía dificultar que tuvieran provisiones...

Evaël había sido una de las supervivientes de la masacre de Tar-Haez. Rebuscó entre los escombros y halló el cadáver de su esposo, desfigurado tanto por las heridas como por el incendio de la ciudad. Le dio de beber el poderoso elixir y, milagrosamente, Sophet Drahas volvió a levantarse. La combinación con la muerte tuvo un efecto inesperado sobre las propiedades del elixir, siendo liberado de consumir periódicamente el líquido al obtener inmediatamente la inmortalidad duradera.

Sophet Drahas se convirtió en uno de los primeros no muertos auténticos, pero por acción del elixir adquirió una diferencia fundamental con los títeres de Feyd Mantis: en ningún momento perdió su alma, ni sus recuerdos, ni sus sentimientos. En la práctica, era un ser vivo en todos los aspectos, salvo por el pequeño detalle de haber resucitado, por supuesto. Su cuerpo estaba descompuesto, es cierto, y su físico era débil tras el proceso, evidentemente, pero su mente se mantenía tan fuerte como siempre, y no era en absoluto manipulable, como el resto de marionetas de Acheron...

Con sus antiguas facultades mentales intactas, totalmente consciente, miró alrededor suyo, observando impotente en qué había quedado su reino ahora calcinado. Se sentó en una pila de escombros humeantes, prometiendo reconstruir su



capital. Los soldados de Laverne habían partido, y las guardias que quedaron atrás estaban siendo reclamadas para acudir a la apremiante guerra con Acheron, así que no encontró oposición alguna en estos momentos...



Emisario de Acheron, uno de los terroríficos agentes de Acheron.
Foto extraída de <http://www.rackham-store.com>

...pero no todos sus enemigos se habían ido. Los emisarios del barón permanecían en la ciudad, y recibieron instrucciones de su mandatario. Apresaron a Evaël y fueron en presencia del destronado monarca. "Saludos, rey de las cenizas... ha llegado la hora de que demostréis vuestra alianza a nuestro señor...". Consciente de su debilidad, accedió a ayudar a Feyd Mantis, y partió con sus exicuas tropas a conquistar el que por entonces era el mayor centro comercial del mundo, una ciudad norteña portuaria, donde Alahan encontraba su fuente externa de abastecimiento más importante, conocida como Puerto de Kraken. A Evaël se la retuvo para asegurar la lealtad del otrora monarca de Tar-Haez... un esperanzado adiós brotó de sus labios mientras su amado partía: "hasta pronto, esposo..."

El recién apodado Rey de las Cenizas utilizó sus arcas secretas para contratar un ejército mercenario sin precedentes. Acompañado de sus tropas libraron una feroz batalla dentro de la ciudad bajo la supervisión de un emisario de Acheron. La reciente devastación de su reino, el cansancio acumulado, el buen hacer de la milicia nativa, y, sobre todo, las dudosas lealtades de los mercenarios propiciaron la derrota total de los invasores: Alahan contaría con provisiones, y eso no agradó a Feyd Mantis. Citado entre las alcantarillas de Puerto de Kraken, Sophet Drahas esperaba un intento de asesinato confiado en su inmortalidad, pero, a cambio, recibió un regalo: un trono. Tan inesperado como inexplicable, no descubrió la trampa hasta que ya era demasiado tarde. Una vez sentado, la maldición se adueñó de él. "Rey de las cenizas, éste es vuestro trono, y éste vuestro sitio. Permaneced aquí mientras no cumpláis vuestro cometido. Saludos de Acheron". El emisario partió, dejando a Sophet Drahas incapaz de abandonar su asiento... incapaz de separarse de él.

Las escaramuzas fueron acercándose a Kaïber mientras el lento avance de las tropas sin alma proseguía. Entre ellas podían distinguirse a criaturas del inframundo como espectros, gorgonas y banshees, abominaciones que ya existían en las sombras, y que vieron en el despertar de los muertos un momento ideal para salir a la luz. Liderados por los guerreros cráneo, cuerpos de aquellos héroes que se habían alzado contra Acheron desprovistos de alma e imbuídos de energía mágica, poco a poco el cerco se fue cerrando, y las defensas más adelantadas fueron conquistadas...

Los goblins vieron la incipiente guerra como una oportunidad de obtener beneficios. Los bárbaros desconfiaban de todos aquellos que no siguieran sus tradiciones. Los enanos no estaban dispuestos a salir de sus fortalezas si no era para castigar a sus antiguos esclavos los goblins. Los wolfen y los drúnes devoraron a los emisarios sin escucharles siquiera... parecía que Alahan afrontaría el conflicto solo.

En contra de todo pronóstico, la reprochable actitud de la iglesia no expandió el miedo en el imperio del grifo, ni mucho menos. Fue recibida como una señal divina, algo necesario en pro de acercarse a los brazos de Merin. Ciertamente que los caminos fueron cerrados, muchos inocentes abrasados y el territorio en conjunto retrasado a la edad de piedra, pero eso no provocó el ambiente de crispación que el barón deseaba. Pronto se exaltó el orgullo religioso, recompusieron las estructuras y se cerraron filas en torno al papa y sus recién entrenados combatientes.

Mientras tanto, Dirz y los suyos seguían desconcertados por los recientes acontecimientos. Habían sido los más devotos, los más fervorosos en sus actividades, y por ello ahora estaba excomulgados. Afortunadamente para ellos, la limpieza interna de Akkylannie encubrió su huida y retrasó su persecución, permitiéndoles aceptar su destino en busca de la supervivencia, al tiempo que renegaban del desagradecido Merin. Ninguna puerta se abría a los viajeros, así que sus doloridos pies sólo pudieron descansar cuando llegaron a una de las regiones más yermas, inhóspitas y deshabitadas de Aarklash: el desierto de Syharhalna.

Cuando los informes sobre el paradero de Dirz llegó a Akkylannie, el imperio en conjunto se levantó en armas. La llama puricadora de las hogueras fue alimentada más rápidamente, para acabar la limpieza del imperio antes y así poder dirigir las tropas hacia el noreste. La misión de exterminio de Dirz fue bendecida por el mismo Papa, que proclamó la cruzada bajo los vítores de los civiles.

Pocos extranjeros podían presumir de ser recibidos en esta era por los fieles del grifo, pero desde luego el piadoso reino del león, que tan generosamente había accedido a las peticiones de Arcavius, se hallaba entre ellos. Cuando el emisario explicó lo que estaba ocurriendo, no se dudó en mandar apoyos a Kaïber: Alahan contaría con esos aliados que tanto temía Feyd Mantis, pero gracias a la



Los cadáveres levantados por el ritual no fueron los únicos horrores despertados por acción de Acheron. Alderán, la gorgona, y los espectros son sólo tres ejemplos: el primero fue un héroe de renombre, condenado ahora a liderar las hordas de muertos. La gorgona era una criatura vil y poderosa que aprovechó la nueva situación para manifestarse abiertamente, sembrando destrucción y muerte por doquier... lo mismo que los espectros, espíritus incorpóreos e infames que arrancan literalmente la vida de sus víctimas mientras las paraliza el más absoluto terror.
Ilustraciones extraídas de <http://www.sden.org>

cruzada ya iniciada contra Dirz menos de los deseados ... ¿qué efecto tendrían los monjes de Merin sobre los cuerpos sin alma de los cultos de Salauël, Belial y Dhalilia?.

Mientras, Sophet Drahas luchaba contra la maldición que le mantenía retenido en las lúgubres alcantarillas de la ciudad que le había derrotado. Apenas si podía separarse del trono sin perder totalmente las energías, a pesar de su fortaleza. De aquellos que combatieron junto a él, unos pocos permanecían cercanos a su causa, aunque sólo fuera por el rumor

El barón de Acheron no podría ser acusado de imprudente, ciertamente: conocedor de la naturaleza de los zombis y demás despojos reanimados, controlados por la influencia de dioses, temía la intervención divina de otras fuerzas, como Merin, que debilitara el vínculo que reanimaba a los cadáveres y los devolviera a la tierra. Tal vez por eso fue tan remiso a entrar en guerra hasta asegurarse de que Akkylannie no podría prestar ayuda a Alahan.



de las riquezas escondidas en las ruinas de su ex-reino...

La noticia de la muerte de Evaël, su amada, aquella que lo esperaba, quien le devolviera a la vida, casi hizo enloquecer al Rey de las Cenizas. Atormentado por el recuerdo de una frase, "hasta pronto, esposo", e incapaz de moverse de su prisión, el rey de las cenizas no podría recuperar la vida de su reina. Su furia creció, su rabia se incrementó, pero la "maldita" realidad se fue imponiendo, entendiendo que aunque encontrara el cadáver ya sería demasiado tarde para recuperar el alma de Evaël.

La poca cordura que salvó se la debía a su deseo de venganza de los



Sophet Drahas, Rey de las Cenizas
Foto extraída de <http://www.rackham-store.com>

asesinos de su reina. Desconocía quién había sido el causante: tal vez los belicosos clanes bárbaros; o la milicia que le había derrotado a él mismo; o tal vez era obra de Feyd Mantis, como parte cruel de su condena. Y esa ignorancia fue la que le convirtió en taimado y artero, ya que necesitaba información tanto como vencer la condena de su cuerpo.

Incapaz de moverse de su acolchada prisión, Sophet empezó a tejer una red de informadores dentro y fuera de sus alcantarillas por medio de sus lacayos. Respaldándose en las riquezas que efectivamente poseía, empezó a ofrecer dinero a los comerciantes de la superficie por medio de sus seguidores, favor que cobraba posteriormente en servicios o en especie con creces. No tardó en fundar el gremio de Usureros en Puerto de Kraken, la ciudad de sus vencedores que, por cierto, también es conocida por el nombre por Cadwallon.

Feyd Mantis era consciente de poder obtener una victoria más contundente cuanto antes empezara la

El gremio de los Usureros pronto empezará a cobrar relevancia dentro de Cadwallon. Reclutará nuevos miembros entre prestamistas, ladrones, asesinos y espías, adoptando una forma de justicia ajena a las leyes de la ciudad. Manipularán a los demás gremios hasta tal punto que la desconfianza será la nota dominante dentro del puerto comercial en breve. Poco a poco, todos ellos se armarán e incumplirán las normas impuestas por el príncipe de Cadwallon.

Este ambiente favorecerá el distanciamiento de los comerciantes extranjeros más notables, y el acercamiento de los más dudosos, lo que a su vez alejará a los colonos más bondadosos, y atraerá a la escoria más despreciada. De ser un puerto franco destino de renombrados hombres, Cadwallon pasará a ser un infecto pozo de maleantes, sólo válido para proscritos.

Sophet Drahas, el Rey de las Cenizas, poco a poco, va destruyendo la ciudad, lo que le encargó Feyd Mantis, y, en consecuencia, está dominando la maldición que le retiene; no es descartable que acabe por vencerla en breve. Cada vez es capaz de apartarse más de su trono, adentrándose largos paseos en las alcantarillas cuando antes apenas sí podía moverse. Los inmensos beneficios que ha conseguido con su gremio seguro le permitirán reclutar un ejército más feroz y peligroso del que jamás ha tenido, pero no temible tanto como él mismo, consumido por su sed de venganza... quién sabe si su papel en el Rag'narok será definitivo... y quién sabe por quién tomará partido, o hará tomar a Cadwallon la Libre, la ciudad de los ladrones...



Movimientos de las diferentes facciones

Movimientos del imperio del grifo de Akkylannie

Movimientos Dirz y sus seguidores

Movimientos de Acheron y su aliado Sophet Drahas de Tar-Haez

Movimientos del reino del León.

Resumen:

1. Lanever (baronía del reino de Alahan) asalta y destruye Tar-Haez. El resucitado Sophet Drahas, liderando las tropas supervivientes y un vasto ejército de mercenarios intenta invadir Cadwallon, también conocida como Puerto de Kraken, pero es derrotado, y castigado por Feyd Mantis por ello.
2. Dirz huye del imperio de Akkylannie tras ser acusado de hereje. Retrasado por una acción de limpieza interna, las tropas del grifo inician su persecución. Si bien se desconoce la ruta exacta de Dirz, sí se sabe su destino final, el desierto de Syharhalna. Es altamente probable que parte de su viaje fuera realizado por vía marítima, lo cual explicaría por qué las tropas de la cruzada del Papa tardaron tanto en llegar tras él.
3. Las baronías del León cercanas a Acheron empiezan a enviar tropas para iniciar la guerra contra Feyd Mantis y sus seguidores; sin embargo, el destino les convierte de atacantes en defensores tras la realización del ritual que despertó a los muertos. Se enviaron emisarios para pedir ayuda contra la nueva amenaza, pero sólo Akkylannie respondió... ¿llegarán a tiempo para la batalla de Kaïber?

CONFRONTATION

guerra, pero, sabeedor de la enorme marea que sería necesaria para conquistar el paso, prefirió organizar un contingente más numeroso repitiendo el ritual para despertar a aquellos más reticentes a ceder su voluntad al ahora llamado nigromante. Sin embargo, no estaba dispuesto a conceder un respiro a los defensores, así que empezó a mandar oleadas de tropas prescindibles al paso para evitar la preparación de más fortificaciones.

La situación estratégica natural de Kaïber era sin duda privilegiada, destacando el barranco de Kaïber, una grieta natural que atravesaba longitudinalmente el paso salvada sólo por cinco puentes, pero insuficientes para lo que se avecinaba. Las defensas estaban siendo reforzadas precipitadamente mediante muros de contención, trampas, trincheras... las cuevas de las laderas del desfiladero estaban siendo acondicionadas para los arqueros cuando de repente el hedor se hizo insoportable... los sonidos de torpes pisadas se acercaban y el suelo tembló...

...la desesperada batalla de Kaïber había empezado...

...pero eso es otra historia...

Continuará

Keep warhamming!
Crolador



R eino de I mperio de L os muertos se levantan
A lahan A kkylannie de las tumbas

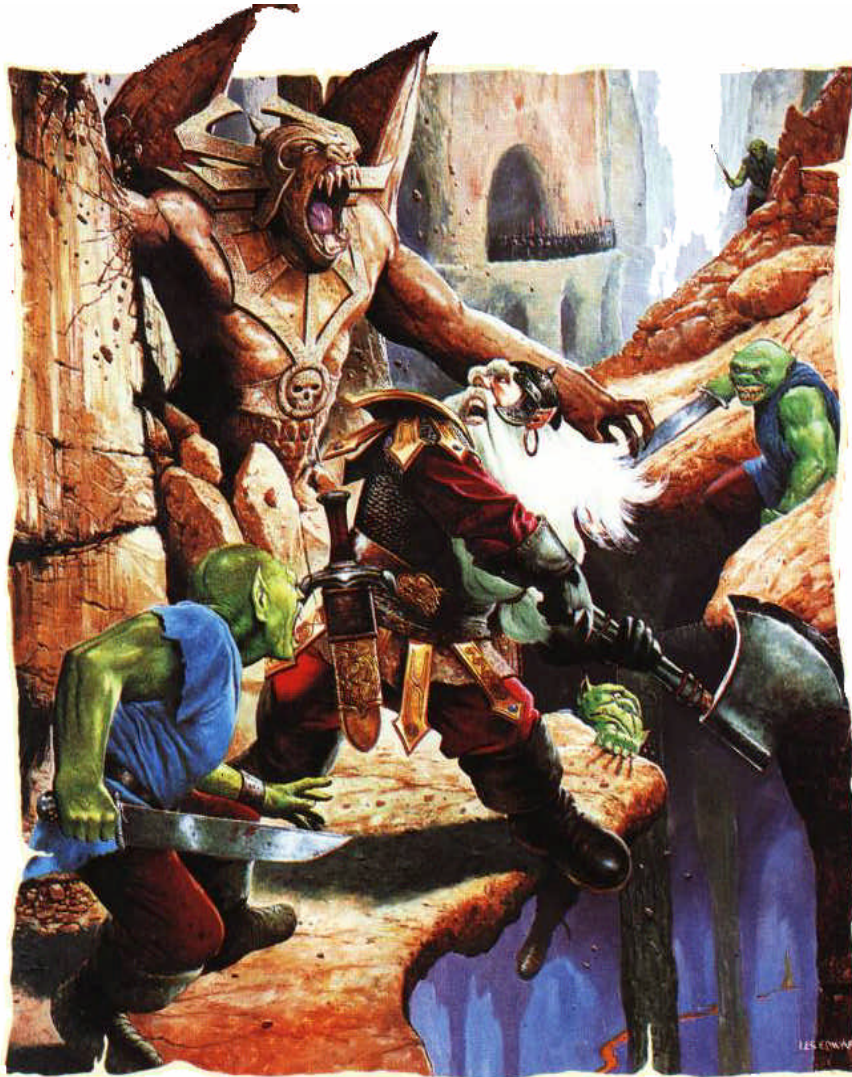


La Torre de Kellar (1)

La primera ampliación de HeroQuest fue "La Torre de Kellar", o Kellar's Keep en inglés. No tenía ninguna regla adicional por lo que se podía jugar directamente con las reglas del juego original.

Vamos a publicar esta primera ampliación, que recomendamos que se juegue como Campaña. Las demás misiones aparecerán próximamente en ¡Cargad!

El Copyright es de (c) Games Workshop / Citadel / Milton Bradley.



Amigos míos, como sabréis el Emperador está sitiado en la Torre de Kellar, el bastión interior de la fortaleza antaño enana de Karak-Varn. La plaza está bien defendida, pero temo que el tiempo actúa contra nosotros. El ejército imperial se debilita por hambre, mientras el enemigo se fortalece día a día. Se dice que hay cientos de pielesverdes asediando al ejército imperial, que no podrá resistir mucho tiempo. Además, los Goblins que viven en Karak-Varn están intentando penetrar desde los niveles inferiores. Los soldados imperiales se ven obligados a hacer largas guardias, a intentar resistir en las murallas y a resistir en el interior de la Torre, donde luchan sin cesar contra los goblins. Sabemos que no podemos

aguantar mucho y que no hay posibilidad alguna de victoria. Sin embargo, debemos rescatar a nuestros soldados...

Hay una forma de ayudarles. El Gran Libro del Conocimiento me ha revelado la existencia de un pasadizo secreto ya olvidado. Será vuestro empeño encontrar ese pasadizo y rescatar a los hombres que queden con vida, llevándolos a lugar seguro. El pasadizo es conocido como el Escarpado de Grin, y fue llamado así en honor a Grin, un montaraz enano que lo descubrió. Grin dedicó toda su vida a descubrir una nueva veta del brynduraz. Jamás la encontró, pero en su búsqueda encontró un estrecho pasadizo que recorría la orilla de un

abismo. Exploró más allá y se encontró en las cavernas inferiores de la Torre de Kellar, el bastión interior de la fortaleza de Karak-Varn, ocupada por skavens y goblins. Grin grabó un mapa en una piedra para poder encontrar de nuevo el sendero descubierto y ayudar así a una posible reconquista de Karak-Varn. Se dice que el mapa fue entregado al Señor Belorn, un Señor Enano que vivía en una pequeña fortaleza situada en las Montañas Negras, entre Karak-Varn y Karak-Hirn.

Karak-Dok, que así fue bautizada la fortaleza enana dado su carácter de vigilancia del Paso del Fuego Negro, fue poco importante, y con el tiempo acabó conquistada por algunas tribus de pielesverdes, aunque se dice que algunas tropas de Morcar merodean la fortaleza en busca de antiguos objetos. Probablemente por desconocimiento de los pielesverdes, el Mapa fue ignorado, así que suponemos que debe estar en algún lugar.

Vuestra misión es, en primer lugar, viajar hacia Karak-Dok, a los Aposentos del Rey Belorn. El viaje es complicado, y tendréis que atravesar pasadizos antiquísimos que se extienden por las Montañas del Fin del Mundo. Hay que tener en cuenta que los Aposentos de Belorn son ruinas hoy en día. Han sido despojados de las riquezas que un día adornaron los pasadizos y salones, con la ostentación y la belleza propia de los artesanos Enanos. Ahora, por desgracia, sólo viven tribus de Orcos y Goblins. Debéis hacerles pagar su transgresión.

Ni siquiera el Gran Libro del Conocimiento ha podido mostrarme la localización exacta de la senda secreta. Tendréis que encontrar los cuatro trozos del mapa de Grin que están dispersos por las habitaciones, para hallar el camino a la Torre de Kellar. No podéis fallar, pues supondría la muerte de nuestros chicos y la perdición de nuestra causa.

Os ayudaré. Puedo acercaros a la Gran Puerta, pero desde allí tendréis que seguir solos...

Preparaos. Salimos al amanecer.

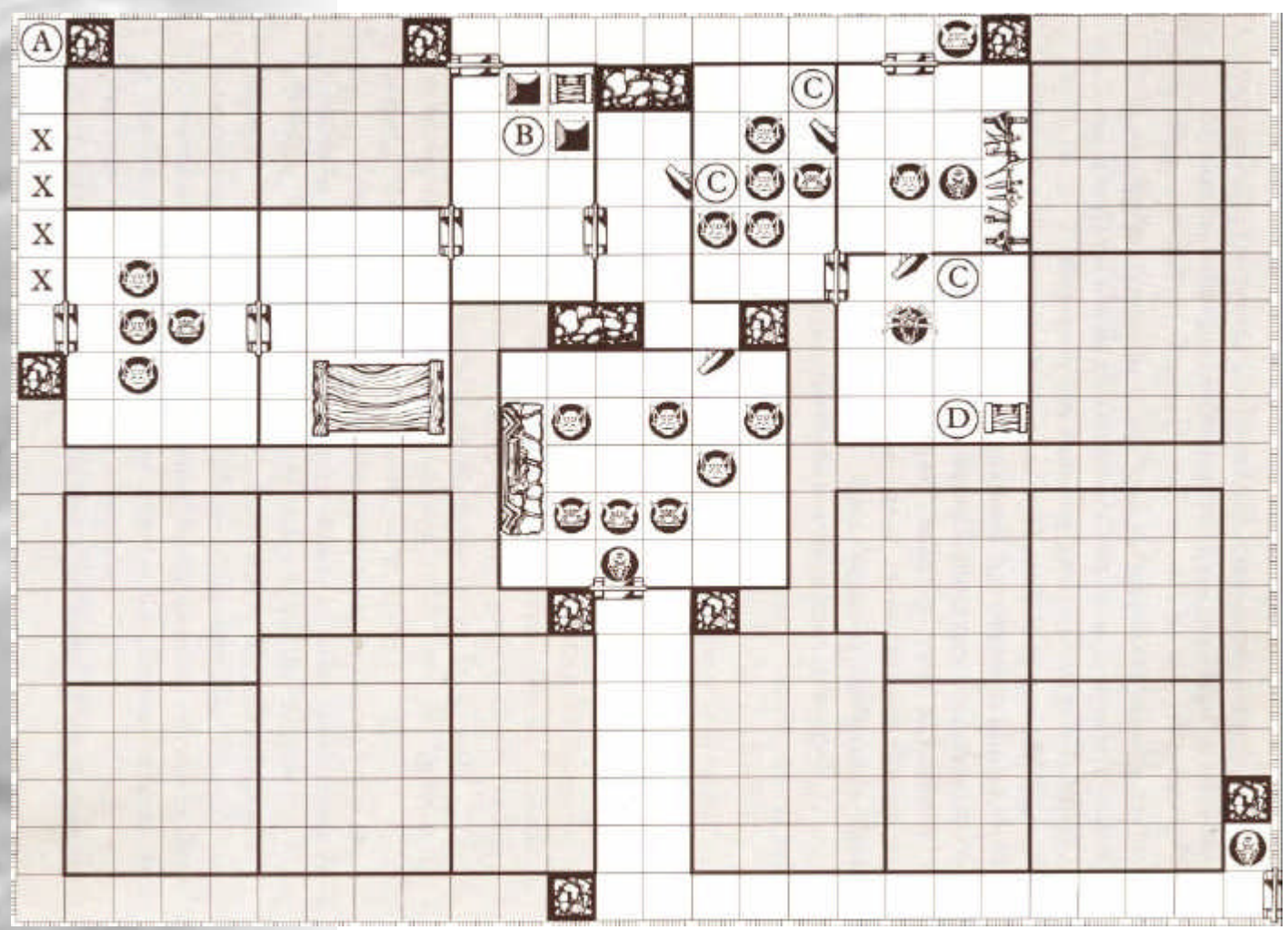


1. La Gran Puerta

No puedo ir más lejos con vosotros. Una vez sobrepaséis esta puerta, todo dependerá solamente de vosotros mismos.

Esta puerta os llevará hasta los Aposentos de Belorn. Vigilaré vuestro progreso y os ayudaré si puedo.

Llevad estos cristales con vosotros siempre. Si el cristal que lleváis brilla con una luz de color rojo, mirad fijamente en sus profundidades. Así es como yo contactaré con vosotros cuando me necesitéis...



NOTAS

- A - Los personajes pueden comenzar en cualquiera de las casillas marcadas con X.
- B - Este cofre del tesoro está vacío.
- C - Estas tres puertas secretas no pueden ser descubiertas buscando. Podrás colocar éstas en el tablero al principio de cualquier turno. Cuando las hayas puesto sobre el tablero deberás montar las dos habitaciones como es costumbre, colocando también los monstruos que se indican. Podrás mover los monstruos en el mismo turno.
- D - Cofre del Tesoro con trampa. Si cualquier jugador abre el cofre, la Gárgola cobra vida y ataca de inmediato. Si un jugador busca trampas, descubrirá qué hubiera sucedido si hubiese abierto el cofre. La Gárgola no puede ser dañada hasta que se haya movido o haya atacado a otro jugador. El cofre contiene 200 monedas de oro.

La salida de este mapa es la puerta que hay abajo a la derecha, a lado del Fímir.

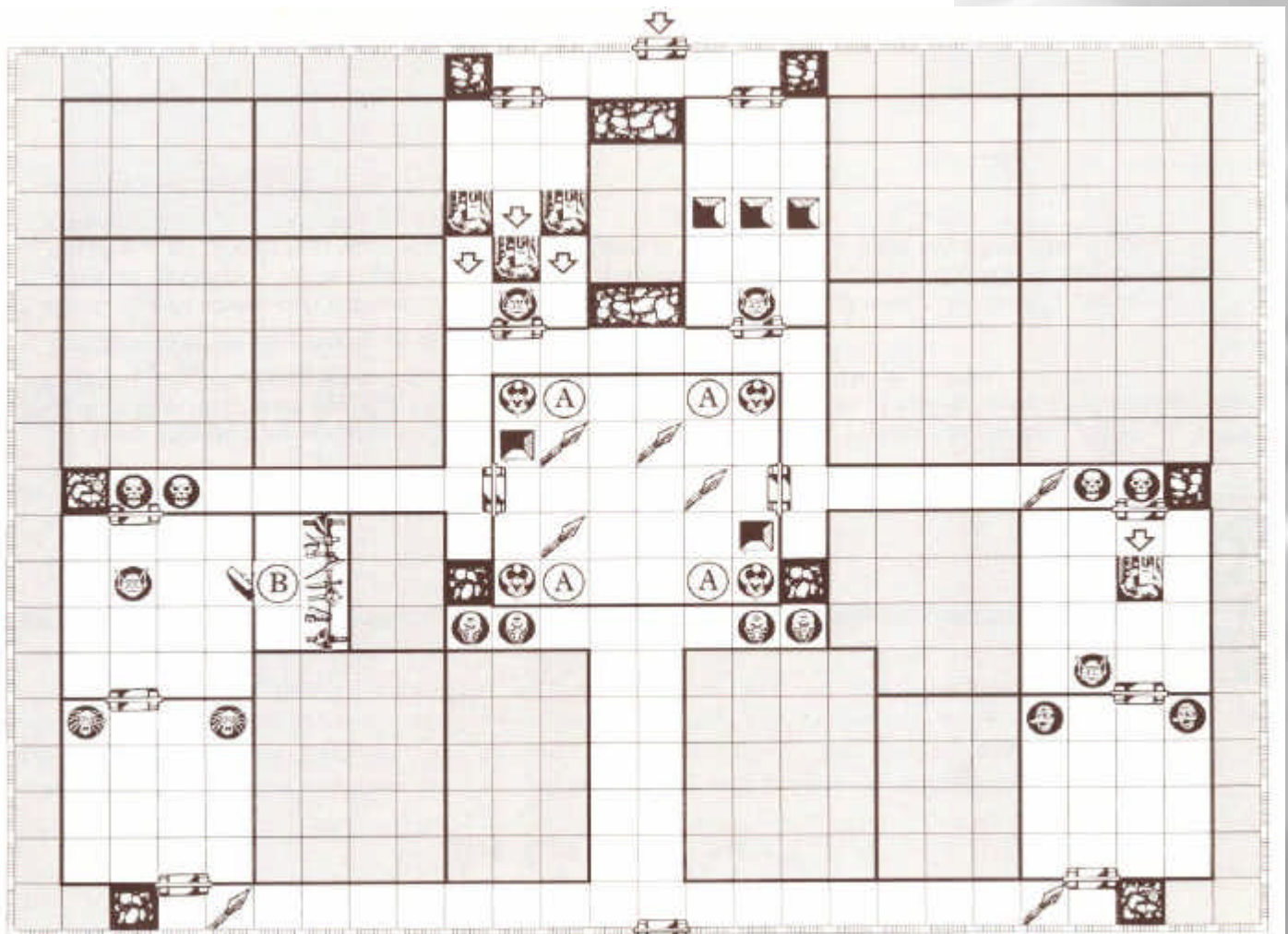
Monstruo errante: Orco.

2. Las Salas de los Guerreros

Otra gran puerta delante vuestro. El cristal de Mentor brilla con luz rojiza...

“Delante están las Salas de los Guerreros. En estas salas se honraban a todos los grandes guerreros Enanos de la Fortaleza. Como es tradición, al lado de cada tumba se grababan en runas enanas la historia de cada guerrero, los agravios que había tachado y aquellos, si existían, que habían surgido. De esta forma jamás se olvidaría su honor.

Pero los Enanos protegen a sus guerreros más allá de muertos. Pisad con cuidado. Estas salas fueron diseñadas para capturar ladrones de tesoros...



NOTAS

La entrada es por donde indica la flecha, y la salida en la puerta que hay al otro lado.

Todos los monstruos de estas salas son ilusiones creadas por las runas Enanas. Los jugadores, sin embargo, tendrán que luchar contra ellos como si fueran reales.

A - Estos cuatro Guerreros del Caos son en realidad gólems de metal, armaduras encantadas por el saber rúnico. Luchan como Guerreros del Caos y la magia que los anima evita que activen las trampas.

B - Esta es la armería secreta de los Enanos. El primer jugador que busque obtiene gratis un objeto no mágico al azar (ver ¡Cargad! número 12).

Monstruo Errante: Fimir.

