

¡Cargado!

Número 17 - Noviembre 2.006

STAR WARS

Introducción al juego

WARHAMMER

FAQs (7ª ed), primera parte

WARHAMMER
40,000

Códex: Rogue Trader

WARMASTER

Actualización listas de ejército

FLAMES OF WAR

Tácticas soviéticas

BATTLE FLEET
GOTHIC

Generación automática de flotas

CONFRONTATION

Trasfondo: Lazos celestiales

¡Cargad!

Número 17 - Noviembre 2006

	Editorial (o no).....	3	
	Cartas del Lector.....	4	
	Noticias y Novedades.....	5	
	La Biblioteca de Baalberith.....	8	
	Sombras chinas (y de ficción).....	9	
	Los Pergaminos de Calíope.....	10	
	Metalizado con mina de lápiz.....	11	
	El Frikitest.....	12	
	El Señor Nehek.....	14	
	FAQ's Séptima Edición.....	16	L
	Kozaz ke brillan.....	20	
	Castillo medieval para Wargames....	22	
	Códex: Rogue Trader.....	24	E
	La Plaga del Descreimiento.....	28	
	Introducción.....	33	
	Generador automático de flotas.....	37	L
	Introducción.....	40	
	Actualización de los ejércitos.....	42	L
	Introducción.....	50	
	Trasfondo: Lazos celestiales.....	52	
	Operación Anvil.....	62	O
	Sherman VC Firefly.....	63	
	Cañón Antitanque PAK43/41 88mm.	64	
	Bretteville - L'Orgeilleuse.....	65	
	Tácticas Soviéticas.....	68	
	Misión: la Forja de los Enanos.....	72	O
	Misión: El Panteón de los Reyes.....	73	
	Respuestas al Frikitest.....	74	

- 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 17

Noviembre 2.006.

El Equipo ¡Cargad!

Coordinador: Daniel Miralles (Namarie)
Secciones y Maquetación: Raúl Hilara (Crolador), Eduardo Martín (Bucci), Enrique Ballesteros (Enbaji), José Guitart (Pater Zeo), Julio Rey de Perea, Manuel Cirujano (Lord Darkmoon), Daniel Miralles (Namarie).

Diseño revista: Enrique Ballesteros

Diseño Logotipo: Alberto Fernández

Web, Suscripciones y Logística: José Guitart (Pater Zeo).

Portada

Alberto Fernández
mail: webalbertofc@mixmail.com

Y han colaborado también...

Club Noega (Plaga del Descreimiento)
Gorfang Rhanz (Kozak ke brillan)
Josep Balcells (Introducción Star Wars)
María Sogo (Sombras chinas)
MJ (Los Pergaminos de Calíope)
Ramón Atar (Pintura)
Rodrigo González Ayala (Castillo)
Rubén Casavalde (Introducción DBA)
Víctor Fraile (Biblioteca Baalberith)

Artículos: articulos@cargad.com

Otras cosas: info@cargad.com

Entro en la tienda friki (una de tales) a la que suelo ir.

Saludo a Ramonet y a Marc, a los que conozco de mucho antes que estuvieran en esa tienda, y a los que considero amigos más que dependientes. Ante las típicas preguntas como "qué, ¿aún no ha salido el juego de naves de Star Wars?" o "Nama, ¿has visto qué mini he pintado?", lanzo una, con toda mi ironía (que no es mucha): "Y qué, ¿el manual de Infinity sigue en camino?". Marc sonríe y me señala: "Está ahí".



Me giro. Lo veo. Portada a todo color. "Pero... pero... ¿realmente?", pregunto. Marc ríe: "Sí, pero espero que lleves una lupa porque la letra es enana". Lo cojo. Sin abrirlo. Ya lo miraré después. Cojo un par de cosas más que no vienen a cuento, seguimos hablando un rato, pago, saludo y me voy. En un banco de enfrente, me siento y abro el libro.

Lo abro. Qué bien huele. Es curioso, pero casi nadie aprecia el olor de los libros que hace poco que han sido impresos. Pues huele bien. Miro. Todas las páginas a color. Todas y cada una de las más de 200 páginas (no como "otro" manual que, con algunas páginas más, vale casi el doble). Buena maquetación (aunque la fuente es realmente pequeña), mucho dibujo (algunos parecen realmente sacados de un manga). Color, mapas, diagramas (docenas), listas de ejército, plantillas... Sigo mirando páginas y veo que más de la mitad son de trasfondo. Increíble. TrASFondo original, y en el que nada más llevar seis páginas ya te sientes como ciberconectado a Aleph. Y disfrutas de todo un mundo nuevo. Sensación que, por desgracia, hace tiempo que no tenía La verdad, no sé si voy a jugar mucho pero voy a disfrutar leyendo.

Quizá no sea casualidad que en la Ravage (la, a mi parecer, mejor revista de miniaturas) traten a Infinity como el quinto juego en importancia, tras los dos WH, Confrontation y Warmachine. Pues ya sería hora que este juego "despegase" en nuestro país. Muy posiblemente muchos estuviérais esperando el manual de juego. Ya está aquí, y vale mucho la pena. Entre Infinity, entre Avatars of War, Andrea y sus preciosidades de 28mm, entre los Golden Demon de los españoles en UK... uno no puede menos que enorgullecerse de que parece que calidad, por lo menos, tenemos muy cerca. Ahora sólo falta que nos demos cuenta de lo que tenemos entre manos... y ayudar a triunfar a un juego que (además de merecérselo) promete ser una revolución en los juegos de ciencia ficción...

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

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

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

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

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

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

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

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

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

7. ¿Cómo se llama "butanero" en lengua élfica? Éldelgas.

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: Nacho

Asunto: ¿Qué juego es adecuado?

De una manera u otra, llevo unido al mundo warhammer (primero 40k y después fantasy) unos ocho años. Pero por circunstancias y aunque pareciera increíble NUNCA he jugado una partida. Esto es debido a que a mi lo que realmente me gusta es pintar las minis, pero esto no quita para que me apetezca hechar una partida de una vez. El problema es que no conozco a gente que cumpla los requisitos de este hobby como son:

- tenga el dinero para montar un ejercito,
- el tiempo que esto lleva,
- quiera meterse a fondo en este mundo.

Por eso quería saber si me podríais recomendar algún juego, (no tiene porque ser de GW) en el que no esten demasiadas figuras implicadas (tal vez sobre una docena por equipo, más o menos) ni que tenga unas reglas muy extensas, ni que tampoco necesite excesiva escenografía (no tengo mucho espacio en casa, tal vez un juego con tablero?) y que estubiese preferiblemente ambientado tipo fantasy. De manera que me pueda currar yo las minis y que algún amigo pueda venir a casa y hechar una partida que se divierta sin necesidad de tener un doctorado en el juego, como pasa tal vez un poco con fantasy. Lo que me gustaría tal vez sería una mezcla entre Morheim por el número de miniaturas y el Hero Quest por el hecho de que es de tablero. Existe algo así? Gracias **De:**

Bueno, Mordheim es un buen juego, en la caja te viene todo lo necesario y vale mucho la pena (y es muy divertido). Todo el mundo que lo ha probado dice que es muy adictivo y que vale mucho la pena. Además, es el mismo trasfondo que Fantasy... ^_^ Es, sin duda, la mejor recomendación para gente que no quiera gastarse mucho, jugar con gente diferente cada vez... y pasar muy buenos ratos. Dispones además de muchas miniaturas, no sólo toda la gama de Warhammer sino una gama propia.

En cuanto a heroquest, bueno, actualmente es gratis, el reglamento está en Cargad y el tablero también... la segunda recomendación. A su favor (aparte de ser gratis) que en Cargad vamos publicando escenarios casi cada número, y que es MUY sencillo...

De juegos "comerciales" y apoyados actualmente, estilo Fantasy, también tienes IK Warmachine, que se necesitan "pocas" miniaturas (100 euros un ejército, vamos) con mucho trasfondo y un juego muy guapo. (De hecho con 40 euros que es lo que valen las "cajas de ejército iniciales" más 30 por el manual, no necesitas nada más...)

O, si no, puedes optar por los juegos de miniaturas coleccionables, te gastas lo que quieres, tienes desde Dreamblade u HorrorClix a Star Wars...

De: Francisco Maldonado

Asunto: ¿Dónde están los MDN?

Resulta que por avatares del destino, el dvd en el que tenía guardado todo el material que tenía recopilado de mdn (manuscritos, campañas, etc), se lo tragó la disformidad, lo mástico y los escupio, dejando los datos en un estado... irreparable. El caso era saber, si vais a colgar ese material en la nueva pagina de cargad. Si también se os lo tragó la disformidad, si mejor me busco la vida y trato de recuperarlo a través de P2P...

Buenas :)

Digamos que en Cargad aparecerán los nuevos MDN (de hecho, en la página web de Cargad ya hay una pestaña con dos MDN), que las campañas irán apareciendo en Cargad, y que la mayoría del material que había estará disponible con el tiempo, con cosas de más, cosas de menos, y un formato mucho más agradable...

En P2P puedes encontrar los MDN de sexta edición si quieres :)

En cuanto a los MDN de séptima... el de Enanos está muy, muy cerca...

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 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.



WARHAMMER

Ya queda muy, muy poco para la revisión del Imperio. Y ya quedan muy pocas miniaturas que no se hayan visto. Entre ellas, dos que se vieron en el Games Day celebrado el Domingo 19 de Noviembre en Barcelona: el ingeniero montado en caballo mecánico (por lo visto ahora todos los caballos y demás de personajes van con los cuartos delanteros levantados...), y los nuevos Sacerdotes Guerreros.

Y atención, el rumor que corre con más fuerza actualmente en los foros, es que en Verano veremos el retorno de Nagash, y en Septiembre, ni Condes Vampiros ni Altos Elfos, sino ¡CAOS! ¿será un solo libro? ¿Incluirá a los Enanos del Caos? ¿Dejaremos de ver esa caballería básica de 5 ataques por miniatura? A esperar toca...

WARHAMMER 40,000

Confirmados los Angeles Oscuros (Marines) como próximo ejército, para inicios de año, se dejan ver cada vez más miniaturas.

Los rumores apuntan a que en Verano podrían aparecer por fin los Orkos. Y, mientras, en ForgeWorld no dejan de aparecer preciosidades de los Korps de Krieg...



SEÑOR DE ANILLOS

EL RINGO DE ANILLOS ROTUNDEGAS

En el Games Day se han visto más novedades para este juego (GW tiene contrato para hacer miniaturas hasta 2.010... aunque apenas se vendan...). Más trolls, más orcos, más... más miniaturas que se van a vender como churros (como churros en el Sahara, claro). Y eso que feas, feas, no son. Para muestra un botón (y sin haberlo deseado...).



Caballo Mecánico y uno de los nuevos Sacerdotes



Arriba, Korps de Krieg. Abajo, un personaje de los Angeles Oscuros algo "a la antigua".



Buhrdâr (troll)



Las fotos (exc. FW) de esta página están gracias a La Armada (<http://laarmada.net>)



Los andaluces Gamezone siguen sacando miniaturas, mes tras mes, y parece que la calidad sigue estando tan alta (o más) como en "otras marcas". Lo último que han sacado son unos increíbles Caballeros del Caos, con unos precios que van desde 6'75€ el Caballero estándar a 7'75 lo que vale un Campeón o Portaestandarte. Y hay caja de cinco Caballeros (incluyendo Grupo de Mando) a un precio mejor..

STAR WARS Starship Battles

<http://www.wizards.com/default.asp?x=starwars/article/SBrulebook>

Camino de las tiendas está ya Starship Battles, la esperadísima ¿ampliación? (bueno, en realidad juego independiente) sobre combates de naves espaciales de Star Wars.

Si queréis echar un ojo a las reglas, podéis verlas en el link que aparece justo aquí arriba.

Las fotos hablan por sí solas... A destacar que son casi exclusivamente las naves de las películas (de las pocas excepciones destacamos la nave de Asajj Ventress o el Virago de Xizor).



Fragata de la Federación de Comercio



Rebel Assault Frigate



¿Hace falta que lo diga? ^_^



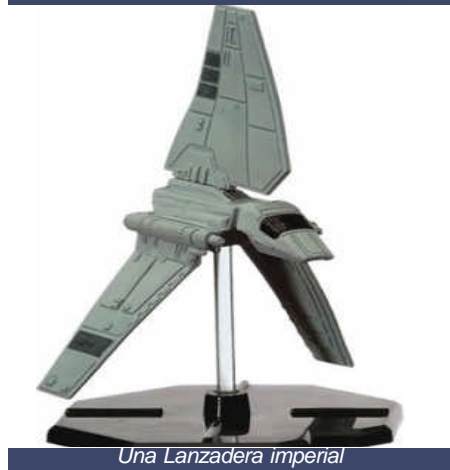
Sí, es un X-Wing... hay 4 tipos de XWing...



Destructor Imperial



Estación de la Federación de Comercio



Una Lanzadera imperial



Este año, después de la entrada (en el mundo de los 28mm) de Andrea, y de la anunciada Avatars of War (Félix Paniagua for president), desde el soleado sur de España nace otra nueva casa de miniaturas: Zenit Miniatures. Y empiezan con cuatro pequeñas joyas...



El Heraldo de Aلدorf



Este mes parece ser el turno de Hordas. El Lord of the Feast del Círculo de Orboros, el medio-bicho-medio-elfa Forsakken de Everblight (perdón, quise decir Vastador ^_^) o los Trolls, que salen realmente fortalecidos, con el "pedrolari" (mira si es humilde que nació Troll pudiendo nacer bilbaíno) y el "troll quemado" entre otros. Quizá el anuncio más curioso es que sacan un "remix" del manual (no, no es segunda edición, es con más colorines y con cosas corregidas).



Y con la música de Ian Carey... :P



Kriestone Bearer, alias Patxi. Se le cayó la txapela y la está buscando por el suelo...



Pyre Troll. El muchacho va caliente...

El Heraldo de Aلدorf (o HdA como lo hemos denominado para acortar) es un e-zine dedicado a Warhammer: Juego de Rol, disponible en la página web de IGARol (<http://www.edgeent.com/igarol>). El e-zine comenzó hace poco más de un año, pero en realidad comenzó a gestarse un año antes de su lanzamiento oficial.

El proyecto comenzó con una idea simple: elaborar una revista on-line de Warhammer: Juego de Rol cuya publicación fuese trimestral. En realidad ese primer trimestre fue un poco tortuoso y desfasado. Al principio tuvimos que superar varios problemas, uno de ellos fue el maquetado. Cuando pudimos sobre ponernos a estos inconvenientes el HdA pudo ver la luz (o la web... mejor dicho).

La idea del HdA es presentar un tema central sobre el que giran todos los artículos de la revista. Esa fue la forma de trabajar durante los primeros 5 números. Actualmente hemnos optado pro mantener el tema central, pero no todos los artículos versan sobre este tema. De este modo los escritores tenemos un poco de libertad para escribir lo que la inspiración nos dicta.

El HdA contiene varias secciones. Debido a nuestra particular organización, no todas se encuentran presentes en cada número, pero den por seguro que no pasará mucho tiempo sin que vuelvan a resurgir. ¿Qué puedes encontrar? Editorial, Trásfondo, Relatos, Reglas, Bestiario, Módulos/Aventuras, Personajes, Comics...

El HdA es posible gracias a Igest (Director y Escritor), Élemmir (Editor y Escritor), Gran Mago Terrae (Revisión y Dibujante de Comics), Gustavo (Revisión y Maquetado), Julián (Escritor y Dibujante de Comics), Nuris (Dibujos Internos) y Nelson (Dibujante de Portada). Vale hacer la aclaración de que ésta es la actual composición del staff del HdA, ya que la misma ha variado desde sus comienzos y ha sufrido algunas bajas y otras incorporaciones.

Bueno, eso es todo. Esperamos que podáis disfrutar de nuestra revista y que os sea de utilidad aunque no juguéis a la versión ROL de Warhammer.

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

La Biblioteca de Baalberith

por Baalberith

Bienvenidos un mes más a mi biblioteca, queridos fans.

A finales de Octubre se celebró en l'Hospitalet de Llobregat (Barcelona) una nueva edición del Salón del Manga, y para celebrarlo, este mes la biblioteca constará de pequeñas reseñas sobre un montón de mangas que a mi me me han gustado. ¿Preparados? Allá vamos.

El primero de todos ellos es una obra imprescindible para cualquier amante de las viñetas japonesas y del cómic en general. Se trata de **El lobo solitario y su Cachorro**, de Kazuo Koike y Goseki Kojima. En este manga se narra la historia de Itto Ogami y su hijo Daigoro en busca de venganza. La mejor historia de samurais de todos los tiempos, y la obra que inspiró tanto el cómic como la película *Camino a la Perdición*. Planeta deAgostini la publicó hace un par de años en 20 tomos en sentido de lectura japonés a 12 euros cada uno. Imprescindible.

Otra obra imprescindible es **Monster**, de Naoki Urasawa. Es la historia del doctor Tenma, un neurocirujano japonés que trabaja en Alemania y lo deja todo para detener a un asesino en serie al que una vez salvó la vida. A medida que avanza la obra se suceden los giros argumentales, de manera que nunca sabes qué va a pasar a continuación. Un thriller realmente apasionante. Cuesta creer

que este Urasawa sea el mismo que creó la serie *Cinturón negro* que se emitió en TV3 (y puede que en otras autonómicas) hace unos años. Planeta deAgostini lo acabó de publicar hace 2 años en 36 tomos a 4'5 euros cada uno.

Y cuando acabó *Monster*, Planeta empezó la publicación de **20th Century Boys**, otra obra de Naoki Urasawa. En este caso la historia gira en torno a Kenji, un joven que empieza a investigar una serie de desapariciones relacionadas con una secta dirigida por un tal "Amigo". Lo curioso del caso es que el símbolo que utiliza esta secta lo crearon Kenji y sus amigos cuando eran niños. Al igual que en *Monster*, los giros argumentales se suceden uno detrás de otro y los numerosos flashbacks dificultan un poco la lectura, al menos los primeros números, por eso recomiendo leerse la obra de un tirón. Se publicó en 20 tomos a 7'95 euros.

Cambiando de editorial, Ediciones Glénat ha empezado la publicación de **Black Jack**, de Osamu Tezuka. En esta obra se narran las aventuras del mejor cirujano del mundo, pero que opera en la clandestinidad. A través de historias cortas, veremos los diferentes casos de Black Jack, además de retazos de su vida pasada. No creo que los guionistas conozcan este manga, pero Black Jack me recuerda a veces al doctor Gregory House. Una obra muy entretenida y con unas escenas de cirugía bastante realistas teniendo en cuenta el dibujo infantil de Tezuka. Serán 18 tomos bimestrales a 12 euros cada uno. De momento se ha publicado el primero. Por cierto, si los encontráis, no los confundáis con la edición antigua, de sólo 12 tomos y más delgados. La nueva edición tiene sobrecubierta.

Y ya para finalizar, comentaré **Santuario**, de Syo Fumimura y Ryoichi Ikegami. Se trata de una historia de yakuza y política muy interesante. No puedo hablar más porque os fastidiaría la primera sorpresa del número 1, pero si os gustan las películas de mafiosos os

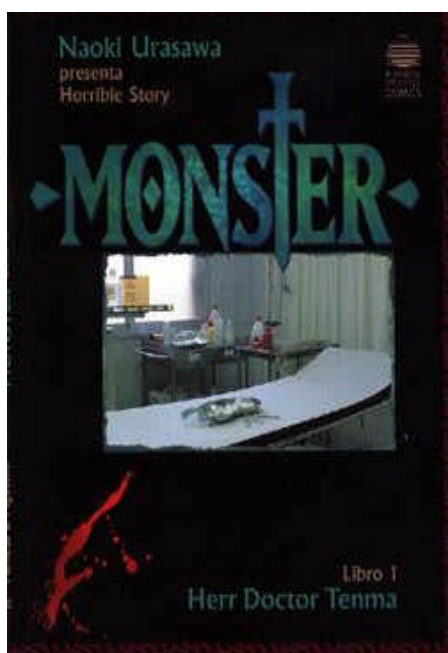
gustará este manga. Lo publicó Otaku Ediciones en 6 tomos a 12 euros cada uno.

Y eso es todo por hoy. El mes que viene supongo que acabaré por reseñar algunos manga que me he dejado en el tintero, ya que dudo que haya muchas novedades (se las guardarán para navidades). Si os preferís que haga reseñas cortas en lugar de comentar de forma más extensa una sola obra, no dudeis en escribir a la revista. Y si alguno de vosotros ha descubierto una pequeña joya del cómic y quiera recomendarla a los demás, que lo diga y yo le haré un hueco en mi sección.

En fin, sólo me queda decir:

E-e-e-e-so es todo amigos!

β



Monster
Naoki Urasawa
Planeta DeAgostini
4'50 euros cada volumen



Santuario
Syo Fumimura & Ryoichi Ikegami
Otaku Ediciones
12'00 euros cada uno

No solo minis ... No solo minis

Sombras chinas (y de ficción)

por Maria Sogo

Un mes más estamos aquí haciendo un repaso a algunas de las películas de mi cineteca particular, (que bien me ha quedado eso de Cineteca, ni que estudiara audiovisuales :-)) Este mes tenemos una película de culto en el clásico, y no me he atrevido a tratarla con tono irónico dado el tema que trata y tal. Pero bueno, seguro que con las otras dos os partís... Besitos!!

Estreno de Cartelera

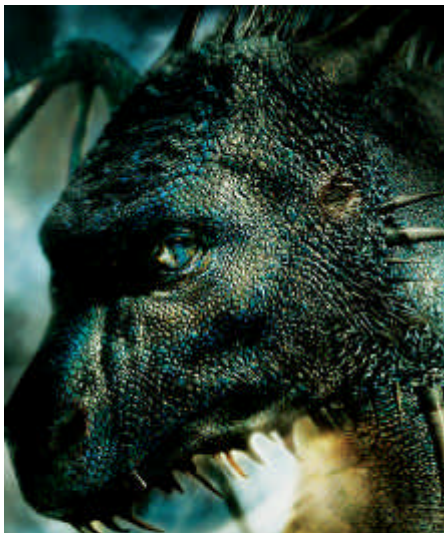
Eragon

Director: Stefen Fangmeier. **Reparto:** Edward Speleers, Sienna Guillory, Djimon Hounsou (*Stargate*), Jeremy Irons (*La Misión*), John Malkovich.

Eragon es una historia de dragones. Eragon es un joven granjero que un día encuentra una piedra azul brillante. Ésta resulta ser un huevo de dragón, la última esperanza de salvar al reino de la tiranía en que está inmerso.

Y Eragon es un poco lerdo. Porque a ver, ¿cómo puedes confundir un huevo de dragón con una piedra? Que yo no soy una experta en huevos de dragón, pero vamos, que tiene que ser menos duro o algo, y más si el dragoncito está a punto de salir del cascarón. Lo más alucinante es que el tío se piensa que con esa piedra brillante podrá comprar comida... ¿pero dónde se ha visto eso? Tú vas al súper y le dices a la dependienta: "*ponme 100 gramos de jamón ibérico, no tengo dinero pero tengo una piedra azul brillante*" y ella te dice: "*ah, bueno, entonces te pongo medio quilo, ¡oh, amo!*".

En fin, lo que sí puedo afirmar es que es una película con una fotografía impecable, con un buenísimo trato de la iluminación, y que seguro que tiene unos efectos especiales impresionantes que para algo el dire es especialista en el tema y ha sido nominado cuatro veces a los Óscars, no como dire, sino como creador de efectos especiales.



Estreno en DVD

X-Men (3): The Last Stand

Director: Brett Ratner (*Red Dragon*). **Reparto:** Hugh Jackman (*Van Helsing*), Halle Berry (*007: Muere Otro Día*), Ian McKellen (*El Señor de los Anillos*), Patrick Stewart (*Star Trek*).

¡Por fin! Estábamos esperando el estreno en DVD de las aventuras de la patrulla X, que aunque no llevan traje fosforito amarillo siguen pegando unos saltos que no veas, y ya está aquí.

La edición especial de X-Men III (a partir de ahora, "la 3") lleva muchísimos extras, a saber: ochenta mil "así se hizo", que si la pre-producción, que si cómo se rodó tal escena, que si la evolución de la trilogía,... vamos, que no nos cuentan de qué color llevaba los calzoncillos Lobezno pero casi (que, por cierto, está maravilloso, como siempre). La conclusión del visionado de los extras es: 1) que el director es un motivado de la vida, y va de súper coleguita, aunque los tenía explotados currando 16 horas al día (¡y sin descansos de 2 horas para comer! - cómo se nota que no son españoles...), y 2) que la escena del Golden Gate significó un gasto de no sé cuántas horas de tíos haciendo maquetas y animaciones en multimedia... vamos, toda una currada. Por eso las pelis de autor no tienen efectos especiales, para ahorrarse curro. Con lo fácil que es dejar la cámara en plano fijo durante 30 minutos mientras se pone el sol en una playa desierta...



Clásico de la cineteca

THX 1138 (1971)

Director: George Lucas (*Star Wars*). **Reparto:** Robert Duvall (*El Padrino*), Donald Pleasence (*Halloween*), Sid Hay (*Kill Bill*).

En el clásico de este mes analizaremos una película de culto: THX1138, la primera obra de George Lucas. Este film se puede resumir en pocas palabras: la huida de un mundo sin libertad, un entorno blanco de hospital, y una historia de amor truncada.

Como Orwell en *1984* o el libro *Fahrenheit 451*, George Lucas nos aproxima a un mundo dominado por ordenadores en el que la mente humana está controlada por estos aparatos. Una anulación del pensamiento, una reducción del ser humano a un simple trozo de carne al servicio del gobierno.

Una película que hace falta ver dos veces para entenderla del todo, aunque es absolutamente empática. Los que hayáis visto *Cube* recordaréis la sensación de claustrofobia derrochada, muy similar a la escena de la Avenida llena de "humanos" que desean huir de ese hospital de paredes blancas.



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

Los Pergaminos de Calíope

por MJ

Como tercera contribución en No Solo Minis, damos entrada a MJ, experta lectora con cientos (literalmente) de novelas fantásticas y de ciencia ficción a sus espaldas (u ojos), para que nos hable de alguna recomendación...

El último deseo

Autor: Andrzej Sapkowski. **Ed.** Artifex, colección Bibliópolis Fantástica.

Geralt de Rivia, brujo albino y mutante sobrehumano, se gana la vida como cazador de monstruos, armado con una espada de plata y otra de acero, una para los monstruos, y la otra para los humanos, digo, para los humanos. Y es que a veces Geralt no tiene claro quien es quien en un mundo en el que el pasado esta siendo barrido sin contemplaciones por humanos sin el menor atisbo de arrepentimiento.

El último deseo es el primer libro de la Saga de Geralt de Rivia. Un libro facil de leer, en el que en cada capítulo se presenta una historia bastante independiente de las demás, pero que en conjunto pinta un paisaje original en el que los brujos son mutados para luchar contra aquellas bestias que los hombres temen, y que por ese motivo están a punto de extinguirse; lo que hace que el pobre Geralt lo pase un poco mal para encontrar trabajo sin romper su código ético (¡no se puede ser heroe sin código ético!). Como es fácil de imaginar estos superhombres no son bienvenidos -a menos que haya alguna manticora, grifo o quimera que matar- sino que son temidos y rechazados.

Este primer libro es más bien inocente, como un cuento agrídulce,

pero el resto de la saga es cada vez más maduro, más complejo y más adictivo, aparecen una serie de personajes que acompañan a nuestro brujo que toman tal protagonismo que llegan casi -solo casi- a eclipsar a nuestro prota y heroe.

El mundo de Geralt de Rivia es un mundo que resultará familiar a los que conozcan un poco los cuentos de Europa del Este. Estas similitudes destacan sobretodo en el primer libro y se van difuminando a medida que el panorama político del mundo se vuelve más complejo, se aleja de las historias cortas y se centra en una trama más elaborada.

Geralt de Rivia es creación de Andrzej Sapkowski, un autor polaco que ha convulsionado la escena literaria de Polonia (igualito que Harry Potter, pero en polaco y sin ser para niños...). Tal ha sido el estrépito que se ha montado, que tiene película y serie, que yo he sido incapaz de encontrar (ni legal, ni un poco menos legalmente...), aunque según cuentan los fans la peli al menos no es muy buena (si alguien la encuentra que me lo diga).

Hay que dar las gracias a la editorial Bibliópolis por haberse atrevido a publicar un autor desconocido en España, es el primer libro de Bibliópolis Fantástica y por ahora podeis encontrar los cinco primeros libros de la saga entremezclados en una colección literaria muy interesante. En total la saga tiene siete novelas, las cinco publicadas son: *El último deseo*, *La espada del destino*, *La sangre de los elfos*, *Tiempo de Odio* y *Bautismo de fuego*. Está prevista la próxima publicación de los dos libros últimos: *La torre de la golondrina* y *La dama del lago*.

Eragon

Autor: Christopher Paolini. **Ed.** Roca (aunque hay varias ediciones gracias a la película).

Eragon es una novela juvenil que pronto podremos ver trasladada al cine. Es la primera parte de una trilogía, que supongo veremos al completo en los cines algún día.

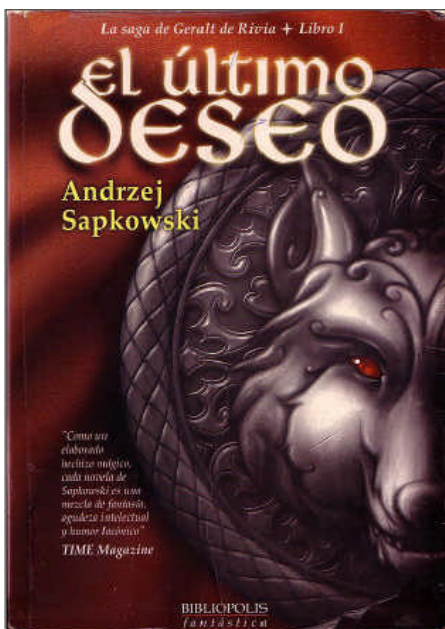
La base de la historia es sencilla: buenos contra malos. ¿El argumento? bastante... ¿clasico? *Eragon* es un

chaval que se encuentra un huevo de dragón del que sale un dragón [no, va a salir un hipopótamo... -Ed] y tiene que abandonar todo aquello que conoce para irse de viaje iniciático por el mundo con un maestro (que no es Jedi pero casi) que le enseñara unos mínimos sobre magia y dragones, tiene una inocente historia de amor (amor platónico y eso), unas cuantas peleas y batallas y ya. Salen enanos, elfos y dragones y todos se llevan supermegabien entre sí, menos los malos claro, que son malos y sabemos poco de ellos. Todo está muy claro, los buenos son buenos y los malos son malos, alguna ambigüedad para poner un poco de emoción, pero no demasiado, que confunde.

El libro se lee bien, es entretenido y no deja de ser un libro juvenil, así que hay que juzgarlo como lo que es (no pidais peras a un olmo). Un regalo ideal para iniciar a herman@s, sobrin@s, y demás niñ@s cercanos, mucho mejor que Harry Potter, y además la serie completa solo son tres.

Un dato interesante sobre el autor es que es un yogurín, solo tenía unos 17 años cuando se publicó *Eragon* por primera vez, todo sea dicho en la pequeña editorial de papa, que siempre ayuda tener enchufe; luego el libro lo editó una editorial más grande.

Si os gusta, la segunda parte *Eldest*, ya ha sido publicada.



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

Metalizado con mina de lápiz



Por Thrudd (aka Ramonet)

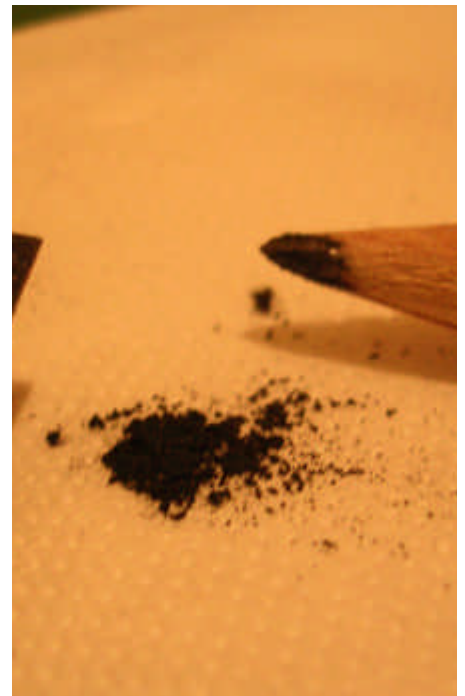
Thrudd nos presenta en este número el primero de una serie de artículos dedicados a ofrecernos trucos para pintar miniaturas.

Esta técnica es muy sencilla a la par que efectiva. Para realizarla tan solo necesitaremos polvo de mina de lápiz y un pincel de cerdas algo más duras de lo habitual (del tipo que se usa normalmente para pincel seco).

El polvo de mina se puede conseguir, o bien frotando la mina de un lápiz en un papel de lija fino, o afilando la mina de un portaminas con el sacapuntas que lleva incorporado.

Cuando ya tenemos una cantidad adecuada para la superficie a pintar, procederemos a aplicar con el pincel el polvo de la mina. La superficie debe tener una base de color negro y realizaremos tantas aplicaciones como consideremos apropiado.

Como apunte final, decir que la miniatura de este ejemplo no ha sido barnizada a fin de no "matar" el efecto. Aunque pueda que se desprenda un poco de polvo al tocarla, aún no he tenido que darle ningún repaso. Espero que os dé buenos resultados.



El paso "previo" es obtener el carbón con el que está hecha la mina de lápiz en forma de polvo fino. Aunque un lápiz de minas es más cómodo, nada impide usar un lápiz tradicional.



Así es como queda el metalizado con mina de lápiz... Espectacular, fácil y barato, ¿no?

Especial ... Especial ... Espe

El Frikitest

por Namarie

Os proponemos un pasatiempo: un test para comprobar vuestro nivel de frikismo.

Partiendo del punto que un "friki" es un amante de la fantasía, la ciencia ficción, el cómic, los videojuegos, juegos de rol, juegos de miniaturas, el anime, los ordenadores y demás... con éste test podéis comprobar cuán frikis sois.

Las reglas del juego son simples: coged papel y lápiz, e id apuntando las respuestas a cada una de las preguntas. La gracia es hacerlo SIN CONSULTAR NADA, así que nada de buscar en internet cosas de Stargate, desempolvar un cómic de XMen ni ver Star Wars otra vez para saber las respuestas... Intentad responder de memoria.

Una vez tengáis todas las respuestas anotadas, revisadas y ya estéis seguros, id a la última página de ¡Cargad! y comprobad cuántas habéis acertado...

Aviso, hay algunas preguntas con trampa....

Nivel Fácil

1. ¿Qué entorno gráfico tiene una huella de pie como símbolo?
2. ¿Cómo se llamaba el planeta natal de Son Goku?
3. ¿Qué símbolo temen los nativos del planeta donde lleva la puerta estelar en la película Stargate?
4. ¿Cómo se llama el buscadísimo capitán de 20.000 Leguas de Viaje Submarino?
5. ¿Quién interpretó a Ed Wood en la película homónima de Tim Burton?
6. ¿Qué animal le encanta a Hellboy?
7. ¿Cómo se llama la cíclope de Futurama?
8. ¿En qué serie de juegos aparecía entre otros un tal Dhalsim?
9. ¿Qué actor protagonizó Blade Runner?
10. ¿De quién era el perro Niebla?
11. ¿Cómo se llamaba el arquero que derribó a Smaug en El Hobbit?
12. ¿En qué calle había más pesadillas, con suma satisfacción para Robert Englund?
13. ¿En qué película el protagonista se hace pasar por Darth Vader del planeta Vulcano?
14. ¿Qué le roba Gordo Cabrón a Austin Powers en su segunda película?
15. ¿Qué pastilla debe elegir Neo para salir de Matrix?
16. ¿De quién está enamorado el Dr. Slump?
17. ¿En qué libro (escrito en 1.948) apareció el Gran Hermano?
18. ¿En qué planeta ocurre toda la acción de Doom 3?
19. ¿Cuál es el nombre élfico de Aragorn?
20. ¿Qué es el Efecto Mariposa, además de una película?
21. ¿Por qué "poder" tiene He-Man el poder?
22. ¿Qué dos palabras hay escritas en la fachada de la casa del Duende Tortuga?
23. ¿De dónde salen los Fraguels?
24. En el JCC "Magic: The Gathering", ¿qué efecto tiene el Black Lotus?
25. ¿Cuál es el nombre completo, una vez casada, de Mary Jane, la esposa de Spiderman?
26. ¿Cómo se llamaba el perro de la sobrina del Inspector Gadget?
27. ¿Qué forma tiene la nave principal de los Borg?
28. En Alien 3, ¿qué animal es el anfitrión del Alien que se carga a casi todos los presos?
29. ¿Qué animal odia el padre de Indiana Jones?
30. ¿Qué le gusta comer al Oráculo de Matrix?
31. ¿Por qué los Simpson eligen el nombre de Bart para su primer hijo?
32. ¿En qué libro (y película) la respuesta a la pregunta es 42?
33. ¿Qué pide siempre Superlópez en la taquilla del metro?
34. ¿De quién es secretaria Ofelia?
35. ¿De qué país es la empresa de videojuegos Atari?
36. ¿Cuál es el nombre de la mascota de Lisa?
37. ¿Quién es el primer turista de Mundodisco?
38. ¿Cómo se llama el mutante que va en silla de ruedas y tiene enormes poderes mentales?
39. ¿En qué emparedan a Han Solo?
40. ¿Quién sabe qué es cerca y qué es lejos?
41. ¿Cómo se llama el gato de Gargamel?
42. ¿Cómo se llama la compañera lista de Harry Potter?
43. ¿Cuál es el nombre familiar (o coloquial) de Lauralanthalassa?
44. ¿Qué es una bolsa con ocho bocabits?
45. El equivalente griego del dios Marte era...
46. ¿Quién dijo la frase "Antes besaría a un wookiee"?
47. ¿Qué relación hay entre Mafalda y Felipe?
48. ¿Qué raza tiene los ojos azules en Dune?
49. ¿Cómo se llama el padre de Pinocho?
50. ¿Quién mata al Rey Brujo de Angmar?

Nivel Medio

1. ¿En qué película N.O.R.A.D. jugaba al tres en raya?
2. ¿Qué significan las siglas A.D.S.L.?
3. ¿Quién se cabrea cuando lo llaman "Motenai Yoda"?
4. En el MSN, ¿qué se ve si se tecldea "(bah)"?
5. ¿Qué función tiene Larkin en los Fantasmas?
6. ¿Qué tiene más diámetro; la Luna, la Segunda Estrella de la Muerte o la esfera de Dyson?
7. ¿En qué tienda compra los "aparatos" Cálico Electrónico?
8. ¿En qué manga el protagonista devolvía cada vez que se acercaba una chica?
9. ¿Cómo se llamaba el juego de estrategia en plan Age of Empires basado en Star Wars?
10. ¿Qué raza implantan a Jacob Carter, padre de la mayor Samantha Carter?
11. ¿Nombre de pila de Zoolander?
12. ¿Cuál fue la última consola comercializada de SEGA?
13. ¿Qué significa JRR (de Tolkien)?
14. ¿Cómo se llama el dragón de Dragon Ball?
15. ¿Cuántas notas DIFERENTES tiene la "melodía" de comunicación de Encuentros en la Tercera Fase?
16. ¿Qué ciencia creó Hari Seldon?
17. ¿Qué nave conduce Luke en Hoth para acabar con los AT-AT?
18. ¿Qué animal es Sonic?
19. ¿Qué famosa cantante aparece en Mad Max II: El Guerrero de la Carretera?
20. ¿Qué clan es el más traicionero de Leyenda de los Cinco Anillos?
21. ¿Cómo se llama la princesa de La Historia Interminable?
22. ¿Cómo se llama el Dios de Conan el Bárbaro?
23. ¿Cuál es el principal problema de Tony Stark?
24. ¿Quién es el asesino de la película Viernes 13?
25. ¿Qué es, concretamente, "El Resplendor", en El Resplendor?



Nivel Difícil

26. ¿Qué ducado de Bretonia lleva espada en su blasón?
27. ¿Qué famoso doctor viajaba (y vivía) en una cabina de teléfonos?
28. ¿Cuántas películas hay dedicadas a Riddick?
29. ¿Cuál es el apellido de la reportera que conocía a Leonardo, Raphael, Michaelangelo y Donatello?
30. ¿En qué película sale la Sagrada Granada de Antioquía?
31. ¿Qué tipo de película está viendo Sloth cuando "Gordi" se hace amigo suyo?
32. ¿Quién dijo (nombre) "No crucéis los rayos, podría ser malo"?
33. ¿De qué color es el Mox Negro en Magic?
34. ¿Cuántos KB de RAM tenía el Sinclair ZX Spectrum?
35. ¿Quién creó el videojuego Alpha Centauri?
36. ¿En qué serie estaba basada la película "Serenity"?
37. Nombre y apellidos del protagonista de Monkey Island 1.
38. ¿De qué color era el traje del Gran Héroe Americano?
39. ¿Cómo se llama la malvada hechicera de la película Willow?
40. En Smallville, ¿cómo se llama el padre de Lex Luthor?
41. ¿Quién mata a Xavier en la Era del Apocalipsis?
42. ¿Cómo se llamaba la robot acompañante de Mazinger Z?
43. ¿Qué relación había entre Caramon y Raistlin?
44. En Farscape, ¿cómo se llama la raza parecida a humanos pero terriblemente sensible al calor?
45. ¿Cómo se llama el padre de Spock?
46. ¿Qué fuerza unificadora hay en el juego de rol Fanhunter?
47. ¿En qué ciudad submergida espera Cthulu?
48. ¿QUE PERSONAJE HABLA CASI SIEMPRE EN MAYUSCULAS EN MUNDODISCO?
49. ¿Qué juego de PC basaba los hechizos en notas con un pentagrama?
50. ¿Qué raza parecida a cerdos hay en Star Wars?
25. ¿Cómo se llamaba la raza de los "buenos" de Cristal Oscuro?
26. ¿Cómo se llama el espíritu del rey faraón que posee a Yugi a través del puzzle milenario?
27. ¿Cuál es la casa de orientación japonesa en Battletech?
28. ¿Quién muere en cada uno de todos los capítulos de South Park?
29. ¿A qué destino envía siempre Garfield a la gatita Thelma?
30. ¿Cuáles son los seis primeros pokémons que consigue Ash?
31. ¿Qué tiene más longitud, un caza N-1 de Naboo, el podracar de Sebulba o un Interceptor Jedi?
32. ¿De qué metal está hecho el escudo ORIGINAL del Capitán América?
33. ¿Cómo se llama el Estegadón sobre el que va el Slann Mazdamundi?
34. ¿Cuál es el alias en los mercenarios Dendarii de Miles Vorkosigan?
35. ¿Quién enseña a tirar a Ender?
36. ¿Quién es el único que tiene superpoderes en el cómic Watchmen?
37. ¿Qué marca de tabaco fuma John Constantine?
38. ¿Cómo se llama el personaje "manitas" de Happy Tree Friends?
39. ¿Cuál era el nivel máximo en el Dungeons and Dragons básico?
40. ¿A qué raza pertenece Darth Maul?
41. En Battlestar Galactica, ¿qué actor/cantante hacía de padre de Starbuck?
42. ¿De qué color era el pelo del dragón Elliot?
43. ¿En qué se transforma el padre de Ranma?
44. ¿Qué robot empezó a tener una adicción por las drogas en B3?
45. ¿En las minas de dónde ganó una carrera el Halcón Milenario?
46. ¿Qué tres Legiones fueron traicionadas y casi erradicadas en Istvaan?
47. ¿Cómo se llama el maestro de Teal'c en Stargate SG-1?
48. ¿Cómo se llamaba realmente Lobezno cuando nació?
49. ¿En qué aventura conversacional de Dinamic había que entrar en un molino?
50. ¿Qué significa "nai" en élfico?
1. ¿De qué color suelen ser los petisos carambanales?
2. ¿Quién hizo la banda sonora de Gremlins?
3. ¿En qué juego de mesa podemos conquistar terrenos como Andorra o el Desierto del Amazonas?
4. ¿Dónde suelen vivir los Fimir?
5. ¿Cuántos cantantes eran los Bratisla Boys?
6. ¿De qué tipo es la lanzadera Tyridium que roba la Alianza Rebelde para ir a la luna de Endor?
7. ¿Cómo se llama el ente que entra dentro del cuerpo del Predicador en la serie del mismo nombre?
8. ¿Dónde vive Goratrix?
9. ¿Cómo se llama el martillo de Thor?
10. ¿De qué modelo era el otro robot que competía con Robocop por el proyecto de OCT de mecanizar el departamento de policía?
11. ¿Con la ayuda de quién los Centauri volvieron a atacar a los Narn?
12. ¿Cuántos hijos tiene Scott Summers?
13. ¿Cómo se llamaba el transformer que se transformaba en ambulancia?
14. Título del videojuego de Activision de segunda mitad de los 80 basada en Top Gun.
15. ¿Qué era el Imperio Cobra?
16. ¿Cuál es el nombre de pila del programador de Tron?
17. ¿Qué actor protagonizó la película (con alien incluido) "Enemigo Mío"?
18. ¿Cómo se llama el planeta natal de Chewbacca?
19. El Slave-1 de Jango y Bobba es en realidad un modelo estándar de Kuat Systems Engineering. ¿Qué modelo?
20. ¿Qué lleva en la cabeza Snorri Muerdenarices en lugar de la típica cresta roja (o naranja) de los matadores?
21. ¿En qué grupo cantó una canción como invitado Max Headroom?
22. ¿Qué capítulo de Marines Espaciales aparece en la portada de Space Crusade?
23. ¿Cómo se llamaba el malo de la serie de dibujos "Dungeons and Dragons"?
24. ¿Cuántos magos nuevos aparecían en "Hechiceros de Morcar" para Heroquest?

Recuerda: debes ir apuntando las respuestas en un papel, SIN consultar antes en ningún sitio (ni internet), aunque puede ser divertido hacerlo en grupos.

Estas preguntas fueron redactadas por Namarie y Pater Zeo, con la colaboración entre otros de Paski, Sgarth y Ogrete. Se ha intentado tocar el máximo de "cosas frikis" posible...

Fue originalmente publicada en el fanzine "L'Oasi" de la Facultat d'Informàtica de Barcelona (FIB), número 25, hace más de un año.

Guía del Viejo Mundo del Señor Nehek: Enanos

por Pater Zeo

No hay mucho que decir de los enanos. Los enanos son enanos. Son bajitos. Son tozudos. Son duros. Son codiciosos. Y tienen hachas. Pero, lo que son las cosas, aunque no hay mucho que decir de los enanos sí que hay mucho que hablar ellos.

Por ejemplo, tenemos su estatura. Los enanos no son bajitos porque sí, ni por que le pesan los órganos sexuales masculinos (o tendríamos enanas muy altas), ni para morder a los órganos sexuales masculinos de los demás (para eso ya tienen las hachas, de las cuales hablaremos más adelante). Los enanos son bajitos para no darse contra el techo. Esto viene de antiguo, de cuando los enanos eran muchas cosas, pero no bajitos. Eran altos y grandes y vivían en las planicies y las montañas, cazando venados, bebiendo cerveza de venado, comiendo carne de venado envueltos en sus pieles de venados. Pero un día llovió, y se metieron en una cueva y... se dieron contra el techo, pero allí se estaba seco y calentito así que se quedaron. Y así comenzó el gran cambio de los enanos, que encogieron de tamaño por pura selección natural (si no encuentras novia por que los chichones te deforman y te afean, no te reproduces, pura evolución).

Y eso nos lleva al segundo punto de la naturaleza enana: su dureza. En realidad no es que los enanos sean especialmente duros, lo que ocurre es que los enanos cambiaron de tamaño, pero no se hicieron menos enanos. Vamos que en un enano hay la misma cantidad de enano que cuando eran grandes, pero en menos sitio. Eso hace que cuando les clavas una espada, el filo tiene que atravesar mucho más enano de lo que parece antes de llegar a un punto donde le duela de verdad.

En cambio lo que es realmente extraño es su tozudería. Es posible que se derive de cierta falta de imaginación para la mentira, lo cual explicaría su falta de poesía y su incomprensión de las metáforas. Si a un enano le dices que una mujer es bella como una flor en primavera se preguntará que leches le encuentran de bonito los humanos a un órgano reproductor vegetal que usa para fornicar con insectos. Digamos que "bella" no es exactamente la palabra en la que pensarían. Ese exceso de literalidad hace que se tomen las cosas demasiado a pecho. Si un enano dice "que no me muevo" es que no tiene

intención de moverse, o más bien dicho no va a dejarse convencer de moverse ni siquiera si se lo piden las leyes de la gravedad, la cantidad de movimiento o las leyes de la cinética.

En cuanto a su codicia, no tiene una explicación sencilla. Resulta todo un conjunto de factores socio-culturales. En un principio se puso de moda el tener adornos de oro y otros metales preciosos, así como joyas. Quien más adornos de estos tenía, más molaba. Esto hizo que los enanos se cargaran de cadenas, pendientes, pulseras y anillos de los más extraños materiales (Hay quien dice que Mr T era enano, pero muy alto. Los enanos por su parte lo desmintieron ya que ningún enano que se precie llevaría ese peinado sin teñirse de rojo). Así nació la fiebre por los materiales preciosos... y las armaduras enanas. Llegó un punto en que no se veía al enano debajo de toda esa quincalla y evolucionó a armadura. Pero tuvieron un problema ¿donde iban a colgarse los adornos si la armadura lo tapaba todo? Pues de las barbas. Y así se dejaron barba. El que tenía barba más larga molaba más por que se podía colgar más quincalla. De ahí también la degeneración a la costumbre actual de las barbas largas y su afición por recolectar materiales preciosos.

Los ejércitos enanos son un reflejo de su personalidad tan... simplista y literal. Para empezar están los guerreros del clan. Se llaman así por que son guerreros y son de un clan (los enanos no tienen mucha imaginación para los nombres). Los enanos guerreros del clan van armados generalmente bien con hachas o bien con ballestas. Los enanos adoran las hachas como arma. Primero probaron las espadas, por supuesto, pero les pareció que era un malgasto de filo. Luego probaron las lanzas y las picas, concentrando el filo, pero como eran muy largas se daban contra el techo. De forma subconsciente eso les recordó algo, así que cogieron una pica y la concentraron en un hacha, y ahí tenían un montón de filo un muy poco sitio. Hay quien dice que las hachas enanas cortan tanto por que están muy bien hechas y por que los enanos son muy buenos herreros. Casi, pero no. Las hachas enanas cortan tanto por que tienen muuuucho filo en muy poco sitio, así que cuando un hacha te corta te corta mucho.

Por otro lado tenemos las ballestas. Si bien los orcos desarrollaron las piernas para patear cosas y con las cosas que estaban fuera del alcance aprendieron a correr, los enanos no lo tienen tan fácil. Los enanos no desarrollaron las piernas, por que se volverían a desconcentrar con todo el dolor de cabeza (causado por un coscorrón con el techo) que ello comporta. Así que en vez de correr ellos, hicieron correr otra cosa: las flechas. Las flechas corren mucho y es como si el enano le clavara la flecha al blanco. Por eso les gustan tanto a los enanos las ballestas: por la sensación de velocidad. Algunos de los enanos son tan fanáticos de la velocidad que le pidieron a los ingenieros que estudiaran como lanzar cosas más rápido para aumentar la sensación de que son muy rápidos, y de ahí nació el arcabuz... y todo un culto a la velocidad que se ha traducido en pandillas de enanos con arcabuces personalizados con grabados y pinturas metalizadas acordes con la personalidad del enano. Esta actividad se hace, normalmente, en túneles especiales (vamos, túneles que no tienen eco, o los arcabuceros estarían sordos a estas alturas) y por eso a esta actividad se le llama "tunear" el arcabuz.

Los ejércitos enanos cuentan también con dos tipos de tropas que se creen los más molones: los barbaslargas y los rompehierros. Los rompehierros son un caso extraño de metabolismo inverso. Son enanos tan obsesionados con sus armaduras que finalmente han optado por dejar de ponerse armadura y dejar que la armadura se les ponga a ellos. En cambio los barbaslargas se consideran los más molones de los molones, por que tienen la barba más larga. Son los que más beben, los que más ruido meten y los que antes se caen de la silla después de beberse todo lo que se han bebido (aunque 3/4 partes van a parar a la ropa de los enanos de los alrededores).

Cuando un rompehierro se hace mayor, mayor y le crece mucho la barba (por que ahí dentro no se pueden afeitar ni queriendo) se convierte en un rompehierro-barbalarga. Estos tíos acaban siendo los que más molan de los molones, y acaban en la pandilla del rey como Martilladores. Al principio se les dejó la armadura para que se sintieran felices, pero traía ciertos problemas higiénicos debidos a su incapacidad de

quitarse la armadura a los cuales el rey del clan no estaba dispuesto. Así que les ordenó quitarse la armadura, dándoles otra más pequeña... pero de diseño, eso sí. Esto trajo nuevos problemas, por que acostumbrados a la armadura antigua no paraban de tropezar con sus propias barbas y cortarse con sus hachas partes del cuerpo que antes estaban cubiertas de armadura. Pero como que los reyes de clan no son tontos, les quitaron las hachas y les dieron martillos. Ahora ya no se cortan y siguen tropezando con sus barbas, pero no se nota demasiado. Y desde entonces les llaman Martilladores.

Cuando un enano se avergüenza mucho, pero mucho, mucho, de algo que ha hecho (como, no se, olvidar de darle agua al canario o tropezar dos veces con la misma roca... o barba) le da por raparse el pelo, teñirse de rojo, vender toda la quincalla que llevaba encima (normalmente en forma de armadura) y comprarse un par hachas mu gordas. Entonces procede a perder todo tipo de capacidad intelectual y se hace llamar "matador" (supongo que por que el rollo torero les debe molar). Los matadores son como los pandilleros pero en plan burro. Si ven un bicho (sea lo que sea) van a por él de cabeza, que es la parte más prescindible de los matadores. Dicen que es para tener una muerte digna, pero yo diría que es una mera excusa para quedar bien. Entre los matadores están los matatrolls (que matan trolls), los matademonios (que matan demonios) los matagigantes (que matan gigantes) y los matadragones (que matan dragones... ¿he dicho ya que los enanos no son muy imaginativos a la hora de poner nombres y que son bastante literales?).

Los ejércitos enanos también cuentan con los ingenieros. Los ingenieros son tipos curiosos que han descubierto las leyes de la física y se dedican a jugar con ellas. Para ser enanos son altamente imaginativos,

cosa que les hace aprender conceptos como "metáfora", "mentira", "lechuga" o "presión interna" de forma más o menos intuitiva. Los ingenieros se dedican a hacer todo tipo de cacharros que sirven para a) llevar cargas de un lado para o b) para llevar cargas de un punto (a) llamado cacharro a un punto (b) llamado cabeza del enemigo a una velocidad (v) definida como la necesaria para que dicho punto (b) salte en pedacitos pequeños. Los enanos lo llaman progreso, pero las víctimas de las delicias del cañón órgano o del cañón lanzallamas tienen unos términos mucho menos amables para referirse a ese "progreso".

Entre los enanos más raros (más aún que los ingenieros y los matadores) son los montaraces. Son enanos que por alguna causa mística no les da la real gana de vivir en una cueva. Dicen que los edificios de ladrillo ya son muy buenos y no tienen toda esa humedad. Son mirados con recelo por el resto de enanos que en el fondo envidian el bronceado de los montaraces, mientras que los montaraces envidian... bueno, la verdad es que no envidian mucho por que estén muy ocupados con... bueno, con lo que quiera que sea que hacen los montaraces.

A los que les mola menos los montaraces es a los mineros, puesto que son su extremo más opuesto. Los mineros aman las minas, sobretodo por que les paga la hipoteca y les da de comer, pero también por que en el fondo es donde les gusta estar. Les gusta tanto su trabajo que en vez de salir fuera a luchar cuando toca, se dedican a hacer un túnel por debajo del enemigo antes que tener que llegar hasta él andando. Los otros enanos intentaron convencerles, pero como hemos visto que ni siquiera las leyes fundamentales de la física son capaces de convencer a un enano, lo dejaron correr. Aunque deberían ser los más molones de los más molones por que son los que más

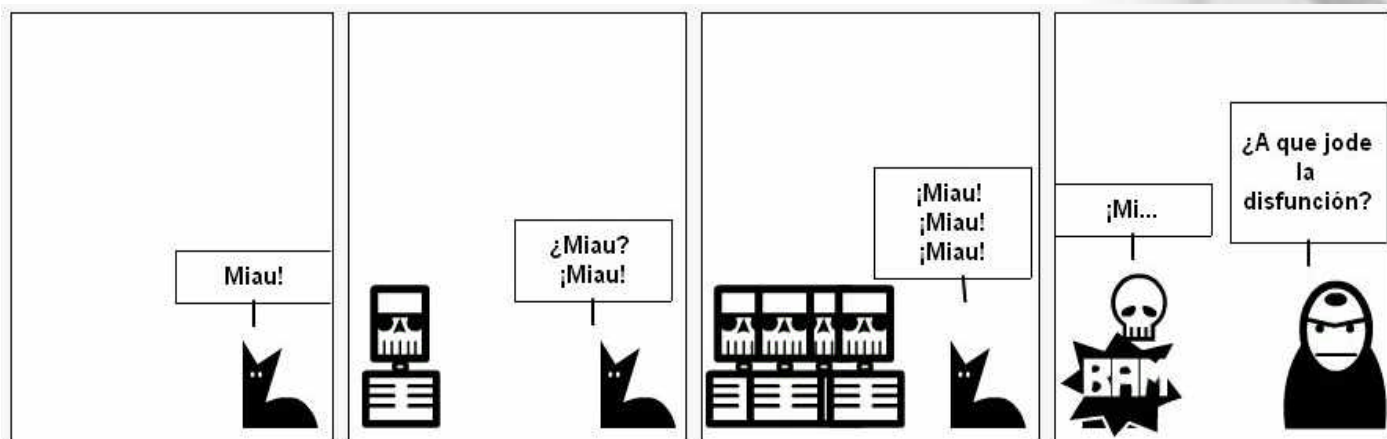
metales preciosos han tenido entre las manos, no pueden lucirlo. La primera razón de ello es que se ven obligados a pagar mucho dinero a los montaraces (quizás por eso les caen tan mal) para costearse los pajarrillos amarillos indicadores de oxígeno, los cuales mueren cada dos por tres por falta de oxígeno en las cuevas o por que el último aspirante a matador no le cambió el agua. El segundo punto es que van tan llenos de hollín y polvo que no lucirían quincalla ni que la tuvieran clavada en la frente.

De vez en cuando algún enano demuestra tener aptitudes para la herrería rúnica (dicha demostración viene a ser falta de reflejos cuando el maestro de las runas les señala con el dedo para designarles como sus aprendices), que vendrían a ser la forma particular de los enanos de hacer magia. Los enanos creen que eso de ir haciendo signos y decir tonterías para lanzar una triste bola de fuego que hasta el ingeniero más inepto puede lanzar (sobrevivir es otra cosa) no es ni digno, ni enano, ni nada de nada. Así que escogieron una forma más delicada de hacer la magia: escribirla. Y como los enanos quieren que las cosas duren, escriben la magia en acero, oro, o cualquier cosa que no se estropee si por ejemplo te sueñas la nariz con la runa. El mayor problema que tuvieron era que podían hacer una bola de fuego francamente letal, pero no podían convencer al enemigo que se metiera de cabeza en ella. Así que si el enemigo no iba a la runa... hicieron armas rúnicas que podían ir a por el enemigo.

En fin, como hemos dicho, así son los enanos. Son bajitos. Son tozudos. Son duros. Son codiciosos. Y tienen hachas. Supongo que por eso gustan tanto.

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



FAQ's Séptima Edición (I)

(c) Direwolf (http://www.geocities.com/mi_whplayers/dwfaq.html). Traducido por Namarie.

Probablemente, la mejor recopilación de preguntas y respuestas (Frequently Asked Questions, o FAQ) de toda la red acerca de Warhammer sea la de Direwolf. Usada en miles de partidas alrededor del globo y con una preparación muy meticulosa; pero está en inglés, cosa que a algunos les frena bastante.

Aquí ofrecemos una traducción a castellano de dichas FAQs. Estas FAQs NO SON OFICIALES, pero lo lanzamos aquí para que haya una respuesta uniforme para todos los jugadores. Si en tu grupo de juego tenéis una duda, y no hay respuesta oficial, os animamos a que uséis estas FAQs de Direwolf como "lo más oficial después de GW". Iremos ampliando estas FAQs en Cargad a medida que Direwolf lo haga, e incluso iremos ampliando con algunas preguntas realmente frecuentes (como ya hemos hecho aquí).

El próximo número pondremos las FAQs de Elfos Silvanos y Enanos, que ya están en la página de Direwolf (en inglés).

Enanos del Caos

P: ¿Dónde se puede obtener la lista de ejército de los Enanos del Caos?

R: En el libreto "Hordas Invasoras" (publicado en el año 2000), o mejor en la página web de UK: <http://uk.games-workshop.com/warhammer/chaos-dwarfs/assets/chaos-dwarfs.pdf>

P: ¿Dónde puedo encontrar las miniaturas para Enanos del Caos?

R: En la página web de Games Workshop, tienda on-line. Algunas unidades sólo se pueden encontrar en mercados de segunda mano (p.e. Ebay).

P: ¿Hay planes para producir un nuevo libro de Enanos del Caos?

R [Gav Thorpe]: El equipo de desarrollo no tiene planes para hacer un libro de Enanos del Caos a corto plazo, pero es probable que lo haga.

P: ¿Es oficial la lista de ejército de Enanos del Caos?

R: Completamente oficial.

Objetos Mágicos

P: En la lista de Enanos del Caos no se dan precios para los objetos comunes, que no tienen precio en el reglamento. ¿Cuánto cuestan esos objetos para Enanos del Caos? (por ejemplo un Pergamino de Dispersión)

R: Como la lista de Enanos del Caos se hizo conjuntamente con el manual de 6ª edición, hay que usar los precios que indicaba el manual de 6ª edición. Es decir: Espada Veloz 30p, Espada de Batalla 25p, Espada del Poder 20p, Mordisco de Acero 10p, Escudo Encantado 10p, Talismán de Protección 15p, Pergamino de Dispersión 25p, Piedra de Energía 25p, Báculo de Hechicero 50p y Estandarte de Guerra 25p.

Hobgoblins Eскурridizos

P: ¿A qué se refiere el término "envolver flancos" en los Hobgoblins Eскурridizos?

R: Ignora las referencias a "envolver flancos". Envolver flancos es una regla de la anterior edición que ya no existe (igual que "Volar Alto" dejó de existir en sexta).

Cañón Estremecedor

P: Las miniaturas con capacidad de Volar, ¿ven afectado el movimiento por Vuelo por culpa de las reglas del Cañón Estremecedor?

R: Sí. Dice "todas las tropas situadas a esa distancia", no se menciona ninguna excepción para miniaturas voladoras.

Interacción con otros libros

P: Los Enanos del Caos, ¿tienen las reglas especiales Agravio Ancestral, Avance Imparable? ¿Tienen cuatro dados de dispersión de base?

R: No. Los Enanos del Caos son una raza distinta a los Enanos y por tanto no tienen dichas reglas especiales.

P: Los jugadores Enanos del Caos, ¿pueden usar el libro de ejército de Orcos y Goblins?

R: Sí. Las referencias de reglas y costes de los Guerreros Orcos, Goblins y Orcos Negroz deben consultarse en el nuevo libro de Orcos y Goblins, incluyendo reglas de Animosidad, Grandotez, rebanadora, etc.

P: ¿Cuántas unidades de Orcos Negros puedo incluir en un ejército de Enanos del Caos?

R: [Cargad] La disponibilidad de una tropa no es una regla de dicha tropa; de igual forma que hay tropas básicas en el libro de O&G que aparecen como especiales en

Hordas Invasoras. Así pues, 0-1 unidades de Orcos Negros.

P: ¿Pueden las unidades de pielesverdes de un ejército de Enanos del Caos usar estandartes mágicos del libro de Orcos y Goblins?

R: No. Los pielesverdes de un ejército de EdC son esclavos, y no tienen acceso a la armería mágica de un ejército de Orcos y Goblins.

P: ¿Puedo llevar un Cañón del Caos, que tiene Enanos del Caos, en un ejército de Enanos del Caos?

R: Oficialmente, no. Debes pedir permiso a tu oponente para hacerlo.

Centauros

P: ¿Son inmunes los Centauros Enanos del Caos al Golpe Letal?

R: No, no son inmunes, ya que tienen PU2.

P: Un Centauro Enano del Caos con arma a dos manos, ¿tiene +1F o +2F? ¿Se benefician de la regla de usar arma de mano y escudo?

R: Los Centauros están clasificados como "caballería", y por tanto usan todas las reglas de caballería: las armas a dos manos dan tan sólo +1F y no se benefician de la regla de luchar con escudo y arma de mano.

Trabucos

P: Una unidad de 12 trabucos formado en frontal de 4, ¿qué fuerza tiene?

R: Aunque esta unidad no tenga filas, en las reglas de trabucos se indica que "Este modificador por filas podrá contabilizarse si la unidad tiene un frente de, como mínimo, 4 miniaturas". Así que disparan con F5 ya que tiene de dos filas adicionales de 4 miniaturas.

P: ¿Cómo funciona Aguantar y Disparar con trabucos?

R: Exactamente como cualquier otra arma de proyectiles; si la unidad que carga está a menos de 30cm, todas las miniaturas hasta 30cm pueden ser impactadas. Si la unidad que carga está más allá de 30cm, la carga se para al alcance máximo (30cm), es objetivo de disparos (sólo la fila frontal es impactada), se resuelven pánicos y se finaliza la carga.

P: ¿Los trabucos necesitan tener línea de visión y rango para declarar un disparo?

R: Sí, no hay ninguna excepción a los trabucos ni en el reglamento ni en las reglas de Enanos del Caos; no pueden disparar si no hay línea de visión. Sin embargo, hay que notar que todas las miniaturas en la "zona de fuego" son impactadas, sin importar si hay línea de visión o no.

P: Los personajes (y campeones) ¿pueden hacer un Cuidado Señor si son impactados por el área de un trabuco?

R: Sí, ya que se trata de una área de efecto (igual que ocurre con plantillas o con algunos hechizos).

P: ¿Puedes disparar con los trabucos aunque en el área de efecto haya alguna unidad amiga?

R: No, según se indica en MdA3.

Mercenarios

P: Dónde se puede encontrar la lista más actualizada de Mercenarios?

R: En la web inglesa: <http://uk.games-workshop.com/dogsofwar/lists/>

Personajes

P: ¿Puede un personaje mercenario unirse a una unidad mercenaria? ¿Y a un regimiento de renombre?

R: Sí, en ambos casos, ya que son unidades del ejército.

P: ¿Puede un personaje no mercenario unirse a una unidad mercenaria? ¿Y a un regimiento de renombre?

R: No.

P: ¿Pueden las razas no mercenarias contratar personajes mercenarios "sin nombre"? (p.e. general mercenario, pagador, hechicero mercenario)

R: No, esos personajes son exclusivos de Mercenarios.

P: Los portaestandartes "con nombre" de los Regimientos de Renombre,

¿cómo se tratan a efectos de capturarse?

R: Ya que tienen nombre y se tratan como personajes, deberían tratarse exactamente como portaestandartes de batalla a efectos de captura y pérdida del estandarte (NO para los demás efectos, ya que no son portaestandartes de batalla).

P: ¿Puede un personaje vivo mercenario (p.e. Capitán Mercenario) unirse a una unidad no muerta (p.e. Compañía Maldita)?

R: La intención es que no, los personajes vivos no pueden estar en unidades de no muertos y viceversa.

P: ¿Dónde están las reglas de los personajes especiales como Mydas el Mezquino, Lucrezia Belladonna, Borgio el Sitiador, Ghazak Khan y Lorenzo Lupo?

R: En MdA2.

Pagador

P: En la descripción del Pagador se dice que debe tratarse igual que un Portaestandarte de Batalla. ¿Puede llevar estandarte mágico?

R: No. No lleva estandarte por lo que no puede llevar estandarte mágico. En el manual no dice que un Portaestandarte de Batalla pueda llevar estandarte mágico, sino que lo dice en los libros de ejército correspondientes. Dado que no pone explícitamente que el Pagador pueda llevar estandarte mágico, no puede.

P: Un Pagador en una unidad con estandarte, ¿suma un +1 al RC igualmente?

R: Sí, ya que "tiene un efecto similar al de un portaestandarte de batalla" (+1RC) y según el reglamento es acumulable ese +1 al estandarte.

Piqueros

P: Supongamos una unidad de piqueros cargada por un carro. ¿Las picas son antes que los impactos por carro?

R: No. Los impactos por carro ocurren antes que el combate (a no ser que se especifique lo contrario). Así que los impactos son primero, luego viene el combate (en el cual las picas atacarán primero).

P: Una unidad de tres filas que carga, ¿lucha con tres filas o con cuatro?

R: Con tres. Las picas luchan en cuatro filas, si la unidad tiene menos pues se lucha con menos; en carga es una fila menos de lo habitual, es decir tres filas (menos si la unidad tiene menos).

Enanos mercenarios

P: Las reglas especiales del libro de Enanos, ¿se aplica a los Enanos mercenarios?

R: Sí, todas las reglas especiales de los Enanos (Agraviado Ancestral, Relentless, Resolute) se aplican a los Enanos mercenarios (WD 258 US).

Regimientos de Renombre

P: ¿Cuántos ataques tienen los Matadores Piratas de Drong el Largo?

R: Ya que la regla especial de los Matadores Piratas "Armados hasta los dientes" indica que ganan un ataque adicional, ese es el efecto: Drong tiene 3+1=4 ataques, y cada Pirata 1+1=2.

P: Los ataques CaC de los piratas de Drong, ¿tienen F4 y poder de penetración? ¿O son simplemente dos armas de mano?

R: La regla "Armados hasta los dientes" explicita que la unidad tiene siempre ataques de F4 con Poder de Penetración. No es lo mismo que si llevaran "par de pistolas".

P: ¿Pueden los Matadores Piratas disparar doble con las pistolas?

R: Ya que los Matadores tienen "dos o más pistolas" (MdA3 66, Reglamento 57), pueden hacer disparos múltiples x2 en la fase de disparo.

P: ¿Tiene el dragon de Asarnil tirada de salvación?

R: Sí, tirada de salvación por armadura 3+ como el resto de dragones (WD 258 US p41).

P: ¿Cuánto valen en puntos Asarnil y su dragón?

R: Asarnil vale 130 puntos y su dragón 330 puntos (WD 258 US)

P: En los Gigantes de Albión, los gigantes tienen "nombre", así que se pueden considerar personajes. ¿Pueden lanzar y aceptar desafíos?

R: No; sólo el campeón de la unidad (Hengist). WD 258 (US)

P: ¿Dónde se pueden conseguir las reglas de Gotrek y Felix?

R: En Manuscritos de Altdorf 1.

P: ¿Dónde se pueden encontrar las reglas de los Cazadores de Brujas (Johan Van Hal & Wilhelm Hasburg)?

R: En Manuscritos de Altdorf 1.

P: ¿Dónde se encuentran las reglas de los Desollahombres de Mengil?

R: En la WD de Septiembre 2004.

P: ¿Dónde se pueden encontrar las reglas para el Emisario Oscuro, el Arúspice y las Bestias del Cieno?

R: En MdA2.

P: ¿Se puede tener más de un Emisario Oscuro (o Arúspice) en un mismo ejército?

R: No.

P: ¿Puedes tener un Emisario Oscuro y un Arúspice en el mismo ejército?

R: ¡Claro que no!

Kislev

P: Dónde puedo conseguir la lista de ejército de Contingentes Aliados Kislevitas?

R: En "Manuscritos de Altdorf III". También está en la página web de Games Workshop <http://www.games-workshop.es/warhammer/imperio/kislev/>

P: Los personajes de un contingente aliado kislevita, ¿cuentan para el máximo de personajes del ejército?

R: No. Los contingentes aliados se tratan como ejércitos separados, y por tanto tienen sus propias tablas de mínimos y máximos.

P: ¿Se puede usar un contingente kislevita sin un ejército al que aliarse?

R: Sí.

P: ¿Puede un mago del Imperio, un Slann o un Alto Elfo usar el Saber del Hielo?

R: No.

P: Cuando dice que la Carga Gloriosa afecta como una carga por el flanco a una unidad trabada en CaC (en séptima las unidades en CaC no chequean), ¿debe chequear?

R: Sí. El párrafo debería decir: "Una unidad cargada por una unidad (pu5+) con Carga Gloriosa debe hacer un chequeo de pánico". La referencia al ejemplo, era eso, un ejemplo válido en sexta.

P: ¿Puede un ejército independiente de Kislev tener Regimientos de Renombre?

R: No. Los Mercenarios no aparecen como opción para Kislev.

P: Tzarina Katarin, la Reina del Hielo, va encima de un caballo normal o una montura monstruosa?

R: Un caballo normal. Las tres heridas de su montura son una errata.

P: ¿Es oficial la lista de Kislev?

R: Sí. Sin embargo, puede que en algunos torneos la lista no esté permitida; consulta las bases del torneo.

Culto de Ulric

P: ¿Donde puedo conseguir la lista de Culto de Ulric?

R: En Manuscritos de Altdorf III, o en la web de Games Workshop (en inglés):

P: ¿Debo decir cuándo uso un fragmento de Skoll? ¿O se supone que siempre está ahí y puedo gastarlo cuando quiera?

R: Se debe decir que se va a usar un fragmento de Skoll antes de hacer un intento de dispersión (White Dwarf UK 298).

P: La capa de Anraheir dice que el portador causa miedo en Minotauros. Sin embargo, los Minotauros causan miedo y por lo tanto son inmunes al miedo. ¿Cómo funciona?

R: El portador de la Capa causa miedo a los minotauros, aunque normalmente serían inmunes al miedo (White Dwarf UK 298)

P: ¿Puedo poner un Tanque a Vapor en un ejército de Culto de Ulric?

R: No. El Culto de Ulric no es un ejército del Imperio. De igual forma que un ejército de Culto de Ulric no puede tener (por ejemplo) Flagelantes o Herrueruelos, tampoco puede tener un Tanque a Vapor (GW).

P: ¿Es oficial la lista de ejército de Culto de Ulric?

R: Sí. Sin embargo, puede que en algunos torneos la lista no esté permitida; consulta las bases del torneo.

Reinos Ogros

Cazador

P: El lanzarpones no incluye "mover o disparar". ¿Puedo mover y disparar?

R: No, el Cazador no puede mover y disparar, debe recargarlo como si fuera una ballesta.

P: Del lanzarpones se dice que "dispara como un lanzavirote". ¿Anula armaduras? ¿Cada herida no salvada causa 1d3 heridas? ¿Puede pivotar sin penalización?

R: Sí. Anula armaduras, cada herida no salvada hace 1d3 heridas y puede pivotar gratis (siempre y cuando no vaya con los Tigres).

P: ¿Por qué el Cazador tiene Arremetida? ¿Si carga con sus dos Tigres causa impactos?

R: Todos los ogros tienen Arremetida y eso incluye al Cazador... que arremetería si no fuera siempre Solitario. No causa impactos porque en las reglas de Arremetida se

especifica que debe ser una unidad de 3+ ogros.

P: ¿Se puede separar los Tigres durante la fase de Resto de Movimientos, o deben acompañarlo hasta que se separen en una fase de cargas?

R: Sólo se pueden separar declarando una carga o persiguiendo a una unidad.

Ogros Toro

P: La descripción de los Puños de Hierro dice que se puede usar como arma de mano o escudo; ¿puede usarse como escudo para disparos?

R: No.

Sueltafuegos

P: Si una unidad de Sueltafuegos tiene problemas y se pierde el 25% o más de la unidad como bajas, ¿debe hacer la unidad un chequeo de pánico?

R: Sí. En Séptima Edición una unidad que sufra 25% o más de bajas debido a unos Problemas debe tirar pánico.

Yetis

R: Hay Yetis con dos armas de hielo, una en cada mano. ¿Tienen dos armas de mano?

R: No.

P: ¿Afecta el Aura de Escarcha a las miniaturas amigas?

R: Sí, puede afectar a otras unidades amigas (p.e. en un combate múltiple) pero NO a otros Yetis.

Comehombres

P: Si hay varios Comehombres con diferente equipo en una misma unidad, ¿cada uno puede usar armas diferentes en Cuerpo a Cuerpo?

R: Sí.

P: Bien, entonces tenemos distintas miniaturas. ¿Cómo se tratan los comehombres? Si me hacen tres heridas, ¿cuál muere? ¿O se cuenta como si fueran tres campeones?

R: Las heridas se cuentan en "general" (para la unidad, no por miniatura), así que si se hacen tres heridas el jugador Ogro decide qué comehombre muere.

Lanzasobras

P: El chequeo por Mal Genio, ¿cuándo debe hacerse?

R: Después de declarar las cargas normales.

P: El tirasobras no tiene la regla Altamente Insignificante. ¿Es una errata?

R: No, es intencionado.

P: Un tirasobras ¿es pielverde?

R: Sí.

Gargantúas

P: ¿Puede la Gargantua marchar el turno que entra en la mesa?

R: No; según el manual, las unidades que entran no puede cargar ni marchar.

Panzamagia

P: Si un Carnicero intenta lanzar un hechizo (como p.e. Mascahuesos) que les causan daño, y dicho hechizo es dispersado, ¿tiene efecto el daño?

R: No, ya que todo el hechizo ha sido dispersado.

P: Se dice que si se intenta lanzar un hechizo que "ha sido lanzado con éxito", la dificultad aumenta. ¿Qué significa lanzado con éxito?

R: Que se consiguió lanzar y no fue dispersado.

P: Si el Carnicero muere, ¿siguen en juego los hechizos que permanecen en juego que había lanzado?

R: No, dejan de tener efecto.

P: ¿Puede un Carnicero finalizar voluntariamente un hechizo en juego para que deje de tener efectos, o sólo puede "cambiar" efectos lanzando otro hechizo diferente?

R: Lo segundo; debes lanzar un hechizo para anular el que ya había.

P: ¿Qué pasa si un personaje solitario que tiene un hechizo se une a una unidad que no tiene ninguno?

R: Que él sólo tiene el hechizo. Si se lanza un nuevo hechizo sobre la unidad, él deja de tener el que tenía y él y la unidad tienen el nuevo.

P: ¿Qué ocurre cuando un personaje con un hechizo de panzamagia se une a una unidad con otro hechizo de panzamagia?

R: El personaje deja de tener el hechizo que tenía y pasa a tener el hechizo que tiene la unidad.

P: Si una unidad (con personaje) recibe hechizo de Panzamagia y el personaje se "separa" de la unidad, ¿qué pasa?

R: El jugador Ogro debe decidir quién va a ser afectado por el hechizo a partir de ahora, unidad o personaje.

P: En el libro de Ogros se dice que la Panzamagia puede dispersarse en la fase de magia enemiga, como si fuera un hechizo que permanece en juego de nivel 7. ¿Puede dispersarse

también en las siguientes fases de magia del jugador ogro?

R: Sí, y deben considerarse siempre como hechizos que permanecen en juego de nivel 7, pero sólo después de haberse lanzado.

P: Los Gnoblars Marmitones, ¿dan +1 a la tirada de magia o +1 a los dados?

R: +1 al total.

P: Los objetos mágicos (o habilidades) que "destruyen" hechizos de los magos, ¿pueden lanzarse sobre panzamagia? ¿Afectan a un mago o a todos?

R: Sí, afectan a panzamagia, pero sólo al mago sobre el que se ha actuado el objeto mágico o habilidad.

Objetos Mágicos

P: ¿Se puede llevar armadura ligera (o pesada) y además un Protegetripas mágicos?

R: Sí, claro.

P: No he visto el Escudo Encantado en la lista de objetos mágicos de Reinos Ogros. ¿Es un error o es intencionado?

R: Es intencionado; los Ogros no pueden llevarlo.

P: La Mazatrueno, ¿sólo la pueden llevar los Déspotas?

R: No.

P: En la descripción de la Mazatrueno dice que se determinen las bajas "igual que si la unidad hubiera sufrido el impacto directo de una catapulta". ¿Significa esto que anula armaduras y que cada herida no salvada causa 1d6 heridas?

R: Sí, así es.

P: El arma mágica Parteescudos, ¿impacta automáticamente a carros porque éstos no tienen Iniciativa?

R: Debes usar la iniciativa de la tripulación del carro.

P: ¿Las disfunciones de Panzamagia hacen que se aplique al Grancráneo?

R: No, es sólo en los hechizos enemigos.

P: El Puño Glotón anula objetos mágicos de tiradas de salvación exitosa; ¿incluye salvación especial?

R: Sí, se refiere tanto a tiradas de salvación por armadura como tiradas de salvación especial.

P: Si un hechicero enemigo sufre una disfunción por Corazonaverno y saca un "1" en la tabla de disfunción de panzamagia, ¿qué ocurre?

R: El mago enemigo es destruido, y todos los Carniceros sufren 1d3

heridas. Estas son las recompensas de quien juega con el Caos...

P: Los magos que ignoran disfunciones (p.e. un Slann de Cuarta Generación), ¿deben tirar en la tabla de panzamagia si hacen una disfunción y el Corazonaverno está en juego?

R: No, son inmunes a sus efectos.

Mercenarios

P: Si una unidad de Tripasduras está en un ejército como Mercenarios, ¿pueden llevar estandarte mágico?

R: Una única unidad de Tripasduras por ejército puede llevar un Estandarte Mágico, ya sea común o de los Reinos Ogros. Nótese que el Estandarte de Guerra no puede estar repetido en un mismo ejército.

P: ¿Los Ogros Toro suplantando los Ogros Mercenarios de la lista de Mercenarios?

R: No. Una cosa son los "ogros" (lista de mercenarios) y otra los "ogros toro". Así que por ejemplo los ogros mercenarios no tienen Arremetida, y un jugador Mercenario puede tener Ogros Toro y Ogros (mercenarios) en un mismo ejército.

Otras dudas

P: ¿Pueden los Ogros del Caos hacer arremetida?

R: Que no. Ni Ogros del Caos, ni Ogros mercenarios. Ni Ogros dragón.

P: Las reglas de Skrag dice que DEBE estar acompañado de (por lo menos) 2 Gargantúas. ¿Significa que esas Gargantúas van con Skrag, de la misma forma que los Tigres Dientes de Sable para el Cazador? ¿Cómo despliegan esos Gargantúas?

R: No, no forman una unidad. Y despliegan como el resto de Gargantúas.

Caballería Rinobuey

P: ¿Dónde puedo encontrar las reglas para la caballería Rinobuey?

R: Si tienes la White Dwarf inglesa de Septiembre de 2.005, ahí. Si no, mejor en la página web de Forge World (<http://www.forgeworld.co.uk>). Si tienes problemas con el inglés, mírate la Cargad número 1

P: Los Jinetes de Rinobuey, ¿son oficiales?

R: Como todas las reglas publicadas en Forge World y la WD, debes pedir permiso a tu oponente para usarlo. Si estás pensando en un torneo, consulta las bases del torneo.

Laz Kozaz ke brillan de loz orkoz

por Gorfang Rhanz (*lenguaje no apropiado para no-orcos, aviso... ni siquiera hemos pasado el corrector, lo sé... -ed-*)

Bueno, bueno , bueno, voy, para variar un poco, a escribir algo serio... pero poco.

Una reflexion orcoide sobre los objetos mágicos de los orcos, empezemox: (ojete, me inveto los nombres....)

Armas de 100 puntos

El kolmillo rúnico: Este lo pide un orco u orco negro montado en jabalí y con escudo, todos lo ataques ke impactan, mojan y niegan el lulo (pero no el lulo especial), tremenda. (Alguna ke konozko tambien esta tremenda)

La zuperrebenadora de juicio final: +1 a la fue y +1 atake según el modificador por filas ke tenga la unidad, Kaudillo orco a pie, pegando 7 ataques de F 8, no esta mal...eso sip, si le meten lo follan.. Salvación de lulo 6+ o 5+ si es orco negro, o lulo especial de 6+ si es salvaje (siendo salvaje, lorin, 8 ataques de fuerza 8)

Armas de 50

Hacha de menstruación: +1 a la fuerza la primera ronda de CaC y furia asesina de +1d6 ataques, eso si el Personaje tiene ke ir solo... seria kojonudo si no fuera porke tambien tiene ke ir a pie (no puede montar...), de ahí el nombre supongo....

Espada histórica (o chillona... pero mola más mi nombre): +1 a la fue y +1 atake por cada Pj enemigo ke tengas a 30 cm... o sea un chusko de arma, porke kada vez ke mates a uno pierdes ataques y fuerza...

Armas de 40 puntos

Bakulo para ir de craneo: es para los shamanes, si impactan en CaC, chekea liderazgo o espichas... kojonudo contra skavens y goblins y tal... una mierda contra enanos, elfos y tal.. eso si, si la metes, mojas churro fijo. PORKE LO NIEGA TODO, LULOS Y REGENERATIONS!!!!

El Pinchapuercos: Ke decir, el viejo klasiko, si llevase jinetes de jabali llevaria siempre un big boss kon ella

Armas baratas

Hacha para repetir tiradas para impactar: pos eso, ademas es rebenadora. 25 points

Espada goblin: Solo para goblins, da ataques de envenenados y si atakamos por el flanco +1 a la fue y por la espalda.

El unico kastñazo:Para goblins, durate un turno Fuersa dié, 15 puntos.

Superhacha enana runica ke aunke mas lo intento no cuadro los puntos: +1 ha +1 fue +1 l por 15 pints... el hacha de los kombos....

Arma goblin de 15 puntos (se me akaban los nombre de risa): -3 a la salvación... para un goblin... eso es lo ke da risa

Arma goblin de 5 puntos: cuando atakamos a un personaje kon este arma tenemos +1 a la fuersa por cada objeto ke brille ke lleve... un regalazo... o no

Armaduras y demas kachivaches...

...pos no se han machakao mucho los sesos los de Jaimes kon las armaduras orcas....

Armadura de 50 puntos ke da +1 a la resitencia y aparte es armadura ligera: po eso... si lo kereis en nombre bonito es la koraza de Gorko, si lo kereis en nombre komún una pérdida de dignidad y de tiempo.

El eskudo ke muerde: Cuesta 25 puntos y mira tu, si el otro saca "1" para impactar se kome impactos de Fuersa 5, puede kombar bien kon el hechizo goblin akel de transformas "6" en "1" (no, no es un lubrikante... pero podria)

Talismanes

El Kareto de Morko: Hace ke el enemigo tenga un -1 al impactar por 35 puntos... la pregunta es, tambien le afecta a un paladin de slaneesh cacófago???

El mejor kachivache pa'l ke manda: Salvacion del lulo especial 5+ by 30 points. A mi me valeps.

Kolgante de protekzion ke te protege y vale 25 puntos: Una idea super original ke te kagas, tienes la salvación del otro, komo mola!!! Si te ahostias kontra un enanito chapadito (o imperialito) o un muchachote del caos va ke te mueres, pero kontra los asociados al gremio del tanga de leopardo, como los matadores, hechiceros y demás calaña, pues kasi ke tiras puntos....

El kollar de Zorga el griego: 5 puntos y las bestias te impacta a "6"!!! Se han akabado las humillaciones de los caballos asesinos... o no?? (no sacan siempre 6 para impactar los maricas de los caballos???)

Objetos para magos

...nunka entenderé porke son arcanos... y no para magos ke es ma fácil...

Idolo de Morko: Por 50 points hace ke tengas un dado mas de energia





general por cada unidad de 20 orcos trabados en CaC a 60 cm, pero kita 1 dado de energia por kada unidad de 20 minis o mas ke esté huyendo. Ke majo no???

El bakulo goblin de 50 puntos: Kitas un dado de energia del otro y te metes uno de dispersión, sirve kontra todo el mundo menos enanitos y khorn. (es ke si no, no rima, leches)

El bakulo de +1 para hacer hechizo: pos eso, por 40 points eso va ke te kruejes, y ahora ke estoy inspirao; ¿por ke Jaimes no usa nombres como los de Dungeons & Dragons? Nadie tiene espadas de la madre ke me parió en el Dungeons si es ke no hacen 1200 kosas, si tienes un truño de espada ke da un +2 para hacer kosas, pues tienes un truño de espada +2... no una espada truño de la madre ke me parió... eso sip es solo un apunte.

Escritos hechos kon el kulo del Tamariz: 10 puntos y si el chaman orko ke los lleva esta en CaC puede hacer hechizo kon un +2 (llamarlo "objeto magiko para magos de +2 a los hechizos en CaC por 10 points" hubise sido muy simple y deskonsiderado). Esto komba ke te kagas kon el el bakulo de ir de kraneo y tal... pero bueno si sois kapaces de konektaros a internet podeis sumar 10 + 40... o bueno, puede ke no.

Zetaz magikas para goblins nocturnos ke antes eran gratis pero ahora las vais a tener ke pagar a 10 puntos: su simple nombre lo aklara todo,

Lo bueno, shamanes de nivel 2 o 1 kon 2 setas de estas y un pergata, lo malo, no son gratis KOÑO!!!

Objetos encantados de konocerte

El Kuenno de urgok: Todas las unidades del ejercito de las tinieblas verde tienen +1 al liderazgo y los demas -1, si al hacerlo sonar sacas un 1 el mameluco ke lleva el kuenno se kome una herida de fuerza 5 sin lulo ke valga. Objeto llevamurgas de 5

Tokandolas Gaitas: Solo goblins nocturnos, solo una ves y 35 points, los bugas tuning y los caballeres tiran de panico... no hay komentarios... (huele a peste???) será este objeto magiko no???)

Jabali de hierro: 35 puntos para un orco y hace ke tu javali haga 1d3 impactos de fuerza 5 a la carga.

Objeto magiko ke hace ke tengas golpe letal y como es muy malo nadie se lo va a poner a sus jefazos porke vale solo 30 points: Si, me habeis pillao, esta ironizando....

Botas ke hacen ke tengas un atake mas: Valen solo 30 puntos... mmm... kon la espada de regla y un malote salvaje puede dar miedo el tema (Por favor no hagais dobles lecturas de esta frase)

El mapa para hacer a un tio a pie explorador si sacas 2+: Vale 25 puntos y sirve para tirarlos. Los puntos klaro.

Kachivache turbulento: Hace ke un goblin joda el lulo especial de la peña ke tenga peana kon peana... esto komba kon un hijolagranp... orco ke matemucho y joda el lulo normal. 25 puntos

Piedra del reirse: usala kon un goblin de matao y trabala kon 2 unidades o más, kuando muera (ke va a morir) hara 1d6 impactos de fuerza 6 por unidad... a ke hay para reirse. Y solo por 25 puntos.

Aro de 20 puntos ke hace el kabezazo: pos eso y si sakas un 1 te jamas un impacto de fuerza 5, objeto llevamurgas de 3

Setas del canto del loco: hace repetir las tiradas para hacer impactos de los fanaticos de la unidad donde se haye el mameluco ke lleve estas setas (mamaeluko nocturno). Solo vale kuando salen de la unidad. Es lo ke tiene, va repartiendo "besos pa cenar" y tal.

Pozima de akuestate en la via: 15 puntos, el personaje ke la usa tira un dado y de 1-2 es estúpido (komo el inutil de jugador ke le kompró la pozima) 3-4 sinte odio (hacia el gilipuertas ke ha kreado este objeto) y de 5-6 odio y furia asesina (hacia el idiota ke ha kreado las armaduras magikas). Asi pues, si la llevais, akostaos en la via, saldreis ganando.

Estandartes magikos fashions de la muerte

El totem anti magia de Morko: Solo para orcos, da tanto dados de dispersión como bonus de filas tengas. Original no?? por 50 puntos ke esperas, ke gane la partida solo???

El estandarte para ke los goblins repitan los chekeos de panico a 30 cms: 50 points, para los motivaos ke solo usan goblins.

Estandarte de la luna malvada: Hace tosudos a los goblins nocturnos ke estan bajo sus efectos... o sea no hace una mierda, y eso por 50 puntos

Estandarte de lasaña: solo goblins, da atakes enverenaos 50 puntos (debe ser lasaña toxica)

Estandarte de 25 puntos ke no hemos kerido kanviar 1: si algo funciona para ke kanviar, 3d6 cms a la carga, agarrame de aki!!!

Estandarte de 25 puntos ke no hemos kerido kanviar 2: si algo funciona para ke kanviar, +1 atake a toda la unida kuando me salga de la churra, agarrame de la idem!!!

Atent: Gorfang Rhanz

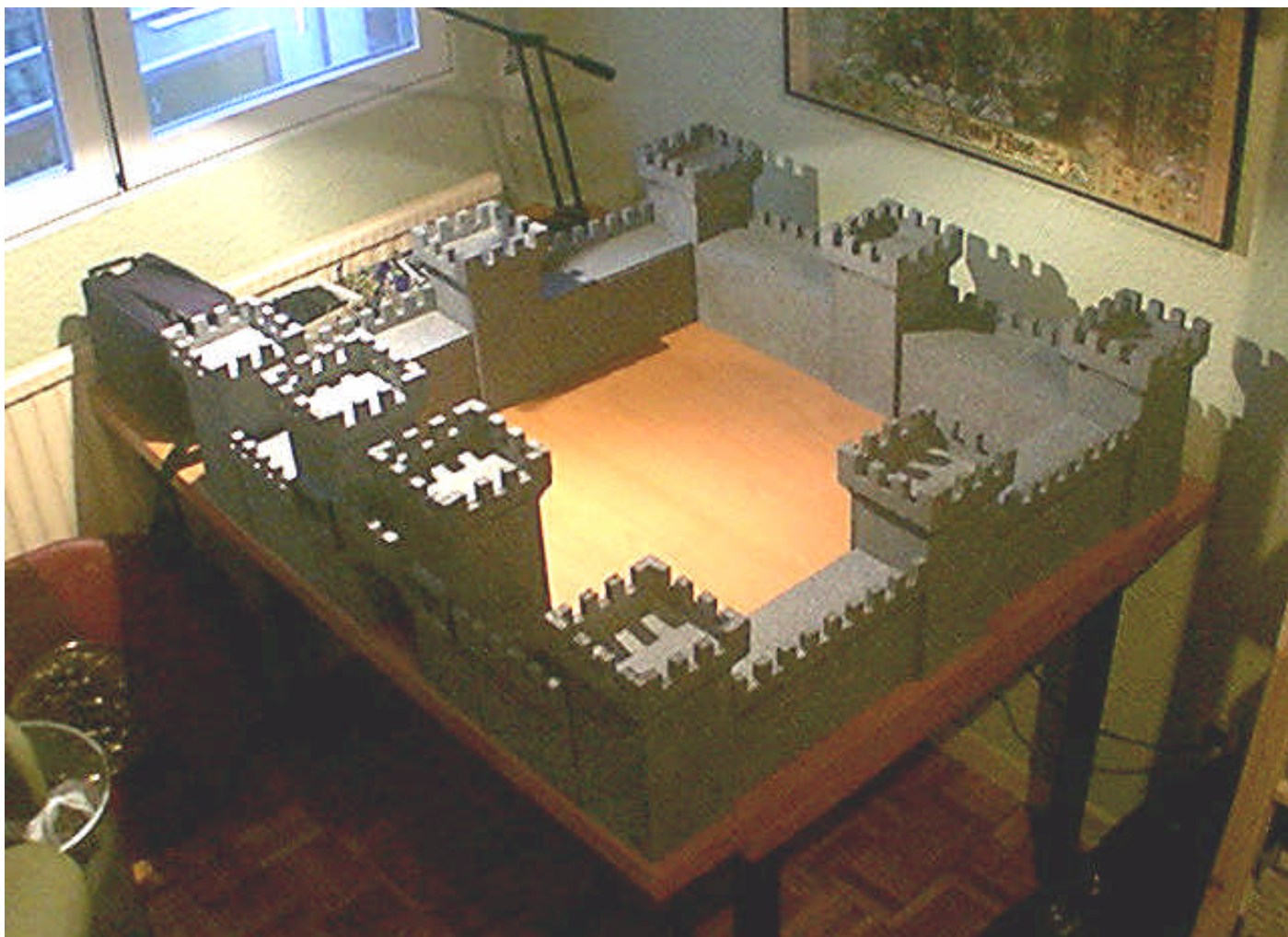
KDD "Yasta...o no"

Escenografía ... Escenografía

Castillo Medieval para Wargames

por Rodrigo González Ayala (rorro@portalrol.com)

El día que vi los precios de los castillos por piezas (que los hay de varias marcas), casi me dio un ataque. En ese momento decidí que me lo haría yo mismo. Después de abandonar ideas como las empalizadas tipo Oeste Americano, opté por el uso de materiales más modernos. Aquí va una pequeña guía de cómo construirse una plaza fuerte al más puro estilo Castellano.



Materiales

- Cartón pluma: Este material, muy utilizado en modelismo, se vende en varios grosores. Nosotros utilizaremos el de 0,5 cm. para las paredes y el 1 cm. para las almenas.
- Cola blanca: Cola de la de toda la vida, que es con lo que se pega el cartón pluma.
- Pintura pulverizada de efecto piedra: Pintura a presión que se encuentra en tiendas de bricolaje. Hay varios tipos de efecto. Yo utilicé la de efecto granito.
- Tapaporos y tinte negro: Pintura para cubrir la superficie del cartón pluma y darle un poco de tono base.
- Cuchilla de modelismo, reglas, lápiz, un pincel grueso, etc...

Comenzando a trabajar

Lo primero es medir bien las piezas. Una vez que tengamos decididas las dimensiones, deberemos dibujarlas sobre el cartón pluma. Aquí se presentan unas medidas orientativas. Por el momento, vamos a ignorar las almenas, que las colocaremos posteriormente. Todas las medidas presentadas son sin contar las almenas, que se explicarán más tarde. Hay que pensar que el ancho de las murallas es irreal, pero permite el que se desarrollen escaramuzas sobre las mismas.

Despiece y dimensiones

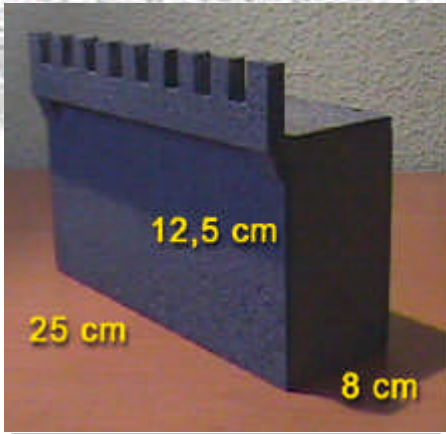
Las medidas no incluyen las almenas. Recordad al recortar el ancho del cartón pluma, normalmente 0,5cm.

El modelo de la foto tiene: 8 torres, 6 secciones de muro normales, 2 secciones de muro pequeñas y el Portón de Entrada.

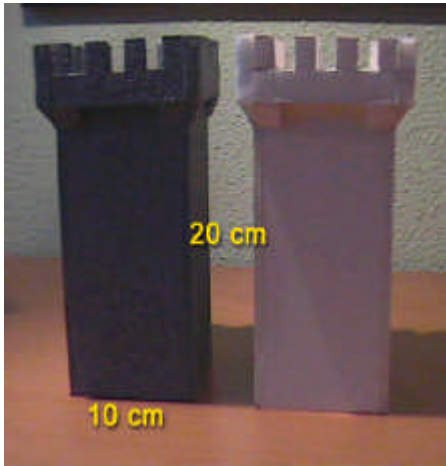
Sección de muro normal

25cm. ancho X 12,5cm. alto X 8cm. fondo.

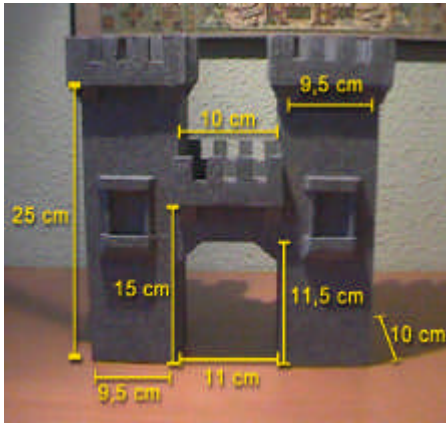
Lo normal es dejar la parte vista de las uniones para los laterales, por lo que las piezas de los lados debería ser de 12,5 X 7 (restando 0,5 de cada lado) para un fondo de 8.



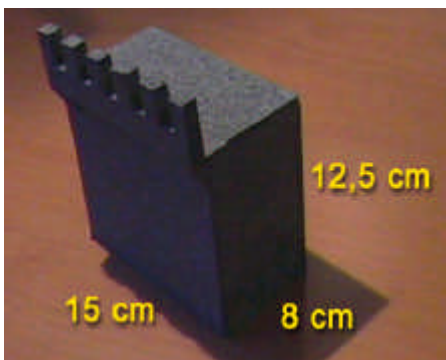
Sección de muro normal



Torre



Portón de entrada



Sección de muro pequeña

La parte de arriba será una "tapa" de 12,5 X 8

Torre

10cm. ancho X 20cm. alto X 10cm. fondo.

En este caso dos de los lados serían de 10 X 20 y dos de 9 X 20, y la tapa de 10 X 10.

Portón de entrada

Esta pieza tiene algo más de complicación, ya que es algo más elaborada. Recordar que las medidas son sin almenas. Lo normal es comenzar por las dos piezas grandes delantera y trasera, los dos laterales exteriores, de 25 X 9. Luego ir añadiendo el resto de piezas poco a poco.

Sección de muro pequeña

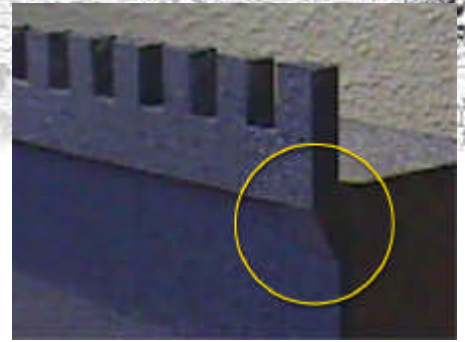
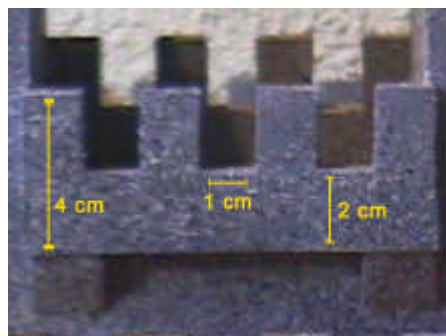
2 secciones como esta son necesarias para ajustar el lado del Portón de Entrada con los otros tres lados, ya que éste tiene dimensiones distintas.

Colocando las almenas

Las almenas son la parte más característica de los castillos medievales. Vamos a poner un poco de hincapié en ellas, para dar un toque vistoso a la maqueta, y que además den juego en posibles partidas, ya que ofrecen cobertura a arqueros y ballesteros.

Para elaborarlas, utilizamos piezas de cartón pluma de 1cm. de espesor, a las que se le quitan cuadraditos para obtener la forma deseada. Calculamos 4 cm de alto para las secciones de almena. Cada almena tendrá 2cm. Del alto por 1cm. de ancho y dejará a sus lados un hueco del mismo ancho. Aseguraos de que cada sección comienza y termina con una almena, no con un hueco.

En los muros, cada uno lleva una sección de almena del mismo ancho



que el muro. En las torres las cuatro secciones sobresalen un centímetro de cada lado, para unirse con las secciones de las otras caras de la torre. En la parte baja de cada lateral ponemos unas cuñas de apoyo para dar más consistencia. Observa que las secciones de almena van pegadas casi al ras de la sección de muro o torre, y apoyada en las cuñas. (Estas cuñas son triángulos de material de 1cm de grosor). Hay que usar cola en abundancia para que no se despeguen.

Pintura

Para empezar, hay que preparar la pintura base. Yo usé tapaporos mezclado con tinte negro. Primero se da una capa entera de gris a todas las secciones. Esto sirve para que el cartón pluma no absorba demasiada pintura cuando apliquemos el efecto piedra. Al ser coloreado, nos evitará tener que cubrir toda la superficie con la pintura en aerosol, que es bastante más cara.

Cuando esté seco el tapaporos, y una vez cubierta la mesa con papeles, se aplica el aerosol efecto granito.

Detalles

Ya solo queda detallar la cosa. A mí sólo me dio tiempo para colocar unos pedestales para estatuas en el portón de entrada. Las estatuas se pueden hacer con figuras viejas o del Battle Masters. Hay marcas que fabrican puertas y arcos de resina para decorar, en fin, lo que se os pueda ocurrir.

Disfrutad.



Codex: Rogue Trader

Por: Lord Darkmoon / Fuentes: Games Workshop y http://wh40k.lexicanum.com/wiki/Rogue_Trader

Los Rogue Traders figuraron prominentemente en la primera edición de las reglas de Warhammer 40,000 (de hecho, el juego tenía como subtítulo Rogue Trader), pero desapareció completamente de las reglas y del trasfondo en las siguientes ediciones. Luego aparecieron en Battlefleet Gothic, donde tienen una lista de flota propia, pero no ha salido nada más desde Games Workshop sobre ellos en los últimos años (la única referencia a los Comerciantes Libres aparece en la página 94 del nuevo Reglamento). Por eso queremos rellenar ese vacío con el Codex que os mostramos a continuación.

Los Rogue Traders

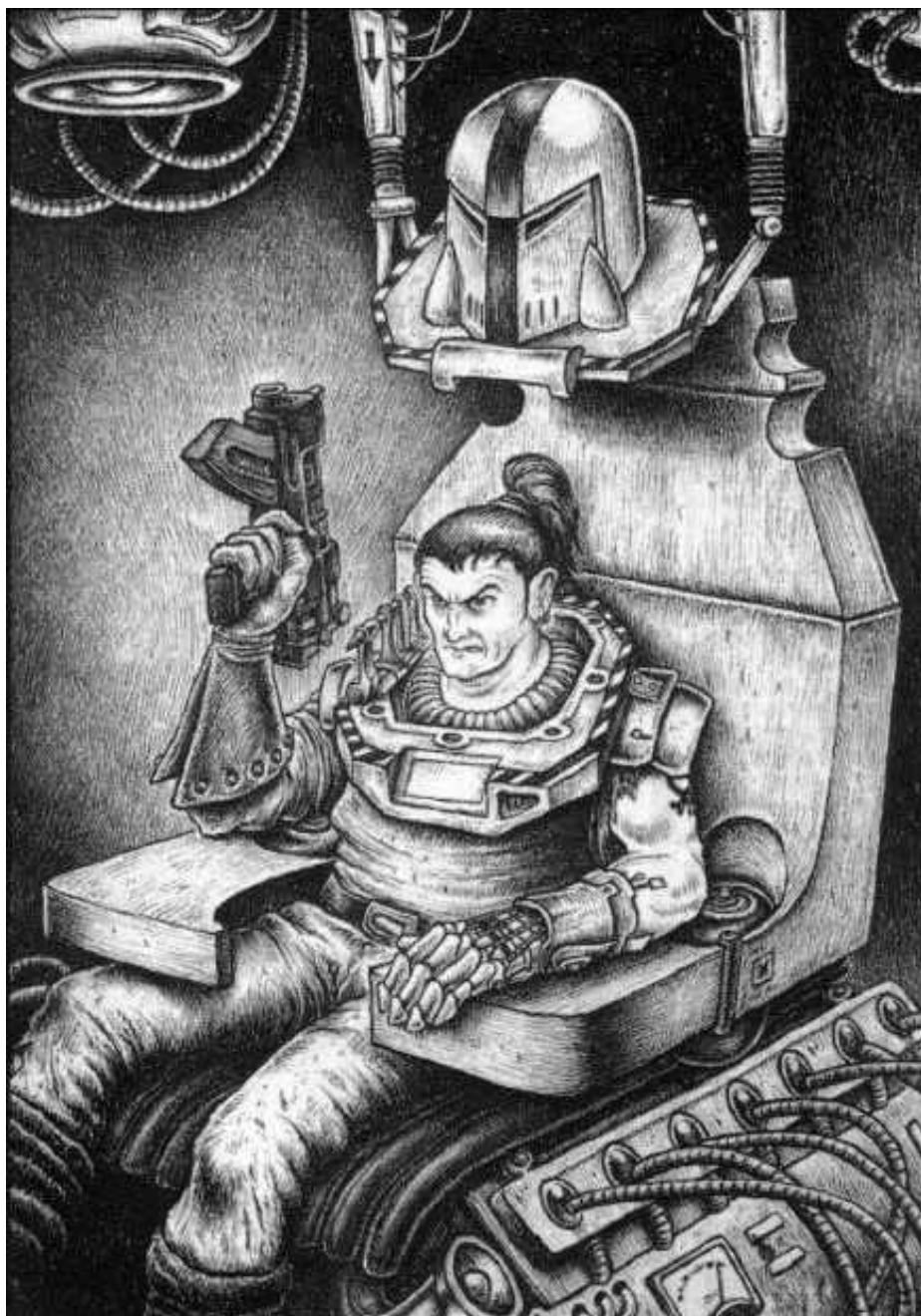
Los Comerciantes Libres o Rogue Traders son, en esencia, exploradores autónomos. Son utilizados por el Imperio para la búsqueda de planetas fuera de las fronteras establecidas. Un Rogue Trader es un fiel siervo Imperial, al que se le otorga una nave, tripulación, un contingente de tropas y el derecho de ir a cualquier lugar que deseen.

Generalmente se dedican a investigar mundos deshabitados cerca de las fronteras del espacio Imperial y en la Franja Este donde el Astronómicon no llega.

Los posibles recursos de nuevos mundos, como riquezas materiales o conocimiento, han estimulado el crecimiento y presencia de los Rogue Traders en la sociedad. Algunos han ido tan lejos como para intentar cruzar el espacio intergaláctico, aunque ni siquiera el más poderoso psíquico es capaz de enviar informes de vuelta desde esa distancia.

Cuando encuentran una nueva especie, el Rogue Trader es considerado una organización diferente del Imperio, por lo que deben decidir cómo reaccionar ante estas nuevas criaturas. Si los juzgan peligrosos, pueden destruirlos o por lo menos recabar información sobre ellos para que otros los destruyan. Si los consideran útiles, puede tomar contacto con ellos. Si cree que sólo son útiles por su tecnología o riquezas materiales, entonces pueden ser saqueados, regresando el comerciante a Terra cubierto de valiosos bienes y objetos tecnológicos nunca soñados.

Un Rogue Trader puede estar al mando de una única nave o de hasta una docena de ellas, incluyendo transportes con colonos voluntarios y tropas. Tienden a ser individuos que han alcanzado cierto nivel de importancia en el Imperio, pero a los que no se les considera valiosos o suficientemente



Un Rogue Trader en el puente de mando de su crucero estelar. Ilustración de GW.

buenos para él. Transformándolos en Rogue Traders pueden ser situados en un lugar fuera del alcance de sus enemigos o donde no puedan causar daños. Por esto, los comerciantes libres tienen una reputación de fuera de la ley.

Entre los comerciantes libres se pueden encontrar Comandantes Marines Espaciales demasiado extremistas, poderosos Navegantes e incluso Inquisidores.

Tipos de Rogue Traders

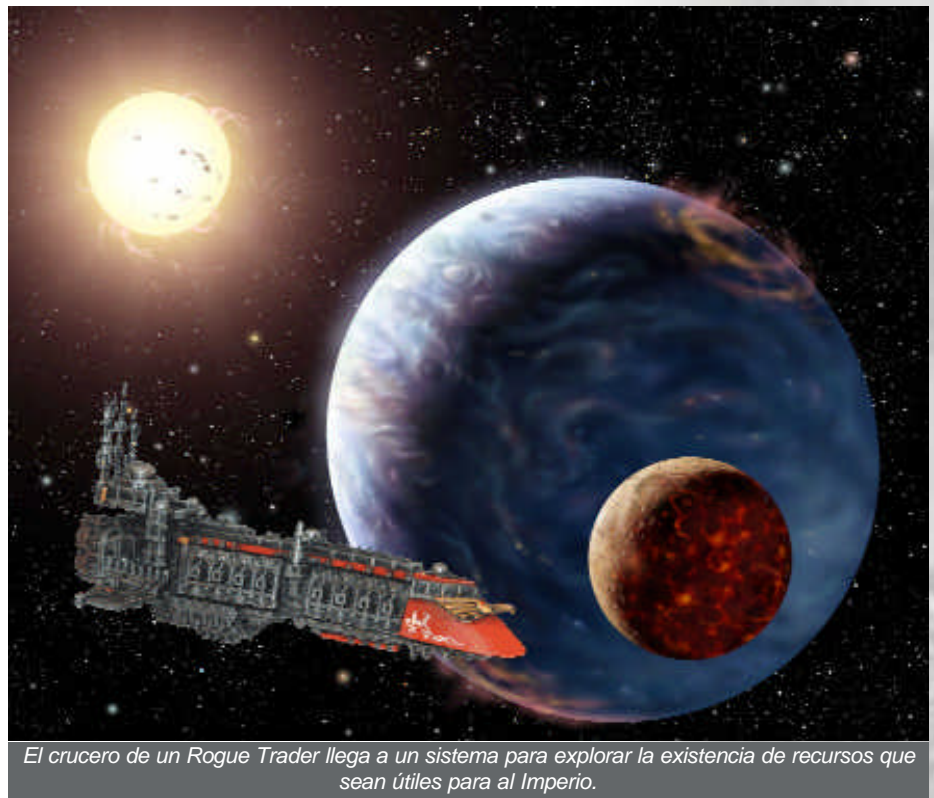
Los Rogue Traders pueden ser clasificados en cuatro amplias categorías descritas más abajo. Cada categoría tiene diferentes ventajas y desventajas, que reflejan su estatus y los recursos de que pueden disponer para conseguir sus objetivos.

Comerciantes: Estos son hombres de negocios, expertos en las artes del comercio y la negociación. También tienen unos bolsillos muy profundos, y pueden adquirir prácticamente cualquier cosa (si se le puede poner precio). Un empresario tal suele ser el líder (o fue el líder) de una corporación importante, o miembro de una familia con riquezas.

Exploradores: Hay gente para la que la vida en el Imperio no es suficientemente estimulante. Ya fueran un oficial del Administratum, el comandante de una guarnición olvidada o el heredero echado a perder de una casa noble, lo dejan todo atrás en su viaje a lo más profundo de la galaxia en su búsqueda de aventuras. Pueden conseguir apoyo de oficiales Imperiales, que dedicarán recursos substanciosos en una misión de exploración si creen que puede compensarles.

La Inquisición: La más temible de las múltiples sombrías agencias Imperiales, la Inquisición tiene la mejor tecnología, las mejores tropas, y vastos recursos bajo sus órdenes. Esta secreta y siniestra organización está a cargo de la búsqueda y destrucción de las más terribles amenazas a la existencia de la humanidad, y lo hace con una eficiencia despiadada. Ocasionalmente, llega a alguno de los tres Ordos una amenaza a la que no pueden responder directamente, ya sea porque no hay una evidencia tangible o porque las distancias y tiempos involucrados ataría a una fuerza durante demasiado tiempo. En su lugar, enviarán a un Inquisidor, que investigará la amenaza y tratará con ella como vea conveniente, convocando cualquier apoyo que necesite de las fuerzas Imperiales destinadas cerca de la zona objetivo. Por supuesto, el viaje puede llevar décadas si las condiciones no son favorables, y el Inquisidor puede verse atrapado o desviado por otras situaciones que demandan su atención antes de llegar a su destino.

Piratas: Por supuesto, independientemente de sus intenciones originales, hay muchos Rogue Trader que terminan siendo nada más que piratas, excavando su pequeño imperio



El crucero de un Rogue Trader llega a un sistema para explorar la existencia de recursos que sean útiles para al Imperio.

en una región distante del espacio, o acosando las rutas del espacio profundo y las colonias de sistemas poblados. Otros simplemente se mueven de sistema en sistema, saqueando y robando cualquier cosa que se cruce en su camino en la simple búsqueda de riquezas. Por supuesto, estos personajes están marcados por el Imperio como enemigos para dar caza, pero los cientos de guerras que se están llevando a cabo en un momento dado hace que los recursos Imperiales estén pocas veces disponibles para combatir estos bandidos. Si otras razas caen presas de estos piratas, puede que tomen acciones para combatirlos (especialmente los Eldar y los Tau, que dan gran valor a las pocas naves que poseen), pero a menudo un pirata y su flota de desharrapados puede permanecer invicto durante décadas.

que sería legal en cualquier torneo que permitan esa lista.

Factor de estrategia

El factor de estrategia del ejército del Rogue Trader es de 1D3.

Centinelas

Cuando sea necesario desplegar *centinelas* en una misión, podrán desplegar diez Soldados.

Armería

Al contrario que en otras listas de ejército, la Armería de los Comerciantes Libres es ecléctica y diferencia mucho entre las opciones disponibles para cada personaje.

Armería de Rogue Trader

Armas a una Mano:

Pistola Bólter	1 pto
Arma de combate cuerpo a cuerpo	1 pto
Pistola de Plasma	15 ptos
Arma de Energía	15 ptos

Armas a dos Manos:

Bólter	2 ptos
Bólter-Rifle de Fusión	15 ptos

Equipo:

Implantes Biónicos	5 ptos
Granadas de Fragmentación	1 pto
Granadas Perforantes	2 ptos
Arma de Precisión	15 ptos
Bombas de Fusión	5 ptos



Lista de Ejército

El Codex Rogue Trader no es un codex completo, sino que necesitarás una copia de la lista de Perdidos y Condenados (en el Codex: Ojo del Terror o en la página Web de Games Workshop), el Codex: Marines Espaciales del Caos y el Codex: Guardia Imperial. Aunque las opciones que conforman este Codex tienen nombres y descripciones diferentes, en realidad es una variación (legal) de la lista de Perdidos y Condenados, por lo

Armería de Veterano Marine Espacial

Armas a una Mano:

Arma de Energía15 pts
Puño de Combate25 pts
Cuchilla Relámpago (una)25 pts

Armas a dos Manos:

Cuchillas Relámpago (dos)30 pts

Equipo:

Granadas de Fragmentación1 pto
Granadas Perforantes2 pts
Armadura de Exterminador25 pts
Bombas de Fusión5 pts

Nuevo Equipo

Acribillador Pesado:

Alcance 90 cm, F4, FP6, Pesada 3 (Asalto 3 cuando es utilizada por Humanos Alterados).



Cuartel General

1 Rogue Trader

El Rogue Trader es el alma del ejército, su razón de ser, su líder.

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
45	5	5	4	4	2	5	3	10	3+

Escuadra: 1.

Opciones: Puede escoger una de las siguientes modificaciones por el coste en puntos indicado:

- Psíquico: +25 puntos. El Rogue Trader es un poderoso psíquico capaz de lanzar rayos mentales. Este poder psíquico puede utilizarse en la fase de disparo en vez de disparar un arma. Se debe superar un chequeo psíquico para usar el poder. Los Rayos Mentales se consideran un arma con el siguiente perfil: Alcance 45 cm, F5, FP4, Asalto 3.

- Señor de las Bestias: +12 puntos por Bestia. El Rogue Trader está acompañado de hasta 4 Bestias. Las Bestias tienen el siguiente perfil:

HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
5	5	4	4	2	5	3	10	3+

El Rogue Trader puede equiparse con



Renegados Marines Espaciales que acompañan a un Rogue Trader en sus viajes de exploración. Ilustración de GW.

hasta 60 puntos de elementos de la armería para Rogue Traders. Las Bestias de un Señor de las Bestias cuentan para el límite de equipo.

Veterano de los Marines Espaciales

En ocasiones, renegados de los Marines Espaciales se unen al Rogue Trader en sus investigaciones más allá del Imperio. Otras veces no son renegados, sino los únicos supervivientes de un Capítulo o miembros que han perdido a sus escuadras y viajan con el Rogue Trader con la esperanza de regresar a su Capítulo.

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
47	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Escuadra: 1-3. Puedes incluir entre 1 y 3 Veteranos de los Marines Espaciales como una única opción de Cuartel General. Cada Veterano debe liderar una unidad de Soldados antes del despliegue.

Armamento: Pistola bólder y arma de combate cuerpo a cuerpo o un bólder.

Opciones: Pueden elegir hasta 50 puntos de la armería de Veteranos Marines Espaciales.

Pero Conocerán el Miedo: Al contrario que los Marines Espaciales, los Veteranos se encuentran fuera de su Capítulo, por lo que no están sujetos a la regla especial Y No Conocerán el Miedo. Sin embargo pueden repetir los chequeos de Moral fallados.

Elite

Humanos Alterados/Ogretes

En sus viajes, un Rogue Trader suele reclutar a los más dispares miembros para su equipo. Entre éstos se encuentran enormes masas de músculo capaces de rivalizar con un Ogrete. Suelen utilizarse como guardaespaldas, y un medio para amenazar a sus competidores.

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
25	4	2	6	4	3	3	2	7	5+

Escuadra: Cada unidad de Humanos Alterados está formada por entre 3 y 10 Humanos.

Armamento: Objetos afilados, porras, garrotes y mucho poder físico.

Opciones: Hasta dos Humanos Alterados pueden estar equipados con un lanzallamas por +6 puntos por miniatura o un Acribillador Pesado por +5 puntos por miniatura.

Línea

2+ Soldados

El grueso de las fuerzas de un Rogue Trader está en los grupos de combatientes que ha ido reclutando en distintos mundos.

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
8	3	3	3	3	1	3	1	6	5+

Escuadra: Cada unidad de soldados está formada por entre 5 y 15 miniaturas. Las dos escuadras obligatorias tienen que estar formadas por 15 miniaturas.

Armamento: Rifle láser y granadas de fragmentación.

Opciones: Cualquier número de miniaturas puede cambiar su rifle láser por una pistola láser y un arma cuerpo a cuerpo sin coste adicional. Hasta una miniatura puede equiparse con un lanzallamas (+3 puntos), un rifle de francotirador (+5 puntos), un acribillador pesado (+10 puntos) o un lanzagranadas (+10 puntos). Dos soldados pueden formar una dotación de arma pesada y equiparse con una de estas armas: bólder pesado (+10 puntos), cañón láser (+15 puntos) o lanzamisiles (+15 puntos). La escuadra puede estar equipada con granadas perforantes por +2 puntos por miniatura.

Transporte: Una escuadra de 10 o menos miembros y que no esté liderada por un Veterano con armadura de exterminador puede montar en un Rhino (con HP 3) por +50 puntos o un Chimera por +70 puntos. En este caso, pasa a ser una opción de Ataque Rápido.

Infiltrarse: Toda la escuadra tiene la habilidad de Infiltrarse si no está liderada por un Veterano Marine Espacial.

0-2 Supervivientes Marines Espaciales

En ocasiones, renegados de los Marines Espaciales se unen al Rogue Trader en sus investigaciones más allá del Imperio. En otras ocasiones, un Capítulo castiga a toda una escuadra a realizar un servicio para un Rogue Trader. Peor motivados que sus auténticos Hermanos de Batalla, siguen siendo una fuerza a tener en cuenta.

Escuadra: Cada Escuadra está

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
15	4	4	4	4	1	3	1	9	3+

formada por entre 5 y 13 Marines.

Armamento: Cada Marine Espacial está armado con un arma de combate cuerpo a cuerpo y una pistola bólder o con un bólder.

Opciones: Un Marine Espacial puede estar armado con un lanzamisiles (+10 puntos) o un bólder pesado (+5 puntos). Un Marine Espacial puede estar armado con un lanzallamas (+6 puntos) o un rifle de plasma (+10 puntos).

Pero Conocerán el Miedo: Al contrario que los Marines Espaciales, los Supervivientes se encuentran fuera de su Capítulo, por lo que no están sujetos a la regla especial Y No Conocerán El Miedo.

Transporte: Si la escuadra está formada por 10 miniaturas o menos, puede montar en un Rhino por +50 puntos. El Rhino estará armado con un Combibólder en lugar de un Bólder de Asalto.

Ataque Rápido

Unidad de Reconocimiento

Por cada unidad de Soldados que haya en el ejército puedes escoger una Unidad de Reconocimiento. Las Unidades de Reconocimiento pueden ser Sentinels, Rough Riders o un Hellhound. Consulta el Codex Guardia Imperial.

Apoyo Pesado

Unidad de Blindados

Por cada unidad de Soldados que haya en el ejército, y que no haya sido utilizada para escoger una Unidad de Reconocimiento, puede escogerse una Unidad de Blindados. La Unidad de Blindados puede ser un Tanque de Batalla Leman Russ o un Basilisk. Consulta el Codex Guardia Imperial.

Servidores de Carga

En las naves de los Rogue Traders es común encontrar enormes Servidores capaces de manejar las grandes cargas que lleva un comerciante. A menudo, estos Servidores pueden utilizarse para combatir, aunque son bastante poco precisos.

Escuadra: Cada unidad de Servidores de Carga está formada por entre 3 y 5

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
20	3	0	5	5	2	3	1D6	6	5+

Servidores.

Armamento: Pinzas, cuchillas, brazos mecánicos, etc.

Ataques Aleatorios: Cada Servidor de Carga está armado con diferentes armas de combate cuerpo a cuerpo (sierras, cuchillas, brazos mecánicos, etc) que manejan con mayor o menor fortuna. En cada fase de Asalto, tira 1D6 para determinar el número de ataques que utilizarán.

Sin Miedo: Los Servidores están controlados mecánicamente, por lo que superan automáticamente todos los chequeos de Moral o de Acobardamiento que tengan que realizar.

Difíciles de Controlar: Realiza un chequeo de Liderazgo al inicio de tu turno por cada unidad de Servidores de Carga. Si el chequeo no es superado, la unidad no se moverá ni asaltará. Una unidad que ya se encuentre en combate cuerpo a cuerpo seguirá combatiendo. Un personaje independiente no puede unirse a ellos.

Opciones

Teniendo en cuenta que el Codex: Rogue Trader es una variación de la lista de ejército de Perdidos y Condenados (disponible en la página Web de Games Workshop UK), puedes hacer las siguientes variaciones de la misma.

Marines Espaciales

Puedes transformar los Supervivientes Marines Espaciales en algo más cercano a los auténticos transformándolos en 0-1 opciones de Elite, y con un coste de +10 puntos por miniatura. Aunque siguen teniendo la regla Pero Conocerán el Miedo, pueden repetir los chequeos de Moral.



Un Rogue Trader llega a un puesto Tau para comerciar. Foto de Games Workshop.

La Plaga del Descreimiento

Por: Club Noega (www.dreamers.com/noega) / Fuente: Games Workshop

EL CARDENAL APÓSTATA

Unas pocas décadas después de la ascensión de Sebastian Thor al trono de la Eclesiarquía, el Cardenal Bucharis estaba al cargo de una diócesis centrada en Gathalamor, al Suroeste de la Tierra. Gathalamor no era una diócesis rica, pero Bucharis, celoso de los logros de otros Cardenales, juró construir en su planeta cardenalicio uno de los templos más gigantescos para mayor gloria del Emperador. Después de esclavizar brutalmente a la población de Gathalamor, Bucharis necesitaba aún más gente y recursos.

Con la ayuda de un ejército de bandidos y malhechores conquistó el vecino mundo de Rhanda. Gracias a las ricas minas de este planeta la fortuna de Bucharis aumentó. También fue en el sistema de Rhanda donde el Cardenal unió sus fuerzas a las del renegado Almirante de la Armada Imperial Sehalla y a un Coronel del Regimiento

Rigelia XXV de la Guardia Imperial llamado Gasto. Con Guardias Imperiales y naves de la Armada a su servicio, Bucharis creó un pequeño imperio al Oeste de la Tierra. En los siguientes siete años conquistó cincuenta sistemas solares.

El reino de Bucharis estaba incomunicado con el Imperio a causa de una densa concentración de tormentas de Disformidad, y aún no se conocía la ascensión de Sebastian Thor y la reorganización de la Eclesiarquía. Como Bucharis controlaba los viajes interestelares dentro de su imperio, continuó censurando cualquier información relativa a los sucesos de la Tierra. Bucharis anunció que la Eclesiarquía había sido destruida, corrompida por traidores y herejes. Utilizando evidencias de la época de Vandire se proclamó a sí mismo la verdadera voz del Emperador y poder supremo del Adeptus Ministorum. Para aquellos que escuchaban sus elegantes discursos, la Tierra era una causa perdida y Gathalamor se había convertido en el centro de la fe.

La Plaga del Descreimiento se extendió, y las enseñanzas de Bucharis se convirtieron en ley. La cita del Cardenal "Cada uno debe salir adelante por sí mismo, aquellos que no puedan son menos que humanos y por tanto una carga para la humanidad, ¡y deben ser eliminados!" era muy popular, y respondida con atronadoras ovaciones cuando acababa sus sermones. A la gente se le enseñaba a cuidar de sí mismos antes que nada, para asegurar su propia supervivencia. Así era como la humanidad sobreviviría, con cada humano luchando en su propio beneficio. Los

débiles serían abandonados, quedando sólo los más fuertes. La supremacía de la humanidad estaba asegurada con estas doctrinas.



Los mundos bajo el control de Bucharis se convirtieron en lugares peligrosos, en los que abundaban las bandas de saqueadores y nobles hambrientos de poder. Los vecinos luchaban entre sí y las familias quedaban divididas entre los restos de este caos. Aquellos que lograban destacar entre tanta confusión llamaban la atención de Bucharis, que les recompensaba con más poder. Compañías enteras de soldados mercenarios al mando de aquellos afortunados que obtenían el favor de Bucharis eran enviadas para restablecer el orden en nombre del Cardenal. Aquellos que servían bien al Cardenal Apóstata eran muy bien recompensados, y aquellos que le fallaban severamente castigados.

De esta forma los dominios de Bucharis se extendieron hacia el Norte y el Oeste. Temeroso de acercarse demasiado a la Tierra hasta que su poder fuera total, Bucharis prosiguió su sangriento avance aún más hacia el Norte. Hacia el Sur se detuvo cerca de la base de la Armada Imperial de Bakka, temiendo que la flota de Sehalla llamara la atención de las escuadras allí estacionadas. En el Norte dio un amplio rodeo alrededor de Cadia y el Ojo del Terror, atemorizado ante la idea de que su dominio duramente conseguido atrajera la atención de los Marines Espaciales del Caos.

Con casi todos los sistemas estelares de una enorme región del espacio firmemente bajo su control, avanzó aún más. Tres regimientos más de la Guardia Imperial se unieron a los mercenarios de Gasto. Creyendo ciertas las historias sobre la destrucción de la Eclesiarquía y el Adeptus Terra, las naves de la Flota de Combate Pacificus en Hydraphur



se pusieron a las órdenes del Cardenal Apóstata. Bucharis estaba preparado para enfrentarse al poder de la Tierra, esperando que la astucia y la sorpresa pudieran vencer la superioridad de sus enemigos. Afortunadamente para el Imperio, Bucharis estaba a punto de cometer su primer error.

LA BATALLA DEL COLMILLO

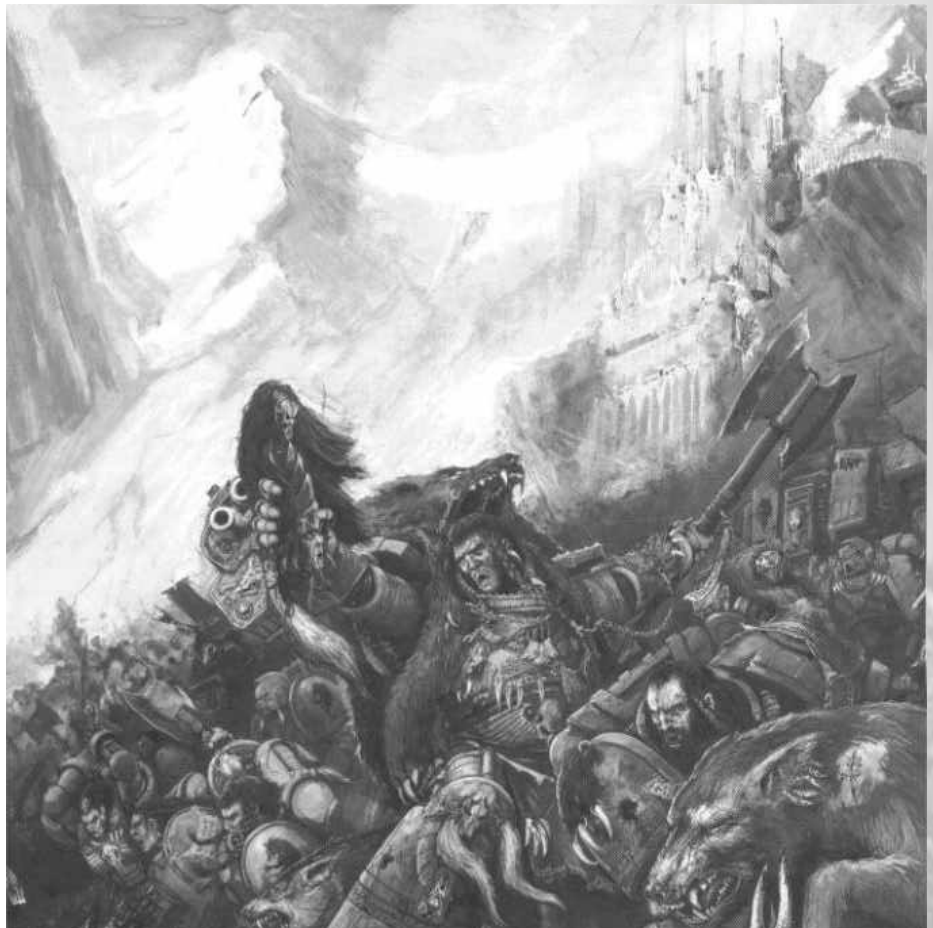
El continuo avance de Bucharis hacia el Norte le condujo hasta los territorios bajo la protección de los Lobos Espaciales. Como casi todos los Capítulos de Marines Espaciales durante la Era de la Apostasía, los Lobos habían decidido proteger su mundo natal y patrullar sólo los planetas más próximos. Cuando la inmensa flota de Bucharis surgió del espacio disforme para conquistar el sistema Albia, se encontró con el crucero Garra de Russ, que estaba preparándose para partir. Tras una corta batalla, durante la cual un crucero de la Armada y un transporte quedaron dañados, los Lobos Espaciales lograron saltar al espacio disforme y escapar. La arrogancia de Bucharis iba a costarle muy cara. Consideró el encuentro como algo casual, y pronto comenzó a conquistar otros sistemas del sector. Sin embargo, en el quinto sistema en el que aterrizó se encontró con algo demasiado poderoso para él.

Era el sistema en el que se encontraba Fenris, el planeta natal de los Lobos Espaciales. En cuanto la flota de Bucharis salió del espacio disforme, fue atacada por la flota de guerra de los Lobos. Aunque superados en número y armamento por las naves más grandes de la Armada, los Marines Espaciales destruyeron o inutilizaron gran parte de la flota de Bucharis antes de retirarse hacia el interior del sistema, desde



donde continuaron lanzando ataques relámpago durante el resto de la guerra.

A pesar de tener dos terceras partes de su flota ocupadas en destruir las naves de los Lobos Espaciales, Bucharis consiguió atacar el planeta Fenris. Muchos de los transportes fueron destruidos por las tormentas en



*Los Lobos Espaciales defienden salvajemente su Fortaleza "El Colmillo".
Ilustración de Games Workshop.*

las capas superiores de la atmósfera, mientras que otros eran abatidos por las baterías láser de defensa planetaria. Sin embargo, se estableció una zona de aterrizaje y miles de Guardias Imperiales renegados desembarcaron en el mundo helado. A pesar de las adversas condiciones meteorológicas, los feroces guerreros bajo el mando de Bucharis juraron vengarse de los Lobos Espaciales por la muerte de sus camaradas.

Los Fenrisianos capturados fueron esclavizados y obligados a trabajar para abastecer al ejército de Bucharis de los materiales necesarios. Fueron obligados a construir improvisadas carreteras sobre las traicioneras llanuras heladas, y a talar los enormes árboles de los bosques de Fenris para suministrar combustible a las hogueras y a las versátiles máquinas de los tanques de la Guardia Imperial. Sin embargo, los Fenrisianos no eran fáciles de dominar, y tenían que ser vigilados de cerca para que no intentaran rebelarse contra Bucharis y atacar a su ejército donde más daño podían causar. Comunidades enteras fueron masacradas, y los asentamientos arrasados hasta los cimientos. El resistente ganado de las pocas granjas

dispersas fue sacrificado para los festines de Bucharis y sus oficiales, las mujeres esclavizadas y los jóvenes o viejos ejecutados para alegría de los grandes cuervos carroñeros que describían círculos en el cielo del inhóspito planeta.

El avance de Bucharis continuó, y sus enormes columnas avanzaron inexorablemente hacia el Colmillo, hasta que la antigua fortaleza quedó sitiada. Llegaron más tropas al sistema y aunque muchos transportes fueron destruidos por los ataques sorpresa de los restos de la flota de los Lobos Espaciales, las montañas y valles que rodeaban la fortaleza hormigueaban con los ejércitos del Cardenal Bucharis. Gigantescos cañones de asedio bombardeaban la fortaleza día y noche mientras el oscuro cielo se iluminaba con miles de destellos y energías de las Pantallas de Vacío. Las explosiones estremecían las montañas de Asaheim, causando nuevas avalanchas y una mayor destrucción. Andanadas disparadas desde las naves situadas en órbita abrieron enormes grietas en las escarpadas laderas, pero las murallas del Colmillo resistieron.

Las salidas y contraataques de los Lobos Espaciales destruyeron las construcciones de asedio de los traidores y sus enormes cañones. Los ataques por sorpresa de los Exploradores Lobo interrumpían las líneas de suministro, y durante semanas los cañones permanecían en silencio por falta de munición. Utilizando pasajes secretos que cruzaban las montañas y comunicaban el Colmillo con cualquier otro punto de las montañas Asaheim, los Lobos Espaciales penetraban profundamente en las líneas enemigas.

Lanzando gritos de batalla que helaban la sangre, los Garras Sangrientas atacaban a los soldados de Bucharis amparados en la oscuridad de los bosques, despedazando a sus enemigos con manos y dientes para ahorrar municiones y generadores. Los Colmillos Largos emboscaban a los grandes convoyes de tanques, volando a menudo montañas enteras para aplastar a sus enemigos bajo una avalancha de rocas gigantescas. Los Dreadnoughts se abrían paso entre las columnas enemigas que avanzaban, dejando un rastro de destrucción a su paso.

Semana tras semana, mes tras mes, el asedio continuó. Bucharis ordenó ataques suicidas contra las puertas blindadas del Colmillo, prometiendo riquezas incalculables al primer hombre que las cruzara. Cada vez que las fuerzas de Bucharis atacaban, los Lobos Espaciales las rechazaban infligiéndoles pérdidas terribles.

El asedio prosiguió durante tres sangrientos años. Un ataque tras otro, un bombardeo tras otro, se abatieron sobre los muros y puertas del Colmillo, y sin embargo la fortaleza siguió siendo inexpugnable. Bucharis envió más y más soldados, hasta que incluso las tropas en la distante Gathalamor quedaron reducidas a una cuarta parte de sus efectivos. Creyendo que sus dominios estaban seguros, reunió a sus ejércitos para el ataque final y así terminar con toda resistencia. Pero el destino intervino una vez más para infligir un golpe terrible a los planes de Bucharis.

Más allá del último planeta del sistema, la realidad se desgarró para dar paso a una flota de guerra que surgió del espacio disforme. Cuando las naves se acercaron a investigar, tuvieron que enfrentarse a una flota de combate de los Lobos Espaciales que regresaba a su planeta natal. Los Lobos no lo pensaron dos veces y atacaron

inmediatamente, destruyendo casi la mitad de las fuerzas de Bucharis en el primer ataque. Atrapado entre los recién llegados y el ataque de las restantes naves situadas en el centro del sistema,



el Almirante Sehalla ordenó la retirada. Los Lobos Espaciales no perdieron el tiempo persiguiéndoles y se dirigieron hacia Fenris.

El contraataque de la Gran Compañía de Kyril Grimblood destruyó decenas de miles de Guardias Imperiales traidores durante la primera semana. Fueron expulsados de los pasos de las montañas, y aquellos que sobrevivieron para llegar a las llanuras de Asaheim murieron igualmente. Las manadas de lobos gigantes y el clima despiadado mataron a todos y cada uno de los invasores. El Cardenal Apóstata logró escapar en una lanzadera y reunirse con Sehalla, que había regresado del espacio disforme para contactar brevemente con su aliado. Abandonando Fenris a los Lobos Espaciales, Bucharis regresó con sus fuerzas del Norte y consolidó su control sobre el resto de sus dominios.

REBELIÓN EN CHIROS

A causa del ataque a Fenris la expansión del imperio de Bucharis no había progresado al mismo ritmo que anteriormente, pero no se había detenido. Disponía de muchos comandantes que seguían avanzando hacia el Oeste, y muchos sistemas más habían caído en sus manos durante la Batalla del Colmillo. Sin embargo, empezaron a llegar informes de derrotas en un sistema recientemente descubierto: Chiros. Chiros no era un planeta desolado y pobre, como Gathalamor o Rhanda; era un mundo de

bosques que ocupaban continentes enteros, profundos lagos y llanuras de hierba, que contaba con una población de varios millones de habitantes.

La mayor riqueza de Chiros eran los artículos de lujo que exportaba: pieles exóticas, elixires y narcóticos sorprendentes destilados a partir de la flora y fauna locales, y otras extravagancias. Bucharis no podía entender por qué un planeta tan próspero se arriesgaba a ser destruido por oponerse a él. Abandonando sus conquistas cercanas a Fenris, ordenó el regreso del resto de su flota y el ejército a Gathalamor mientras él consideraba el problema.

El Cardenal Apóstata se enteró de que, a pesar de la enorme carnicería que se había producido en el mundo de Chiros, los Chiroianos no se rendían. El comandante al cargo del ataque había restringido el uso de las armas más poderosas de su arsenal, temiendo dañar la belleza y riqueza natural del planeta, que podría convertirse en lugar de retiro del Cardenal.

Bucharis estaba complacido con la previsión del comandante, y le envió tres compañías más de tropas, esperando que con esos refuerzos pronto podría estar cazando los abundantes venados de Chiros, persiguiendo a sus presas por las suaves colinas de ese paraíso natural. No sería así. El capitán mercenario al mando del ataque a Chiros informó con pesar de su rendición ante los Chiroianos. Bucharis estaba asombrado. Sabía que los soldados de la Guardia Imperial no eran los más preparados de la Galaxia, pero un regimiento completo de ellos debería haber sido capaz de derrotar fácilmente a cualquier pequeña fuerza rebelde que hubiesen podido reunir los Chiroianos.



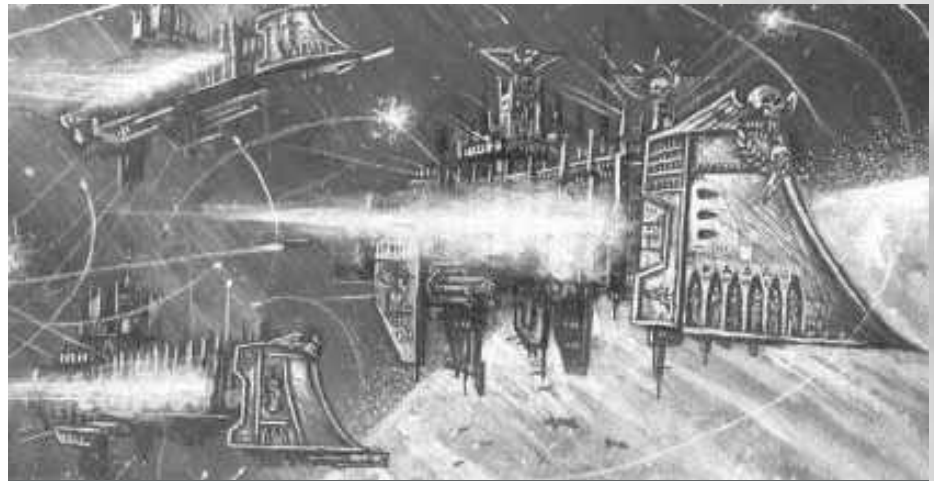
Las Fuerzas de Bucharis arrasan una ciudad del planeta Chiros. La rebelión en este planeta supuso el principio del fin de Bucharis. Foto de Games Workshop.

Los agentes de Bucharis regresaron del sistema con informes más detallados. Los mercenarios no se habían enfrentado a unos pocos cientos de defensores mal armados y escasamente motivados. La población entera se había sublevado contra ellos, cada uno con su rifle de caza y otras armas. Había millones de tiradores en las colinas y los bosques, emboscando a los soldados de Bucharis y matándolos a docenas antes de utilizar perdidos senderos para refugiarse una vez más en la espesura. Todo el planeta era hostil, no había suministros, las tropas no tenían ningún respiro y cuando una escuadra suicida cargó contra el centro del campamento del capitán e hicieron explotar los explosivos caseros que portaban, el ejército perdió la voluntad de lucha.

EL CAMINO HACIA GATHALAMOR

Poco después de Chiros, otro mundo consiguió rebelarse con éxito: el planeta minero de Guryan. Los mineros se habían alzado con taladros y martillos, estrangulando a los últimos defensores de la guarnición con sus propios grilletes. Después de Guryan vino Dolsia, después Vaust. Las rebeliones seguían un camino a través de los dominios de Bucharis, dirigiéndose exactamente hacia Gathalamor. Bucharis tendió una emboscada en Colcha a la naciente fuerza insurgente, y cuando la pequeña flota surgió del espacio disforme fue atacada y prácticamente aniquilada. Una lanzadera, sin embargo, logró alcanzar la superficie del planeta.

Preocupado por la lanzadera que había aterrizado, el Comandante General Fredreich Khust mantuvo a sus hombres en estado de alerta máxima. La espera continuó durante un mes, después dos meses, más tarde tres y por fin medio año. Una año más tarde, casi el mismo día, los tranquilos granjeros de Colcha se transformaron en locos asesinos. Quemaron sus propias cosechas, atacaron los campamentos locales con escopetas primitivas y herramientas de labranza, pereciendo tres cuartas partes de ellos. Lanzaron sus enormes manadas de gigantes Gors contra las compañías de tanques. Las estampidas de las bestias, cada una del tamaño de una casa, aplastaron las máquinas de guerra. Construyeron diques en los ríos e inundaron las ciudades en las que estaban atrincherados los hombres de Khust, arrasando sus propios hogares. Incluso los más ancianos y niños



Varias fragatas del Almirante Sehallá abren fuego durante la emboscada sobre Colcha. Ilustración de Games Workshop.

lanzaban granadas caseras fabricadas con el combustible destilado localmente, incendiando vehículos y cuarteles. En sus dos continentes los habitantes de Colcha se sacrificaron para expulsar a sus esclavizadores.

Las arcas de Bucharis -tras ser expulsado de Colcha, y después de Lima Rogan, Troudor y otra veintena de mundos- empezaban a vaciarse más rápidamente de lo que se llenaban. Muchos de sus soldados desertaban, y se produjeron luchas internas incluso entre los oficiales de alta graduación. Y las revueltas continuaban, como una flecha apuntando al corazón del Cardenal Apóstata. Por último Methalor, el sistema más cercano a Gathalamor, cayó, con su principal ciudad colmena destruida por un incendio infernal provocado por sus habitantes al sobrecargar la planta de energía geotermal.

Bucharis dobló el cordón de seguridad alrededor de su propio sistema y ordenó que todas las naves fueran registradas minuciosamente. Poco después de la caída de Methalor llegó al Palacio Cardenalicio de Gathalamor un mensajero. Con gesto arrogante y voz severa anunció que era un enviado del Confesor Dolan Chirosius. El Confesor Dolan exigía la inmediata rendición de Bucharis. Se ordenaba al Cardenal dimitir de su puesto y acogerse a la misericordia del Emperador. Y lo más importante, debía renunciar a sus herejías y abandonar la idea de autoredención.

EL GRAN CONFESOR

Los restos del mensajero fueron clavados en las puertas del Palacio, donde las ratas y los cuervos lo devoraron. El Confesor Dolan llegaría pronto a Gathalamor, y Bucharis quería

que la primera imagen que tuvieran sus esclavos de él fuera la de un hombre encadenado y azotado por las calles. Pronto, la lanzadera de Dolan fue abordada y el Confesor detenido, acusado de varios cargos de herejía y traición al Emperador.

Tal como Bucharis había prometido, Dolan fue encadenado y arrastrado por las calles. Los soldados del ejército de Bucharis le azotaban con flagelos y le arrojaban piedras. Le clavaron ganchos en el cuerpo y le colgaron pesos de ellos, obligándole a seguir caminando a patadas y puñetazos. Sin embargo, la multitud alineada en las calles tenía un aspecto hosco y circunspecto. No había gritos de ánimo, pero tampoco de condena.

Dolan fue arrastrado así por todo el continente, un viaje de seis meses repleto de constantes torturas y tormentos. No se le dejó dormir, se le privó de comida y sólo tenía un sorbo de agua putrefacta para sobrevivir. Sin embargo, a pesar de todos estos padecimientos, su brillante mirada no se apagó y nunca agachó la cabeza ante los golpes de sus acusadores.

Bucharis ordenó un juicio público contra Dolan, acusándole de blasfemia y herejía, además de los crímenes de traición, sedición y rebelión. Quería que Dolan muriera, pero no quería proporcionar un mártir a la desesperada gente que mantenía bajo su yugo. Dolan debía ser públicamente humillado y escarnecido, hallado culpable de los cargos de los que se le acusaba. Sólo cuando se demostrara que era un enemigo de la humanidad moriría lenta y dolorosamente.

El juicio fue retransmitido para todos los dominios de Bucharis, para que aquellos que lo presenciaran no tuvieran dudas de su validez. Por

supuesto, Bucharis no tenía la menor intención de proporcionarle a Confesor Dolan un juicio justo, pero ante las masas debería parecerlo. Siguiendo todos los procedimientos y precedentes correctos, Dolan y cientos de testigos fueron careados e interrogados. Dolan aceptó ser su propio defensor y cuando después de cinco meses la acusación terminó su intervención, un centenar de mundos esperaban impacientes.

Dolan explicó cómo había empezado a predicar a los habitantes de Chiros, explicando la tiranía de Bucharis y condenando las falsas doctrinas del Cardenal Apóstata. Les inspiró el deseo de luchar por su libertad, incitando a los habitantes de las ciudades con sus apasionados discursos. Este poder pudo comprobarse en su propio testimonio. Sus ojos ardían con celo religioso, gesticulaba enérgicamente para realzar sus opiniones y sus ideas llegaban a los corazones de quienes le escuchaban, prendiendo con fuerza. Era un hombre apasionado, algunos dirían que loco. Pero era leal al Emperador y sus enseñanzas. Soportaría cualquier sacrificio e indignidad con tal de ver caer a Bucharis, y transmitió ese odio feroz a quienes le escucharon.

Dolan habló durante tres días ante el tribunal, declarando cómo había convencido a los agricultores de Bellis XIV para que condujeran sus enormes máquinas cosechadoras hacia los



El Cardenal Bucharis, durante el juicio al Confesor Dola. Ilustración de Games Workshop.

campamentos enemigos para recoger una sangrienta siembra de cuerpos humanos, aunque murieran en el intento. Dirigió a los Farraditas cuando cargaron contra la Torre Inmortal, animándoles a seguir incluso tras la muerte de nueve mil de ellos a causa de los campos de minas y las baterías activadas por movimiento. Fue un discurso el suyo que enfureció de tal manera a la población de la ciudad colmena de Resto Primus que sobrecargaron la red de energía geotérmica, destruyendo el continente en una serie de erupciones volcánicas y terremotos. "¡Qué importa, -gritaba mientras levantaba ante sí sus puños crispados- si se pierde un hogar o incluso un mundo queda destruido, si con ese sacrificio se logra acabar con la maldad y las herejías de los peores enemigos del Emperador!"

Después de su larga diatriba, Bucharis habló. Explicó cómo el propio testimonio de Dolan le había condenado, que había reconocido libremente todos los graves delitos y crímenes de los que había sido acusado. No había negado ni un solo cargo. El Cardenal se dirigió a sus seguidores, reiterando la flagrante oposición de Dolan a la verdadera autoridad de la Eclesiarquía. Calificó a Dolan y sus seguidores de anarquistas e idólatras, una amenaza para la estabilidad de todo el Imperio. Sus actos de rebelión y herejía no le dejaban otra elección que ordenar su ejecución. Apelando a la misericordia del Emperador por el alma de Dolan, Bucharis ordenó a sus hombres que condujeran al Confesor a las mazmorras.

Durante casi ocho meses Dolan padeció tormentos desconocidos a manos de los torturadores de Bucharis. Cuando por fin murió, colgaron su cuerpo de las paredes del Palacio, para que lo devoraran los perros y los buitres. Su cuerpo había quedado terriblemente desfigurado. Tenía la carne marcada por

horribles quemaduras y cicatrices mal curadas, que mostraban el dolor y el sufrimiento que había padecido. A pesar de los tormentos que se habían infligido a su cuerpo, la cara de Dolan mostraba una calma y serenidad que se extendía a todo su cadáver. Aquellos que lo veían lloraban abiertamente, aunque cualquiera que mostrara pena fuese acusado de hereje y ejecutado. Los carroñeros nunca tuvieron su festín: el cuerpo de Dolan desapareció poco después y nunca fue encontrado.

LA MUERTE DE UN TIRANO

El plan de Bucharis para arruinar la reputación de Dola fracasó completamente, volviéndose en contra suya. Al permitir que Dolan hablara, le había dado la oportunidad de extender su mensaje más allá de lo que hubiera podido él sólo. Al anunciarse la muerte del Confesor, los dominios de Bucharis estallaron en una revuelta generalizada. Casi simultáneamente, los habitantes de un millar de mundos atacaron a sus crueles Gobernadores. Inspirados por el sacrificio del Gran Confesor, millones de hombres, mujeres y niños se enfrentaron a sus enemigos con las manos desnudas. El propio palacio de Bucharis fue asaltado, y traidores dentro de sus propias filas abrieron sus puertas para que los fieles obtuvieran su venganza.

Bucharis huyó mientras los pocos sirvientes leales que le quedaban trataban de contener la marea humana que inundaba los pasillos y salones, destruyéndolo todo a su paso. Utilizando la red subterránea de túneles del palacio llegó hasta el espaciopuerto, donde intentó embarcar en una lanzadera abandonando y dejando atrás todo lo que había conseguido con tal de salvar la vida. Pero una vez más sus colaboradores más cercanos le traicionaron, con la esperanza de salvarse ellos mismos del salvajismo de la plebe. Advertidos de la inminente escapada de Bucharis, los habitantes de Gathalamor rodearon el espaciopuerto y se lanzaron contra las vallas electrificadas hasta que se sobrecargaron los generadores. Bucharis no llegó a alcanzar la nave. La muchedumbre le atrapó a los pies de la rampa de embarque. Fue despedazado, engullido por una multitud de cientos de miles de personas que clamaban venganza. Su cuerpo nunca fue recuperado. Cuando la multitud se dispersó, las cenizas de una hoguera era todo lo que quedaba para señalar el lugar en el que Bucharis había muerto.



Uno de los muchos desfiles con los que se agasajaba Bucharis. Ilustración de Games Workshop.

STAR WARS: INTRODUCCIÓN AL JUEGO

Por Namarie

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy lejana...

Así empieza una de las sagas más importantes (si no la más importante) de la historia del cine: Star Wars. Quien no la haya visto no se puede considerar un friki :P Pero más allá de las seis películas hay mucho, mucho más Star Wars. Videojuegos, series de dibujos como Clone Wars, cómics o una impresionante cantidad de novelas son un ejemplo de todo lo de "más" de Star Wars que podemos encontrar (o ya no). Un universo explotado hasta la más minúscula mota de polvo gracias a unos guiones de Lucas que algunas multinacionales descartaron.

Obviamente, el salto a los juegos de rol era obvio, y en los años '80 veíamos ya de forma extraoficial cosas de Star Wars para recrear escenas de la saga. Hasta que apareció el juego de rol de Star Wars y sus numerosos suplementos.

Era tan sólo cuestión de tiempo que apareciera un juego de miniaturas de Star Wars. Las escenas de lucha de infantería ya habían sido reflejadas en muchos videojuegos (no hablemos de las naves... eso, el mes que viene ;) ok?), desde la lucha en el bosque de la luna de Endor o los tiroteos en Cloud City hasta el desembarco de los clones en Geonosis (sí, Star Wars son seis películas, aunque todos -o casi- preferimos la trilogía original). Wizards of the Coast, hace unos años, lanzó Rebel Storm, basado precisamente en la trilogía original (Rebeldes vs Imperio), y en las expansiones ha ido ampliando el universo desde la era en que la Vieja República luchaba contra los Sith (antes de la "trilogía nueva"), la ascensión del Imperio (episodios 1, 2 y 3), la Rebelión (trilogía original), la Nueva República (justo después de la trilogía original, los restos del Imperio contra la Nueva

República) o la Nueva Orden Jedi (cuando los Yuuzhan Vong hacen unirse a los restos del Imperio con la Nueva República para sobrevivir). Lo dicho, un universo enorme, una historia de miles de páginas y decenas de horas de películas, videojuegos y dibujos animados, que dan el lugar para este juego.

Las Miniaturas

Las miniaturas son prepintadas y de un plástico "blando" (el mismo que HeroClix, Dungeons and Dragons, Dreamblade, Mechwarrior o Axis & Allies), ese plástico blando que hace impotentes a los Jedis (concretamente sus sables láser que se quedan "doblados"). La calidad de pintado, en general, es bastante mala (nada impide un repintado) aunque de la Leia con ensaimadas a las últimas miniaturas de Bounty Hunters la calidad ha tenido un aumento apreciable. Muchos de los que han comprado miniaturas de Star Wars ni siquiera han jugado sino que lo hacen por puro coleccionismo (coleccionismo bastante caro, todo sea dicho). La mejor manera de conseguir completar una



colección es visitar los foros de los fans del juego y proponer intercambios de miniaturas... o restringirte a "las clásicas". Tampoco es necesario tener 5 versiones de Darth Vader, ¿no?

¿Combate o disparo?

Cada miniatura va acompañada de una carta con las características de la miniatura, al estilo de Confrontation o Warmachine. Sin embargo, al ver las cartas comprobamos que el juego, muy muy complicado no es. Las miniaturas tienen (aparte del coste y la "raza") cuatro atributos. Cuatro. Hit Points (los "puntos de vida", o sea las heridas para que nos hagamos una idea), Defense (el valor que tienen que superar para "darnos"), Attack (el bono al dado para atacar) y Damage (el daño que hace). El mecanismo del juego es tan simple como: elige objetivo, tira 1d20, súmale tu Attack, y si el resultado es superior a la Defense del objetivo, le restas "Damage" heridas; cuando llega a cero, muere. Funciona tanto para los combates cuerpo a cuerpo como los disparos, tanto para tropa común como superpersonajes, Wampas o AT-ST's.

¿Y ya está? Sí. El juego es tremendamente simple... hasta que entran en juego las "habilidades" de las miniaturas. Desde las más obvias y simples como "Melée" (sólo puede atacar en CaC) a otras que añaden "salsa" al asunto como la Fuerza (desde permitir repetir tiradas a esquivar balas con las espadas láser).



Si quieres probar el juego sin comprártelo, prueba esta demo on-line:

http://mi.wizards.com/swminis/demo/SW_MinisDemo.html

El tablero

El juego se desarrolla en un tablero cuadrulado (en los starters vienen varios "mapas"), con distintos tipos de "escenografía": paredes (bloquean línea de visión), objetos bajos (obstáculos, proporcionan cobertura), terreno impasable... Perdón por usar la terminología de Warhammer pero creo que todos nos entendemos más así :P



La gracia es que con los starters, los libros de ampliación y algunas cosas más (como el Ataque en Endor con el AT-ST) tenemos una variedad de "campos de batalla" que hace que cada partida sea diferente. De hecho, es más que recomendable conseguir tableros, porque de lo contrario se corre el riesgo de jugar siempre en los mismos y que sea muy aburrido. Si nos hacemos con los dos starter que quedan a la venta (Clone Strike y Revenge of the Sith), el Attack on Endor y los tres libros, tenemos una docena de escenarios diferentes y podemos ambientar las partidas donde queramos.

El juego

El juego se divide (como todos) en turnos. En un turno actúan ambos jugadores, decidiendo el orden en que actúan tus miniaturas a medida que va avanzando el turno. Para empezar, se hace una tirada de iniciativa para ver quién empieza; luego alternativamente cada jugador va "activando" (haciendo algo) con parejas de miniaturas. Es decir, empiezas tú, mueves (y/o disparas) con dos miniaturas, luego tu oponente con dos miniaturas, luego tú con dos miniaturas que no hayas activado, luego tu oponente... y así hasta que no queden miniaturas. Si no tenéis el mismo número de miniaturas, (cosa probable), uno acaba activando ocho o diez stormtroopers en la última fase de activación. Cuando una miniatura se activa, puede mover 6 casillas (diagonal cuesta doble, objetos bajos cuestan doble) y disparar, disparar y mover 6, o mover 12 (bueno, algunas miniaturas mueven más, como las motos speeder que si no disparan mueven 24 casillas...).

Hay reglas que añaden algo de chicha al asunto, como la línea de visión (que se ve afectada por paredes, obstáculos, miniaturas, etc.), los ataques de oportunidad o el fuego combinado, pero insistimos que el juego es muy, muy, muy sencillo. Quizá demasiado; mucha gente comenta que recrear las batallas de las películas está genial y es algo que todos deberíamos hacer, pero jugar por jugar (como se

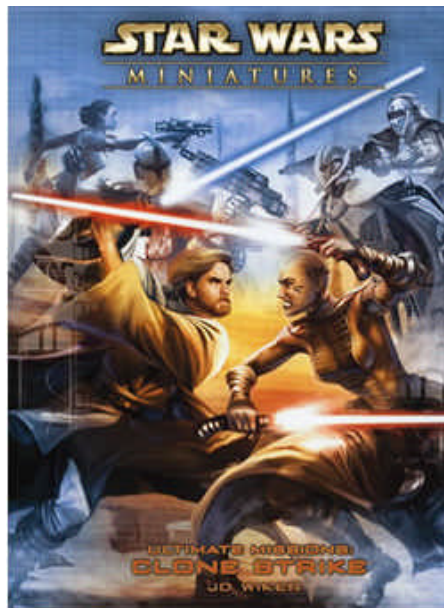


juega a Warhammer) es bastante insulso. Por ello han sacado “ampliaciones” en forma de libros que contienen mapas y un montón de misiones para recrear la acción de las películas.

Los Ejércitos

Podríamos decir que en Star Wars hay ocho facciones (que no razas, razas hay muchas más pero no tiene nada que ver). Aunque nada impide mezclar diferentes facciones en un mismo “ejército”, la gracia es jugar con los de una misma época. Tenemos a la Vieja República y los Sith (antes del Episodio I), los Separatistas, la República, el Imperio y la Alianza Rebelde, (todo esto basado en las películas) o bien facciones conocidas por los fans como la Nueva República o los Yuuzhan Vong; además están los “mercenarios” (Fringe) que no están con nadie (cazarrecompensas, Jaba y demás). Lo dicho, para todos los gustos y colores, aunque los favoritos son los clásicos (Alianza Rebelde y el Imperio).

Cada ejército suele tener entre ocho y veinte miniaturas. Las partidas suelen ser a un número de puntos (150 por ejemplo), y ahí tú eliges si pones muchos personajes poderosos (rollo



Conde Dooku más Grievous más Darth Sidious y Darth Maul) o mucho “comedor de disparos” (los Ewoks valen tres míseros puntos). Generalmente va bien una combinación de ambos, aunque no hay “combos mortales” ni miniaturas invencibles.

Las expansiones

Star Wars cuenta con (en el momento de escribir este artículo) 8 “expansiones”, pudiendo mezclar miniaturas de todas ellas (aunque se recomienda muchísimo hacerse con los diferentes Starter Set para tener mapas, d20 y algunas miniaturas especiales).

- **Rebel Storm.** Centrado en la trilogía original, con Luke, Han, Leia, Darth Vader, el Emperador, Jaba, Boba Fett y compañía. El starter hoy en día está descatalogado (y muy buscado), y muchos esperamos una reedición....
- **Clone Strike.** Basado en el Episodio 1 y Episodio 2 y en la serie de dibujos “Clone Wars”, con Clones, Kenobi, Dooku, los Battle Droids, Darth Maul, Asajj Ventress o Mace Windu. Tiene un Starter Set con dos miniaturas que no se pueden encontrar en los boosters: Jango Fett y Obi-Wan (General Kenobi para los amigos).



- **Revenge of the Sith.** Basado en el Episodio 3, con un starter set (que incluye un tablero “duro” muy útil) en el que tenemos a Obi-Wan (otra vez, pero ahora es Jedi Master) y a Grievous. En la expansión podemos ver a más Clones, Tarful, Yoda, Grievous montado en su moto, Palpatine ya deformado...
- **AT-AT.** No es una expansión, es directamente el AT-AT (el megabicho de los imperiales en Hoth), enorme “miniatura” de casi medio metro de largo. Incluye también un mapa doble y nuevos escenarios. Lo bueno, que no es coleccionable (lo compras y punto). Lo malo, que son casi 50 euros... sólo apto para coleccionistas, vamos.
- **Universe.** Con material de todo el “universo” Star Wars (desde antes de las películas hasta los Yuuzhan Vong), incluyendo miniaturas “grandes” como un Tusken en Bantha, el Rancor o los bichos de la arena de Geonosis a los que se enfrentan Padmé y Anakin. Esta ampliación “huge” tiene de particular, además de que en cada cajita te viene una mini grande, que vale ocho euros más que una cajita de una ampliación estándar.

- **Attack on Endor.** Como el pack de AT-AT, es no coleccionable (un AT-ST, tres soldados imperiales, misiones y mapas nuevos), y por el precio vale la pena ^_^
- **Champions of the Force.** Montones de miniaturas de todas las eras, especialmente cuando ha habido gran presencia de Sith o Jedis; los hijos de Han y Leia, Luke Jedi, el Yoda de Dagobah, Siths o soldados de la Vieja República.
- **Bounty Hunters.** Otra expansión con "Huge" (miniaturas grandes) y a precio de caja huge, claro (23 euros). Muchos cazarrecompensas (nuevas versiones de los cazarrecompensas que habían salido hasta ahora) y miniaturas de todas las eras. A destacar los Mandalorians (de los libros).
- Hay tres libros de misiones llamados **Ultimate Missions:** para Rebel Storm, Clone Strike y Revenge of the Sith. Aunque algo caros para lo que son (casi 30 euros, menos de 100 páginas y con tapa blanda), incluyen un doble mapa nuevo (diferentes en cada libro), elementos de escenografía para recortar y personalizar campos de batalla, y un

montón de misiones para jugar las escenas de las tres películas, además de algunas reglas especiales.

- En preparación están Alliance versus Empire (de nuevo centrados en la trilogía original), con probablemente más versiones de los mismos que había en Rebel Storm, y quién sabe si alguna sorpresa nueva.
- Aunque, probablemente, lo que más espera la gente es "Starship Battles". El juego, que seguirá un esquema muy parecido al juego de miniaturas (d20, tiradas de ataque vs defensa y daño que se resta de la "vida"), incorpora muchas cosas interesantes; así, las naves tendrán varios ataques (ya que tienen varias armas), diversos "tamaños" y velocidades... Probablemente lo que más llame la atención es que las naves tendrán dos "estados", intacto y dañado (dañado implica menos potencia), o que las grandes naves como los superdestructoros imperiales puedan "sacar" Tie Fighters como moscas... Habrá dos únicas facciones: Light Side y Dark Side, mezclando todas las películas (podremos tener a cazas droides

luchando junto a destructores imperiales), y no habrá "Fringe" (el Slave 1 de Boba Fett y demás aparecen directamente en el Lado Oscuro de la fuerza). En fin, de este juego independiente pero parecido hablaremos en detalle el mes que viene. Wizards of the Coast ha dicho que no tienen previsto hacer ampliaciones (aunque muchos piensen en una Estrella de la Muerte al estilo del AT-AT), y no se sabe si habrá libro de misiones. Toca esperar.

En definitiva...

Star Wars es un juego de miniaturas coleccionable, pero que transcurre en un universo conocido por todos nosotros y del que muchas veces hemos soñado ser protagonistas. Quizá lo mejor de este juego sea el poder recrear las batallas que hemos visto docenas de veces, aunque sea lo suficientemente flexible como para jugar en cualquier escena imaginable ambientado en cualquier época.

Lo Mejor

- La ambientación es perfecta. Ver cómo lo que ocurre en las películas y libros está perfectamente reflejado en las miniaturas, y poder recrearlo a tu gusto, hace que te metas muy bien en los personajes.
- Poder jugar las escenas de las películas da una sensación muy muy buena. Genial idea (aunque cara) la de los Ultimate Mission
- Hay cientos de miniaturas, cada una con sus puntos fuertes y puntos débiles. Es difícil encontrar una "combinación perfecta", el culodurismo no existe (por tal y como son las reglas) y se puede ganar con cualquier ejército.
- La sencillez de las reglas da pie a poder pensar tácticas y combinaciones de miniaturas. La suerte juega un papel bastante importante, pero una buena planificación es indispensable.
- Las cartas son claras, las reglas especiales suelen ser bastante comunes y no te sorprendes por "cosas raras" como ocurre por ejemplo en Magic (¿esa carta hace eso?).
- Los Starter Set están bien de precio si quieres probar el juego, y un par de blisters o tres pueden caer perfectamente; hacen gracia y hasta puedes tener suerte...



Las dos ampliaciones no coleccionables

Lo Peor

- El juego es demasiado simple. Que esto favorece la jugabilidad y no estar discutiendo, sí, sin duda, pero...
- La calidad de escultura de las miniaturas es media, pero la pintura deja que desear en muuuchos casos.
- El hecho de ser coleccionable hace que tener a tus personajes favoritos sea bastante caro, y que acabes teniendo docientos Storm Troopers.
- Para mantener equilibrado el juego y que los personajes supuestamente poderosos lo sean, van saliendo "versiones" (por ejemplo hay cinco Darth Vaders diferentes, tanto de pose como de reglas). Acaba haciéndose algo molesto.
- Siempre puedes cambiar miniaturas, pero no es sencillo.
- Es un juego caro. Al principio no, porque los Starter son baratos (menos de 30 euros) y los blisters (las cajas) oscilan entre los 15 y los 23 (ampliaciones con Huge). A partir del quinto blister mejor que no pienses cuánto llevas gastado... Los libros de misiones podrían estar mejor de precio para lo que son, o podrían colgar más escenarios y tableros de su página web como hicieron con Axis & Allies o el JdR...
- Si no eres un fan total de Star Wars y has leído los libros y los cómics, la mitad de las miniaturas te sonarán a chino.

Generador Automático de Flotas

Por : Dan Peric (BFG Magazine 9) / Traducción : Enrique Ballesteros

En este artículo se detalla un método alternativo para seleccionar tu flota (Imperial y del Caos) para Battlefleet Gothic. En lugar de elegir las naves de las listas de flota, ambos jugadores la generan de forma aleatoria antes de la batalla. Lo mejor es realizar esta formación aleatoria con el oponente delante, para evitar cualquier disputa, ya que no lleva mucho tiempo y por lo tanto no retrasa el juego.

Como funciona

El sistema está basado en que los jugadores, antes de empezar la partida, han acordado a cuántos puntos van a jugar, igual que una partida normal, pero en lugar de elegir libremente las naves de la lista de flota, ambos jugadores realizan una serie de tiradas en las tablas incluidas más abajo.

Cada jugador realiza una tirada por cada 300 puntos, redondeando hacia arriba (es decir, con una partida a 1000 puntos se realizarían 4 tiradas de dados). Una vez realizadas las tiradas de dados, ya está conformada la flota que desde este momento se utilizará en la forma habitual y de acuerdo con el escenario que se esté jugando.

Hay que tener en cuenta que este método de "selección forzada" no está basado estrictamente en el valor en puntos y no asegura partidas totalmente equilibradas, pero lleva a los jugadores a una nueva dimensión del juego y fuerza a utilizar nuevas tácticas. Pocos Almirantes pueden contar siempre con las fuerzas que les gustaría para cada batalla y por eso tienen que adaptarse y utilizar lo mejor posible las fuerzas que estén disponibles. Además la generación aleatoria de la flota aporta un elemento adicional de suspense.

Ecualización

Como regla opcional complementaria proponemos la siguiente:

Como con este sistema se pueden generar flotas con cierta descompensación, una vez que ambas flotas estén generadas, se mira el valor en puntos de ambas. Si ambos jugadores lo consideran oportuno, el jugador con un valor de flota inferior puede hacer una tirada de dado adicional.

Qué hacer si no se tiene la miniatura correcta

A veces ocurre con la generación aleatoria que el jugador no tiene la miniatura adecuada. En este caso se puede repetir la tirada, pero si con el resultado de esta segunda tirada tampoco se tiene la miniatura, el jugador se queda sin la nave que corresponde a esta tirada de dados. Con esto se pretende evitar que los jugadores no incluyan ningún escolta simplemente porque no los llevan a la partida.

Comentarios

Estas tablas están realizadas con las naves que se incluían en el

reglamento y no incluyen ninguna de las nuevas naves que se han ido incorporando al juego.

Tablas para la Flota Imperial

Por cada 300 puntos o fracción se hace una tirada en la *Tabla General*. También se hace una tirada en la *Tabla de Almirantes*, independientemente del tamaño de la flota.

Tabla General

2D6	Tira una vez en la siguiente Tabla
2	Tabla de Defensas Planetarias (repite la tirada si no hay planetas).
3	Tabla de Acorazados.
4	Tabla de Cruceros de Batalla.
5	Tabla de Escoltas.
6-8	Tabla de Cruceros.
9	Tabla de Escoltas.
10	Tabla de Cruceros de Batalla.
11	Tabla de Acorazados.
12	Tabla Especial.

Tabla de Almirantes

1D6	Resultado
1	Almirante de Flota (Ld 8) + 1 re-roll.
2	Almirante (Ld 9) + 1 re-roll.
3	Almirante Solar (Ld 10) + 1 re-roll.
4	Almirante de Flota (Ld 8) + 2 re-roll.
5	Almirante (Ld 9) + 2 re-roll.
6	Almirante Solar (Ld 10) + 2 re-roll.

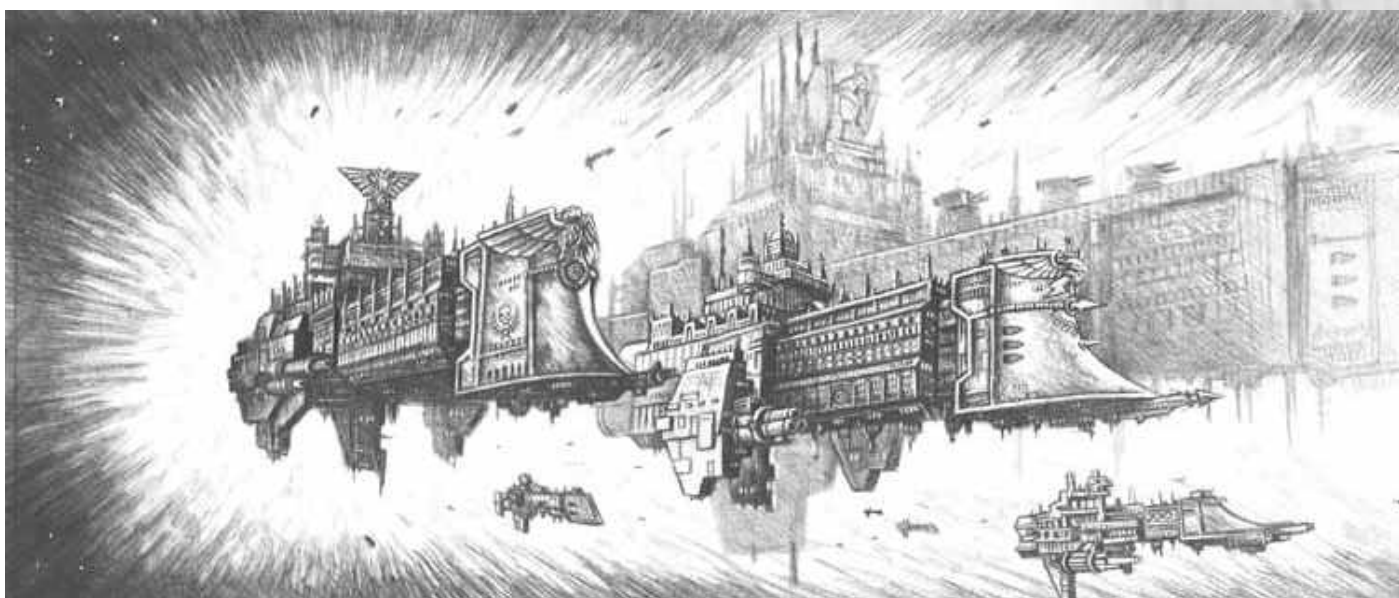


Tabla de Acorazados

1D6	Resultado
1	1 Clase Emperador
2	1 Clase Retribución
3	1 Clase Emperador
4	1 Clase Retribución
5	1 Clase Emperador + 1 tirada adicional en la <i>Tabla de Escoltas</i>
6	1 Clase Retribución + 1 tirada adicional en la <i>Tabla de Escoltas</i>

Tabla de Cruceros de Batalla

1D6	Resultado
1	1 Crucero Acorazado Clase Vengador
2	1 Crucero Acorazado Clase Exorcista
3	1 Clase Erradicador
4	1 Clase Marte
5	1 Crucero Acorazado Clase Venganza
6	Repite la tirada en esta tabla + 1 tirada adicional en la <i>Tabla de Escoltas</i>



Tabla de Cruceros

1D6	Resultado
2	Escuadrón de 2 Clase Dictador
3	Escuadrón de 2 Clase Intrépido
4	1 Clase Intrépido *
5	1 Clase Gótico *
6	1 Clase Dominador *
7	1 Clase Lunar *
8	1 Clase Tirano *
9	1 Clase Dictador *
10	Escuadrón de 2 Clase Lunar
11	Escuadrón de 2 Clase Tirano
12	Escuadrón de 2 Clase Dominador

* Realiza una tirada adicional en la *Tabla de Escoltas*.



Una gran flota Imperial en formación antes de la batalla. Foto de origen desconocido.

Tabla de Escoltas

1D6	Resultado
1	1 Clase Cobra, Sable o Tormenta (a elegir por el jugador).
2	2 Clase Cobra, Sable o Tormenta (a elegir por el jugador, pero de la misma clase).
3	2 Clase Cobra, Sable o Tormenta (a elegir por el jugador, pero de la misma clase).
4	Escuadrón de 3 Clase Cobra
5	Escuadrón de 3 Clase Sable
6	Escuadrón de 3 Clase Tormenta



Tabla de Defensas Planetarias

1D6	Resultado
2	Fortaleza Clase Ramilés
3	Estación Espacial
4	Escuadrón de 3 Monitores de Defensa
5	4 Brulotes
6	1 Campo de Minas
7	3 Plataformas con lanzas, torpedos o baterías (a elegir por el jugador)
8	6 Minas Orbitales
9	4 Brulotes
10	Escuadrón de 3 naves Intrasistemas
11	Estación Espacial
12	Fortaleza Negra

Tabla Especial

1D6	Resultado
1	1 re-roll extra para el Almirante
2	Aliados Eldars: 1 Eclipse + 3 Áspid
3	Aliados Eldars: 1 Sombra + 3 Puma
4	Escuadrón de 3 Fragatas Clase Cazador, Gladius o Nova (a elegir por el jugador)
5	Crucero de Asalto de los Marines
6	Barcaza de Batalla de los Marines

Tablas para la Flota del Caos

Por cada 300 puntos o fracción se hace una tirada en la *Tabla General*. También se hace una tirada en la *Tabla de Señores de la Guerra*, independientemente del tamaño de la flota.

Tabla General

2D6	Tira una vez en la siguiente Tabla
2	<i>Tabla Especial</i> .
3	<i>Tabla de Acorazados</i> .
4	<i>Tabla de Cruceros Acorazados</i> .
5	<i>Tabla de Escoltas</i> .
6-8	<i>Tabla de Cruceros</i> .
9	<i>Tabla de Escoltas</i> .
10	<i>Tabla de Cruceros Acorazados</i> .
11	<i>Tabla de Acorazados</i> .
12	<i>Tabla Especial</i> .

Tabla de Señores de la Guerra

1D6	Resultado
1	Señor de la Guerra (Ld8) + 1 Marca del Caos (a elección del jugador)
2	Señor de la Guerra (Ld9) + 1 Marca del Caos (a elección del jugador)
3	Señor de la Guerra (Ld8) + 2 Marcas del Caos (a elección del jugador)
4	Señor de la Guerra (Ld9) + 2 Marcas del Caos (a elección del jugador)
5	Señor de la Guerra (Ld8) + 3 Marcas del Caos (a elección del jugador)
6	Señor de la Guerra (Ld9) + 3 Marcas del Caos (a elección del jugador)

Tabla de Acorazados

1D6	Resultado
1	1 Clase Saqueador
2	1 Clase Asolador
3	1 Clase Saqueador
4	1 Clase Asolador
5	1 Clase Saqueador + 1 tirada adicional en la <i>Tabla de Escoltas</i> .
6	1 Clase Asolador + 1 tirada adicional en la <i>Tabla de Escoltas</i> .

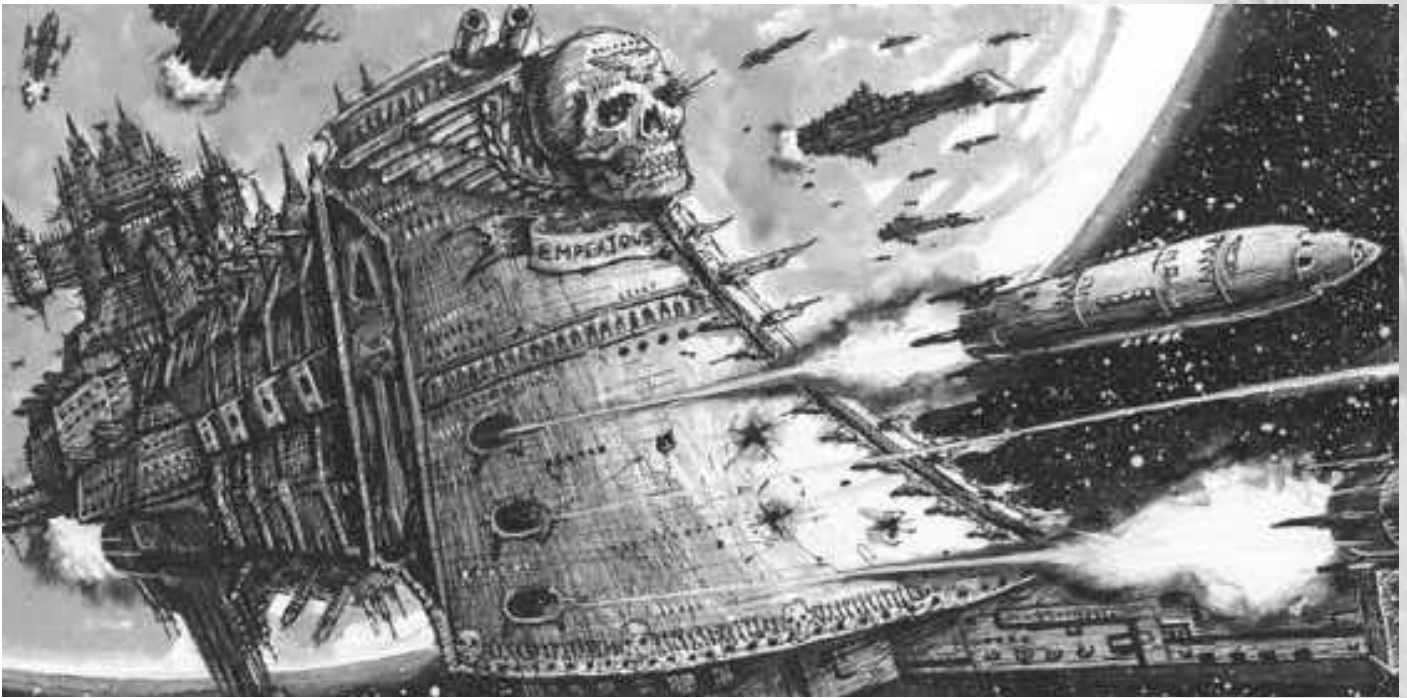


Tabla de Cruceros Acorazados

1D6	Resultado
1	1 Clase Ejecutor
2	1 Clase Represalia
3-4	1 Clase Repulsión
5	1 Clase Venganza
6	Repite la tirada en esta tabla + 1 tirada adicional en la <i>Tabla de Escoltas</i>

Tabla de Cruceros

1D6	Resultado
2	Escuadrón de 2 Clase Aniquilación
3	Escuadrón de 2 Clase Devastador
4	1 Clase Aquerón *
5	1 Clase Aniquilación *
6	1 Clase Devastador *
7	1 Clase Muerte *
8	1 Clase Masacre *
9	1 Clase Estigia *
10	1 Clase Hades *
11	Escuadrón de 2 Clase Muerte
12	Escuadrón de 2 Clase Masacre

* Realiza una tirada adicional en la *Tabla de Escoltas*.

Tabla de Escoltas

1D6	Resultado
1	1 Clase Idólatra, Infiel o Iconoclasta (a elegir por el jugador).
2	2 Clase Idólatra, Infiel o Iconoclasta (a elegir por el jugador, pero de la misma clase).
3	2 Clase Idólatra, Infiel o Iconoclasta (a elegir por el jugador, pero de la misma clase).
4	Escuadrón de 3 Clase Idólatra
5	Escuadrón de 3 Clase Infiel
6	Escuadrón de 3 Clase Iconoclasta

Tabla Especial

1D6	Resultado
1	Aliados Orcos: 1 Matamuchoz + 3 Devastadores de Ataque
2	Aliados Orcos: 1 Matamaz + 3 Cañoneras Zalvajez
3	Naves Imperiales capturadas: haz una tirada en la <i>Tabla de Escoltas</i> .
4	Naves Imperiales capturadas: haz una tirada en la <i>Tabla de Cruceros</i> .
5	Crucero Pesado Clase Fuego Infernal
6	Fortaleza Negra activada

Notas Finales

Como has podido comprobar, existen reglas oficiales para naves Imperiales y del Caos que no aparecen

en estas tablas. Si tienes alguna de estas naves, sientete libre de incluirlas en las tablas existentes sustituyendo alguna línea que corresponda a naves que no tengas o a resultados repetidos.

También te habrás dado cuenta de que en la *Tabla Especial* del Caos se incluye un Crucero Pesado, el Fuego Infernal, cuyas reglas no aparecen ni en la web española de Games Workshop ni en el suplemento BFG: Armada. En un próximo artículo os mostraremos sus reglas y como construirlo.

Por último, estas tablas solo tienen en cuenta al Imperio y al Caos. Siguiendo la misma filosofía no te será difícil crear tablas de generación de flotas para el resto de razas del universo de Battlefleet Gothic.



Introducción a DBA

por Rubén Casavalde

Aunque muchos jugadores ya lo conoceréis, aunque sea de oídas, Rubén nos hace la introducción a DBA.

DBA es uno de los juegos "históricos" con más aceptación del mercado. El hecho de que cada vez más gente se de cuenta que con 30 euros tienes un ejército completo está aumentando su popularidad día a día...

Andaba yo hace algún tiempo detrás de empezar a jugar a algún juego de una temática que no fuera fantasía, y ya de paso me apetecía pintar otras miniaturas que no fueran de fantasía y de 25-28 mm.

Así que me fijé en los históricos.

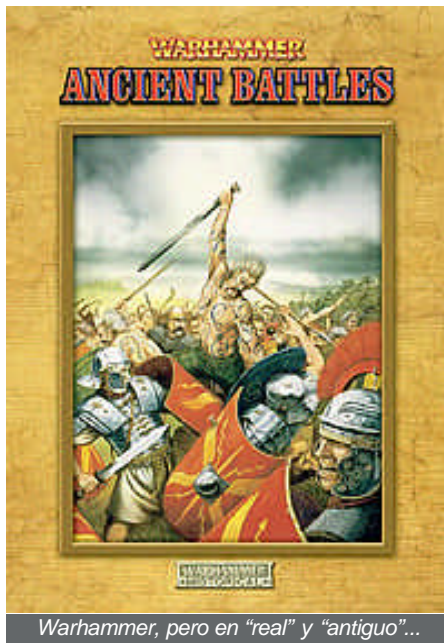
Mi primer paso fue el más lógico: acostumbrado al Warhammer Fantasy, le eché un vistazo al **Warhammer Ancient Battles** de Games Workshop. Es de temática histórica, pero el reglamento es casi igual al Warhammer Fantasy y la escala seguía siendo de 25-28 mm. (aunque circula por ahí una "conversión" para pasarlo a 15 mm.), por lo que no era lo que andaba buscando.

Tras navegar un poco por la red y consultar a algún que otro sabio en la materia, llegué al **De Bellis Multitudinus** (DBM) de Wargames Research Group. Era histórico y se podía jugar a gran variedad de escalas 25, 15, 6 e incluso 2 mm. Así que empecé a mirar el reglamento.... y me abrumó. Aunque la dinámica del juego es sencilla, tiene multitud de reglas adicionales pensadas para recrear lo más fielmente posible las batallas reales, y aquí fue dónde me vi superado por los acontecimientos. De nuevo, el juego no satisfacía mis necesidades.

Por tanto inicié una nueva búsqueda, esta vez con una nueva premisa a añadir a las anteriores : que mi intelecto fuera capaz de asimilar el reglamento.

Y fue cuando di con **De Bellis Antiquitatis** (DBA) también de Wargames Research Group. Tenía todo lo que estaba buscando : histórico, se puede jugar con varias escalas (siendo la de 15mm. la más popular) y el reglamento además de ser más sencillo que DBM es una especie de introducción a este, por lo que si sabes jugar a DBA tienes mucho ganado para empezar con DBM. Además el reglamento era barato : 10 euros.

Pero no todo podía ser perfecto. El reglamento, a pesar de ser sencillo, estaba en inglés, y no tenía los



Warhammer, pero en "real" y "antiguo"...

suficientes ejemplos y aclaraciones para que lo entendiera.

Busqué desesperadamente alguna traducción por la red, pero sólo encontré algunas realizadas con programas traductores que más que aclarar el texto original, lo liaban aún más.

Mi salvación llegó desde Washington. No, no fue Bush quien se interesó por mi pequeño problema (bueno, la verdad es que tampoco se lo hice saber...), sino los chicos de **Washington Area De Bellis Antiquitatis Gamers** (WADBAG). Estos

aficionados a DBA han publicado en su web (<http://www.wadbag.com>) una guía no oficial de DBA, con todos los ejemplos, aclaraciones y diagramas que le faltan al reglamento de DBA. De nuevo estaba en inglés, pero recientemente la gente de La Armada (<http://laarmada.net>) lo ha traducido y remaquetado, obteniendo un documento de buena calidad tanto en la traducción como en la faceta visual.

Parecía por fin que había encontrado el juego que andaba buscando, así que busqué contrincante y empecé a jugar mis primeras partidas.

Mis primeros pasos con DBA

Lo primero que me llamó la atención de DBA era que no había miniaturas asociadas al juego. Uno estaba acostumbrado a que a un reglamento le sigan unas miniaturas que representen a los tipos que se enfrentarán en el campo de batalla, pero DBA es sólo el reglamento.

De nuevo puse manos al ratón y busqué miniaturas históricas de 15 mm. Al poco tiempo, descubrí que conseguir miniaturas no iba a ser ningún problema ya que hay abundantes empresas que fabrican estas miniaturas y si buscas bien encuentras de casi cualquier época y temática. A destacar **Corvus Belli** (<http://www.corvusbelli.com>) [Nota: son



Por 20 euros: 3 mandos de caballería, 2 caballerías, 24 infanterías y 2 honderos baleares... Esto es un ejército ibero de Corvus Belli.



El ejército cartaginés de Rubén (Corvus Belli). Escenografía de Micron (Valladolid).

los mismos chicos que hicieron Infinity, tienen muchísima experiencia y están reconocidos mundialmente como una de las mejores marcas de 15mm -Ed] y Xyston (<http://www.xyston.com>) por su calidad y Essex Miniatures (<http://www.essexminiatures.co.uk>) por su variedad.

Bien, ya tenía reglamento y miniaturas, sólo me faltaba elegir un ejército. Esta fue la parte más difícil ya que hay nada menos que 310 listas de ejército entre las que escoger. Sí has leído bien, hay 310 listas de ejército diferentes que abarcan desde el 3000 a.C. hasta el 1500 d.C.

Al final me decanté por un ejército cartaginés representado con miniaturas de **Corvus Belli**, que aunque esté mal que yo lo diga me ha quedado muy cuco.

El reglamento

Es bastante distinto de lo que estaba acostumbrado.

Para empezar, las acciones que pueden realizar tus tropas cada turno depende de los puntos de iniciativa (PIP), que se hallan tirando 1D6 al inicio del turno. Esta simple pero crucial regla, condiciona toda la partida ya que tienes que tener previsto que en algún turno tu general no sea demasiado competente y sólo sea capaz de dar una orden a sus tropas.

Lo Bueno

- Juego histórico. Realismo total. Y siempre te queda esa "gracia" de buscar antes en la enciclopedia o el libro de historia qué pasó en realidad.
- Muy económico, desde el reglamento hasta los ejércitos.
- No es difícil de aprender.
- Es divertido y táctico. No defrauda.
- Si decides al final probar batallas más grandes, DBM es parecido.

La colocación y el número de piezas de escenografía también tiene sus reglas concretas. El tamaño correcto de un elemento de escenografía está especificado en el reglamento y también las reglas que definen esa escenografía a efectos de juego. La colocación la realiza el ejército defensor, pero siguiendo unas pautas cuyo propósito es recrear la topografía que existía históricamente en las tierras del ejército en cuestión.

El disparo también destaca... por su ausencia. Sólo hay dos tipos de tropa que pueden disparar, su alcance es muy corto y es realmente difícil eliminar un elemento enemigo a base de flechazos. Los proyectiles en DBA son más útiles para retrasar el enemigo que para eliminarlo, aunque si escoges bien al objetivo y tienes un poco de suerte...

La composición de los ejércitos se hace a partir de 16 tipos de tropa diferentes que son los mismos para todos los ejércitos y ningún ejército tiene reglas especiales, sino que todas las listas son combinaciones (¿o eran permutaciones?) de estos 16 tipos de tropa.

Así, según cual sea el ejército tendrá más o menos tipos de tropa y en mayor o menor cantidad. Por ejemplo los celtíberos están plagados de tropas algo indisciplinadas y un pelín salvajes (warband), mientras que en los nómadas lo que más abundan son las tropas ligeras (psiloi y light horse).

Lo cual nos lleva a otra característica de DBA : las listas de ejército ya están hechas. Cada jugador juega con 12 elementos (el elemento es la base dónde van montadas las miniaturas y cada uno cuenta como una "unidad"), y estos vienen especificados en su lista de ejército (aunque en algunas permite pequeñas variaciones). Con esto se trata de ser fiel a las tropas que históricamente tenía el ejército en

cuestión, pero por otro lado hace que algunas listas estén algo descompensadas respecto a otras (cosa que se arregla en DBM, donde se sigue un sistema clásico de puntos).

Jugando

Sobre el campo de batalla, el juego es divertido, rápido y bastante táctico.

No hace falta una mesa grande ya que sólo necesitas una superficie de 60x60 cm., pero necesita bastante escenografía : un mínimo de 4 elementos de escenografía mas un campamento (o en algunos casos un área fortificada) por ejército.

Aún siendo un juego relativamente sencillo, los amantes de la estrategia pasarán buenos ratos ya que no es fácil eliminar elementos enemigos si no meditas bien tus movimientos (aunque sacar seis siempre ayuda).

Conclusión

Me parece un buen juego para iniciarse con los históricos. Como la inversión en miniaturas y reglamento es pequeña, es ideal para compaginarlo con otros juegos o como punto de partida para meterse en juegos históricos más complejos.

Lo Malo

- Por desgracia, hay mucha gente reacia a probar juegos históricos.
- Tener tan pocas miniaturas hace que te quedes con ganas de hacer batallas más grandes (para eso está DBM).
- Se suele jugar a 15mm... si quieres tener tus minis pintadas, de puedes dejar la vista...

Actualización de las Listas de Ejército

Por Rick Priestley y Lex von Rooy / Traducción Julio Rey (bahartainn@cargad.com)

Specialist Games (<http://www.specialist-games.com/>) publicó esta primavera en su web un nuevo suplemento para Warmaster con una actualización de todos los ejércitos oficiales que habían sacado hasta la fecha. La página web española de Games Workshop incluye las reglas de todos estos ejércitos, pero aun no han reflejado estas actualizaciones. Además, estas modificaciones también afectan al Reglamento. Por ello, y para manteneros actualizados, en este artículo voy a mostraros los cambios que han sufrido las listas de ejército el Reglamento de Warmaster con este nuevo suplemento.

Imperio

El Cañón de Salvas cambia su atributo de Ataques a 1/8-4-2.



El Tanque de Vapor cambia su atributo de Ataques a 3/3, su atributo de Impactos a 4 y su Coste a 130 puntos.

Se han rediseñado las reglas especiales del Tanque a Vapor con respecto a las que había en el Reglamento de Warmaster, así que pongo aquí completas sus nuevas reglas:

El Tanque de Vapor forma una unidad en sí misma, mueve hasta 20 cm y se le deben dar sus propias órdenes. No podrá recibir una orden de brigada junto con otras unidades, ni siquiera con otros Tanques de Vapor. Un personaje no podrá unirse nunca a un Tanque de Vapor.

Un Tanque de Vapor puede disparar desde cualquier borde de su peana. Sus armas tienen un alcance de 30 cm. Los objetivos que sufran impactos de un Tanque de Vapor su Armadura se reduce en -1, por lo que un atributo de Armadura de 4+ se considera 5+, mientras que uno de 5+ se considera 6 y uno de 6 se ignora. Un Tanque de Vapor puede disparar a un enemigo que le cargue.

Debido a su excepcional blindaje, un Tanque de Vapor cuenta siempre como parapetado (se requiere por tanto un 5+ para impactarle tanto por disparos como en combate cuerpo a cuerpo). El Tanque de Vapor combate como cualquier otra

unidad, excepto que si tiene que retirarse será automáticamente destruido, como ocurre con la artillería.

Los Tanques de Vapor no pueden ser repelidos o destruidos al ser repelidos por disparos. Sin embargo se deben seguir realizando la tirada de Repelida para ver si el Tanque de Vapor resulta Desorganizado al obtener un 6.

Si el jugador trata de darle una orden al Tanque de Vapor y obtiene un doble seis la orden falla de la manera habitual y la máquina no se moverá. Ignora la tabla habitual para Malentendidos de los héroes y hechiceros (página 55 del Reglamento). Tira en la siguiente tabla de Malfuncionamiento. Ten en cuenta que aunque un General no puede generar un Malentendido, debe tirar en la tabla de Malfuncionamiento.



Tabla de Malfuncionamiento

1D6 Resultado

- Destruído.** El Tanque de Vapor revienta echando vapor y gases nocivos. Retíralo como una baja.
- Dañado.** La transmisión del Tanque de Vapor se ha roto. No podrá moverse más durante el resto de la batalla. Si se ve obligado a moverse por cualquier motivo será destruido. Aunque podrá seguir combatiendo y disparando normalmente.
- Clavado.** El Tanque de Vapor no puede moverse más este turno. No podrá disparar este turno. Aunque podrá mover normalmente en turnos posteriores.

- Comandante Muerto.** El Tanque de Vapor no seguirá moviendo este turno. Podrá mover en turnos posteriores pero sufrirá una penalización al Mando de -1 durante el resto de la batalla. Podrá disparar normalmente.
- Parada Momentánea.** El Tanque de Vapor no puede moverse durante el resto del turno, pero no será afectado en nada más.
- Sobrecarga de Vapor.** El Tanque de Vapor no puede moverse durante el resto del turno pero podrá disparar al doble de su atributo de Ataques (6 en total).

El Cañón de salvas, además de cambiarle el atributo de Ataques, hay que cambiarle parte de sus reglas especiales. Reemplaza el primer párrafo de la página 69 del Reglamento por lo siguiente:



Cuando dispares con un Cañón de Salvas, tira para impactar de la forma habitual, pero si obtienes algún 1 en la tirada cuéntalos y resuelve el efecto antes de continuar.

Nº 1s Resultado

- Munición inútil.** Divide a la mitad el número total de impactos obtenidos, redondeando hacia abajo. Por ejemplo, si obtienes 3 impactos se convertirá en 1, si obtienes 1 impacto se convierte en ninguno.
- Fallo.** El Cañón falla y no dispara este turno. Descarta todos los impactos obtenidos este turno.

3 ¡Ka-boom! El arma explota destuyéndose a sí mismo sorprendiendo mortalmente a su dotación. El Cañón de Salvas se retira como baja. No se obtendrá ningún impacto contra el enemigo al menos que la explosión haya ocurrido al disparar contra un enemigo que le haya cargado, en cuyo caso la unidad que haya cargado recibe 6 impactos automáticos. Realiza las tiradas de salvación por armadura como si fuesen disparos normales del Cañón de Salvas.

En la descripción del hechizo Bola de Fuego (página 73 del Reglamento) hay que añadir que la línea que se traza para determinar el daño del hechizo se interrumpe si atraviesa un elemento de terreno que pararía normalmente un disparo, como la cresta de una colina, más de 2 cm. de bosque, etc.

En el hechizo Teleportación (página 73 del Reglamento), el hechicero no tiene que tirar para ver si puede tratar de lanzar un nuevo hechizo, simplemente tiene que realizar la tirada de dificultad de ese hechizo

Khemri

El coste de los Arqueros Esqueletos se incrementa hasta un total de 45 puntos.

En las reglas especiales de los Gigantes de Hueso hay que añadir que si el Gigante de Hueso recibe la orden de un Sacerdote Funerario no se le aplicará la penalización de -1 al Mando.



En el hechizo de Animar Muertos (página 73 del Reglamento), la unidad que se levanta **puede** (y no debe) colocarse de forma que apoye a otras peanas donde el espacio lo permita. Además hay que añadir en la descripción que si es imposible colocar la unidad que se levanta de forma que toque alguna parte de las unidades amigas o enemigas involucradas en el combate, entonces el hechizo no podrá lanzarse.

La tirada necesaria para poder lanzar el hechizo de Rayo de Muerte se cambia a 5+.

Caos

El número máximo de Héroes que puedes meter por cada 1000 puntos de ejército se reduce a 1.



En la descripción de las reglas especiales de los Engendro del Caos hay que añadir que causan Terror. Además hay que añadir que en brigadas donde haya más Engendros del Caos que del resto de tipo de tropas, sólo se contarán para el tamaño de la brigada los Engendro de más. Por ejemplo, una brigada formada por 2 unidades de Guerreros del Caos y 4 Engendros contará como que tiene 4 unidades (2 Engendro son incluidos gratis).

Para lanzar el hechizo Rabia del Caos (página 75 del Reglamento), un Hechicero del Caos no necesita ver a su objetivo. Hay que añadir que en el caso de que el hechizo se vuelva contra el Caos (por sacar un doble o un triple) los ataques sufridos por la unidad del Caos solo tendrán efecto durante la primera ronda de combate y no en cada ronda. Por ejemplo: si se obtiene una tirada como $1 + 4 + 6 = 11$ ataques realizará la unidad del Caos cada ronda de combate. Si se obtiene $1 + 4 + 1 = 6$ ataques sufrirá la unidad del Caos la primera ronda de combate.

Orcos

El atributo de Armadura del Gigante mejora hasta un 5+.

El coste del Shaman Orco cambia a 45 puntos.



El coste del Chamán Goblin cambia a 30 puntos.

Dentro de la Tabla del Gigante Descontrolado, en el caso 4 hay que añadir que en el caso de que el Gigante alcanza una unidad amiga pero no tiene movimiento o espacio necesario para pasar al otro lado de la unidad, se parará cuando entre en contacto.

En la descripción del hechizo Puño de



Morco (página 74 del Reglamento) hay que añadir que la línea que se traza para determinar el daño del hechizo se interrumpe si atraviesa un elemento de terreno que pararía normalmente un disparo, como la cresta de una colina, más de 2 cm. de bosque, etc.

El hechizo ¡Waaagh! (página 74 del Reglamento) podrá afectar a unidades de Orcos, Goblins, Orcos Negros, Jinetes de Lobo, Jinetes de Jabalí y cualquier otro tipo de tropa Orca o Goblin, pero no afectará a Trolls, Ogros, Gigantes o cualquier otro tipo de tropa que no sea pielverde.

Altos Elfos

El coste del Jinete de Dragón baja hasta los 300 puntos.

El coste del General sube hasta los 150 puntos.



El coste del Mago sube hasta los 90 puntos.



Hay que añadir a la regla especial de los Magos Altos Elfos (página 74 del Reglamento) que en el caso de que se falle el hechizo por sacar un 1, no podrá repetir la tirada.

El hechizo de Luz de Batalla (página 74) da un ataque adicional a cada unidad (no a cada peana) y a cada personaje dentro del rango. Estos ataques pueden asignarse a cualquier peana de la unidad.

En el hechizo de Fuego Celestial, cuando la unidad afectada por este hechizo vuelve a disparar, lo hará con una penalización de -1 al impactar (o sea, que necesitará un 4+).

Enanos

Hay que añadir a las reglas especiales de los Matatrolls

que dos o más unidades de Matatrolls no pueden recibir la misma orden de brigada (solo puede haber una unidad de Matatrolls por brigada).

La Tabla de Problemas del Cañón Lanzallamas (página 70 del Reglamento) ha sufrido varios cambios. En el caso 3 los ataque que



realiza en el turno actual son 6 (y no 3). El caso 4 del Reglamento pasa a ser el caso 5 y además el Cañón Lanzallamas causará 10 ataques (no 4). El caso 5 del Reglamento pasa a ser el caso 4. El resto sigue igual (la tabla completa actualizada puede verse en el artículo de Modificaciones del Reglamento de Warmaster que aparece en el número 14 de ¡Cargad!).

Hay que añadir a las reglas de la Antimagia de los Enanos (página 75 del Reglamento) que para que los Herreros Rúnicos puedan contrarrestar hechizos



enemigos deben estar a menos de 50 cm del hechicero (sin importar donde se lance el hechizo).
Al Yunque Enano se le añade una nueva regla especial. El Herrero Rúnico puede golpear el Yunque durante la fase de Disparo de su propio turno. El tañido de la canción rúnica del Yunque llena a los Enanos de una gran resolución. Tira 1D6. Con un resultado de 4+ todos las unidades Enanas a menos de 20 cm. del Herrero Rúnico no se ven afectados por enemigos que causen Terror durante el resto del turno Enano.

Skavens

Se añade una nueva unidad a la lista de ejército Skaven, los Guerreros Alimaña, con el siguiente perfil: Tipo Infantería, 3 Ataques, 3 Impactos, 5+ de Armadura, Tamaño de 3 peanas, 55 puntos de coste, no tiene mínimo, máximo de 2 unidades cada 1000 puntos.



El atributo de Armadura de los Jezzails empeora hasta 6+ y su coste baja hasta los 70 puntos.

El coste de los Acechantes Nocturnos sube hasta los 70 puntos.

El coste de la Rueda de la Muerte baja hasta los 125 puntos.

La Campana Gritona sufre un gran cambio. Pasa de ser una montura a ser una máquina de guerra. Tiene el

siguiente perfil: Tipo Máquina de Guerra, 0 Ataques, 4 Impactos, 4+ de Armadura, Tamaño de 1 peana, 125 puntos de coste, no tiene mínimo, máximo de 1 unidad por ejército.

Hay que añadir a las reglas especiales de las Hordas de Ratas que no pueden ser apoyadas en combate por otros tipos de Infantería, solo por otras unidades de Hordas de Ratas. Sin embargo, las Hordas de Ratas si pueden apoyar otros tipos de infantería de forma normal.

Las reglas especiales de los Acechantes Nocturnos sufren varias modificaciones. Hay que eliminar lo de que no sufren la penalización al Mando por recibir órdenes en terreno denso (la sufren normalmente como el resto de unidades). Hay que añadir lo siguiente a sus reglas especiales:

Los Acechantes Nocturnos no tienen que desplegarse antes de que empiece la partida si el jugador así lo desea. En lugar de ello, unidades individuales de Acechantes Nocturnos pueden infiltrarse en el campo de batalla una vez que la batalla ha comenzado. Para infiltrar una unidad, el jugador Skaven determina el punto donde quiere que aparezcan los Acechantes Nocturnos y le da la orden 'infiltrar' desde cualquier personaje. El personaje no tiene por qué estar dentro del Alcance de Mando para darle esta orden (el Alcance de Mando se considera todo el campo de batalla a la hora de impartir la orden de 'infiltrar'). Trata la orden como si se hubiese dado sobre un punto determinado del campo de batalla y aplica los modificadores por distancia y proximidad del enemigo pero ignora las penalizaciones por terreno denso. El punto determinado debe ubicarse o bien dentro del tablero dentro de un terreno denso o en contacto con cualquier borde del tablero que no sea la del despliegue del enemigo. Si la orden tiene éxito, coloca una peana sobre el punto determinado y coloca el resto de la unidad en formación alrededor de ella. La unidad infiltrada no puede



colocarse de forma que toque una unidad enemiga. Una vez desplegada, la unidad puede seguir recibiendo órdenes dadas por el mismo personaje que dio la orden de 'infiltrar' si está dentro del Alcance de Mando, se considerará que la unidad infiltrada ya ha utilizado una orden para desplegar. Si la orden para infiltrar no ha tenido éxito la unidad no despliega y no puede infiltrar ese turno, aunque podrá intentarlo en turnos sucesivos en el mismo o en cualquier otro lugar.

Para el Cañón de Disformidad hay que modificar que solo hay que tirar para ver si la unidad objetivo se desmoraliza si sufre una o más bajas.

La Rueda de la Muerte da el bonificador de +1D6 Ataques cuando carga en terreno abierto.

Las reglas especiales de la Campana Gritona se cambian por las siguientes:

La Campana Gritona no puede moverse por sí misma y requiere una gran masa de skavens para que avance. Por tanto solo puede moverse en la Fase de Mando si forma brigada con una o más unidades de Infantería. Puede mover 20 cm. No puede moverse utilizando su iniciativa y no podrá ser repelida por disparos. En combate resulta automáticamente destruida si es obligada a retirarse, pero podrá perseguir, avanzar y retroceder si está en contacto con una unidad de Infantería Skaven al principio y al final de su movimiento: en otro caso no podrá perseguir, avanzar ni retroceder como tampoco es capaz de moverse por sí misma. Todas las unidades Skaven que estén en

contacto con la Campana Gritona no se ven afectadas por tropas que causen Terror. Adicionalmente, cualquier Héroe o Ingeniero-brujo que esté a menos de 30 cm de la Campana Gritona puede añadir +1 a su valor de Mando. Cualquier personaje enemigo que se encuentre a 30 cm o menos de la Campana Chillona reduce en -1 su valor de Mando. Un ejército Skaven solo puede incluir como máximo una Campana Gritona sea cual sea su tamaño.

En el hechizo Escabullirse, el Ingeniero-brujo no tiene que tirar para ver si puede tratar de lanzar un nuevo hechizo, simplemente tiene que realizar la tirada de dificultad de ese hechizo.

Para lanzar el hechizo Muerte Frenética, un Ingeniero-brujo no necesita ver a su objetivo. Hay que añadir que en el caso de que el hechizo se vuelva contra el jugador Skaven (por sacar un doble o un triple) los ataques sufridos por la unidad Skaven solo tendrá efecto durante la primera ronda de combate y no en cada ronda. Por ejemplo: si se obtiene una tirada como 1 + 4 + 6 = 11 ataques extras realizará la unidad Skaven cada ronda de combate. Si se obtiene 1 + 4 + 1 = 6 ataques sufrirá la unidad Skaven la primera ronda de combate.

Hombres Lagarto

Los Eslizones se quedan sin tirada de salvación por Armadura y su coste se reduce hasta 35 puntos.

Los Saurios mejoran su valor de Armadura hasta 5+, incrementando su valor hasta 75 puntos por unidad.

La Guardia del Templo incrementa su valor de Impactos hasta 4 y su coste hasta 110 puntos.

Las Salamandras pierden su tiradas de salvación por Armadura y se establece un máximo de 2 unidades por cada 1000 puntos de ejército.

A los Jinetes Gélidos se le añade *1 en el apartado Especial.

Los Terradones incrementan su valor hasta 85 puntos.

El Estegadón incrementa sus impactos hasta un total de 10.

El Mago-sacerdote Slann llevará incorporado ya el palanquín, por lo que su perfil será el siguiente: Ataques +2, Mando 0, Coste 95 puntos, 1 por ejército.

El Héroe Saurio baja su coste hasta 45 puntos.

El Héroe Eslizón incrementa su máximo a 3 héroes cada 1000 puntos.

El Carnosaurio baja a +2 ataques adicionales y un coste de 65 puntos.

El Palanquín se elimina de la lista de ejército ya que se incorpora en el Mago-sacerdote Slann.

La regla especial 1 Terreno Denso se considera ahora como una regla de todo el ejército.

Se incorpora como nueva regla 1 la siguiente (todas las unidades marcadas en la lista de ejército en el apartado Especial como 1, tendrán esta regla especial):

1. Reptiles. Las tropas reptiles solo pueden recibir una orden de un personaje que se encuentre a menos de 20 cm. Si las unidades reptiles forman una brigada podrán recibir una orden si todas las unidades de la brigada están a menos de 20 cm del personaje. Esta regla representa que estas son criaturas de sangre fría y son lentas en reaccionar.

Las Salamandras solo podrán incorporarse a unidades de Eslizones (no podrán hacerlo en unidades de Saurios). Hay que tener en cuenta que ahora las Salamandras no tienen tirada de salvación. Hay que añadir a las reglas especiales de las Salamandras lo siguiente:

La unidad de Eslizones a la que se añade una peana de Salamandras, la unidad completa, incluida las Salamandras, se consideran que emplean ataques de disparo de 'Veneno de Salamandra'.

La tirada de salvación del enemigo sube una penalización de -1 cuando sufre un impacto de Veneno de

Salamandra (una salvación de 5+ requerirá un 6 para tener éxito).

Hay que añadir a las reglas especiales del Estegadón lo siguiente:

El Estegadón solo puede formar brigada con unidades de Eslizones. No puede formar parte de una brigada con Eslizones que tengan Salamandras. No puede haber más de un Estegadón en una brigada.

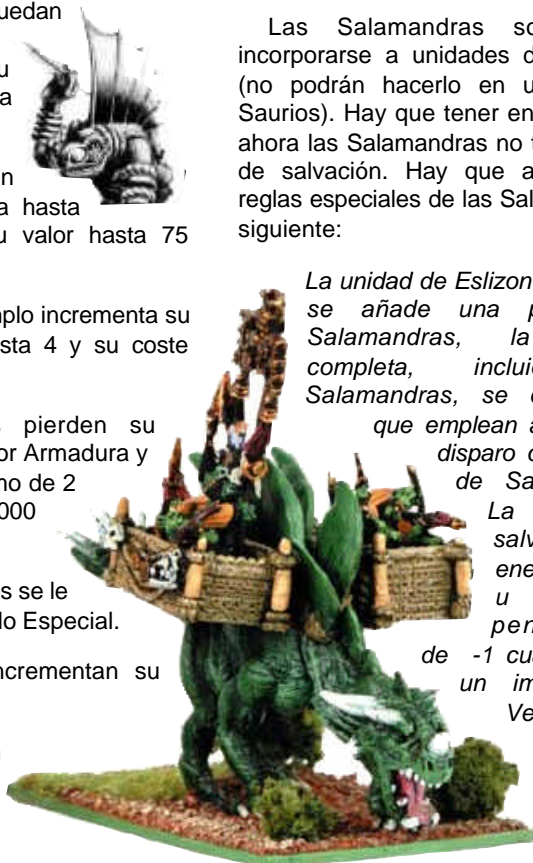
Las reglas especiales del Mago-sacerdote Slann se sustituyen por las siguientes:

El Mago-sacerdote Slann es transportado en un palanquín por su escolta de fieros guerreros Saurios (su bonus de combate se debe a su escolta). El Mago Slann es el General del ejército pero al contrario que el resto de comandantes no puede dar órdenes. En su lugar cualquier personaje Eslizón que se encuentre a menos de 20 cm del Mago Slann al dar una orden puede usar la Guía Divina del General, deduciendo en -1 el resultado obtenido en los dados (por ejemplo, un resultado de 8 cuenta como 7, 10 como 9, etc.). Si la tirada de la Guía Divina se falla no la podrá usar ningún otro personaje durante el resto del turno. Cuando se use la Guía Divina el Eslizón no sufrirá Malentendidos (cualquier resultado de 6 doble se contará solamente como un fallo al dar la orden).

Adicionalmente el Slann es un gran



hechicero. Puede lanzar hechizos como un Mago y puede recibir objetos mágicos restringidos tanto para generales como para magos si así lo desea. Los Magos Slann son especialmente poderosos y para representarlo puede repetir la tirada para lanzar un hechizo, siempre y cuando no haya sacado un 1. Si el hechizo falla por obtener un 1 no podrá repetirse la tirada. El Mago



Slann puede además utilizar un Chamán Eslizón como foco del hechizo si así lo desea, ejecuta el hechizo como si fuese el Shaman que ha realizado el hechizo, midiendo y estableciendo la línea de visión desde la miniatura del Chamán. Esto no afecta la propia capacidad del Chamán para lanzar hechizos ese turno.

El Carnosaurio solo puede ser montado por un Héroe Saurio.

El hechizo de la Mirada de Sotek no puede ser dirigido a una unidad que esté trabada en combate.

El hechizo de la Venganza de Mazdamundi cambia su dificultad a 4+ y su descripción será la siguiente:

Este hechizo puede lanzarse contra una unidad dentro de alcance sin importar si el hechicero puede ver a su objetivo o no. Tendrá efecto hasta el final del turno del oponente. Mientras dure el hechizo la unidad no podrá cargar y si está trabada en combate no podrá perseguir ni avanzar. Incluso aquellas unidades que están obligadas a cargar, perseguir o avanzar no lo podrán hacer afectadas por la Venganza de Mazdamundi.

Bretonia

Se añade una nueva unidad a la lista de los Bretonianos, el Trebuchet, y tendrá el siguiente perfil: Tipo Artillería, 1/6 Ataques, 3 Impactos, 0 de Armadura, Tamaño de 1 peana, 150 puntos de coste, no tiene mínimo, máximo de 1 trebuchet por ejército. Tendrá las siguientes reglas especiales:

La miniatura debe montarse sobre una peana de 40mm de frontal y 60 mm de profundidad (equivalente a tres peanas de Warmaster pegadas juntas).

El Trebuchet tiene un alcance de 100 cm. Lanza una roca con una trayectoria tan alta que no puede disparar contra un enemigo que le cargue o que se encuentre a menos de 30 cm de distancia. No se podrán hacer tiradas de salvación por



armadura.

El Trebuchet puede disparar a objetivos que pueda ver como el resto de la artillería, y podrá disparar por encima de obstáculos y de peanas propias que se encuentren un nivel por debajo como el resto de la artillería. Adicionalmente podrá 'disparar a ciegas', lo cual significa que puede disparar a enemigos que no pueda ver. Este disparo a ciegas está dirigido por observadores que forman parte del equipo operacional del Trebuchet pero que no están representados en el tablero. Cuando se dispare a ciegas se debe tirar 1D6 para chequear si el disparo alcanza su objetivo, un resultado de 6 significa que lo consigue, un resultado de menos de 6 significa que el disparo ha salido muy desviado y no se tendrá en cuenta. Si el disparo alcanza su objetivo, tira para impactar de la forma normal.

Al igual que la artillería debe disparar al objetivo más cercano. Los objetivos que se encuentren a menos de 30 cm se ignorarán para este propósito ya que no pueden ser alcanzados por el Trebuchet al estar demasiado cerca.

El Trebuchet es tan grande y pesado que no puede moverse. Se despliega en el tablero al comienzo de la partida y se mantendrá estacionario durante



Un ejército de Bretonianos está cruzando un puente preparándose para una inminente batalla. Miniaturas y foto de Sir Galaz.

toda la partida. No se puede mover por sí mismo ni de cualquier otra forma.

Si se ve obligado a moverse al ser repelido por disparos o por un hechizo los dados se tiran de forma normal. Si se obtiene algún 6 se considera que ha sido destruido. La dotación huye. El resto de resultados son ignorados y el Trebuchet seguirá funcionando normalmente.

Si se ve obligado a moverse por un hechizo de ¡¡Pa'traz!! tira 1D6. Si se obtiene un 6 el Trebuchet resulta destruido. El resto de resultados se ignora.

Ten en cuenta que solo puedes tener 1 Trebuchet en tu ejército cualquiera que sea su tamaño (como el general). Además, el Trebuchet no cuenta para contabilizar el número de unidades del ejército para la retirada del ejército por número de bajas (no son Caballeros ni Caballeros del Grial).

Kislev

La unidad de Osos se considera ahora Infantería (y no Monstruos como hasta ahora).

El Carro de Guerra cambia al siguiente perfil: Tipo Artillería, 4/4 Ataques, 5 Impactos, 4+/- de Armadura, Tamaño de 2 peanas, 140 puntos de



coste, no tiene mínimo, máximo de 1 unidad cada 1000 puntos.

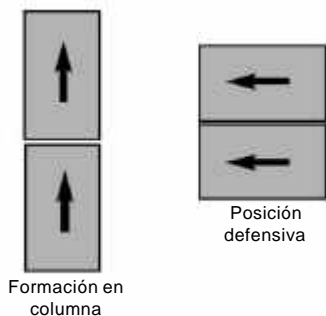
Dentro de las reglas especiales de los Osos, elimina las dos primeras frases y sustituyelas por la siguiente:

Los Osos se definen como infantería para el propósito de las reglas, dándoles así la apropiada movilidad a estas criaturas, aunque añaden +1 ataque cuando cargan al enemigo en terreno abierto de la misma forma que los monstruos y carros.



Elimina todas las reglas especiales del Carro de Guerra y reemplázalas por las siguientes:

La unidad del Carro de Guerra consiste en dos peanas separadas: la peana del carro y la peana con los caballos que tiran de él. La unidad siempre formará una de las dos formaciones siguientes: en columna con los caballos delante del carro, y en posición defensiva con los caballos colocados a un lado del carro, tal y como se muestra en el diagrama inferior.



Cuando un carro de guerra se mueve siempre finalizará su movimiento en una formación de columna. En otros aspectos el carro de guerra se mueve 20 cm a marcha y 10 cm a media marcha, al igual que la infantería. Un carro en formación de columna al comienzo de su movimiento se mueven a marcha, pero si estaba en posición defensiva se moverá a media marcha. Un carro trata el terreno de la misma forma que la artillería.

Un carro de guerra en formación de columna puede recibir una orden para colocarse en posición defensiva. Un carro de guerra

también puede colocarse en posición defensiva utilizando su iniciativa (si hay un enemigo visible a menos de 20 cm al comienzo de su movimiento, por ejemplo). Esta es una excepción a las reglas de iniciativa, las cuales permiten a las unidades cargar o evadirse tal y como se describe en el Reglamento. Ten en cuenta que un carro no puede moverse y colocarse en posición defensiva mediante una misma orden, debe recibir una orden distinta para colocarse en posición defensiva. Cuando un carro está en posición defensiva, una de las peanas puede encararse en cualquier dirección, la otra peana se colocará en formación al lado.

Aunque el carro de guerra tiene dos peanas, solo la peana del carro puede disparar y combatir. La peana de los caballos tiene '0' Ataques tanto para disparos como para combate. En el resto de casos la peana de los caballos se considera una peana normal. Cada peana puede retirarse como baja si reciben los suficientes impactos como para retirar una peana. El Carro de Guerra tiene una Armadura de 4+ siempre y cuando esté presente la peana del carro. Si la peana del carro se retira como baja, la peana de los caballos no tendrá armadura (ninguna salvación).

La peana del carro puede disparar todo a su alrededor y puede trazar una línea de visión desde cualquier borde incluso por encima de la peana de los caballos. El carro tiene un alcance de 30 cm. La armadura del objetivo se reduce en -1, de este modo, un atributo de Armadura de 4+ se considera 5+, mientras que uno de 5+ se considera 6 y uno de 6 se ignora. El carro permite disparar por encima de unidades disparas que estén en terreno más bajo al igual que la artillería (ver página 67 del reglamento). Ten en cuenta que los ataques del carro son una combinación de tripulación y armas ligeras, los disparos no 'rebotan' como se describe para los cañones en el Reglamento de Warmaster.

Un carro en posición defensiva es una unidad parapetada. Un carro en formación de columna se considera

en terreno abierto.

Un carro en posición defensiva cuenta todos sus bordes como frontales, no tendrá laterales ni parte posterior y no sufrirá penalizaciones de Combate cuando combate lateralmente o hacia atrás.

Un carro en posición defensiva no puede ser repelido por disparos. Sin embargo sigue siendo necesario tirar los dados para repeler (recuerda que está parapetado) para determinar si el carro de guerra se desorganiza con un resultado de 6. Lo mismo se aplica para el hechizo ¡¡Pa'traz!! Tira los dados normalmente. Si el carro hubiese sido sacado del tablero si se aplicasen las reglas normales se deberá tirar 1D6, con un 6 el carro resultaría desorganizado.

Si un carro de guerra en formación de columna está trabado en combate no podrá ni perseguir si gana la ronda de combate, y será destruido si es forzado a retirarse. Ten en cuenta que esta es la regla estándar para la Artillería.

Si un carro en posición defensiva está trabado en combate no podrá perseguir ni retirarse sin importar el resultado de la ronda de combate. El carro de guerra no resultará destruido como la artillería si pierde una ronda de combate. Siempre



permanecerá en su sitio independientemente del resultado y continuará contando como parapetado en las siguientes rondas de combate. Un enemigo que haya ganado una ronda de combate contra el carro puede continuar combatiendo 'persiguiendo' de la forma habitual, pero no obtendrá bonificadores por perseguir.

Cualquier unidad de infantería kislevita colocada de forma que una peana toque algún borde de la peana del carro (no la de los caballos) de un Carro de Guerra en posición defensiva contará que toda la unidad está parapetada con respecto a los disparos y el

combate. Esto representa la posibilidad de que la infantería se entremezcle en la posición defensiva del carro de guerra que de otra forma sería imposible representar, pero que puede ser fácilmente imaginada. Esta ventaja solo se aplica en la primera ronda de combate cuando se es cargado, de la misma forma que las unidades parapetadas en un terreno elevado o entre los árboles o cualquier otro terreno denso. Ten en cuenta que la unidad de infantería asociada no retendrá el estado de parapetado en las siguientes rondas de combate como sí lo hace el carro de guerra, aunque se mantenga en contacto con la peana del carro.

Recuerda que como se ha dicho más arriba, tanto la peana del carro como la de los caballos puede retirarse como baja (es el jugador quien decide cuál quitar). Si se retira a los caballos el carro de guerra no podrá moverse. Si se retira el carro los caballos podrán moverse pero obviamente no podrán atacar, aunque esto le proporciona al jugador la oportunidad de retirar los caballos fuera de peligro evitando perder la unidad. La unidad no se considerará destruida hasta que ambas peanas no hayan sido retiradas como bajas.

El hechizo de ¡Oso Monstruoso! pasa a tener una dificultad de 5+ (no 4+). Además hay que añadir que el hechizo dura hasta el final de la siguiente fase de Combate.

Hay que añadir a la descripción del hechizo Congelación que el hechicero no necesita ver a su objetivo y que las unidades afectadas por él no serán repelidos.

Elfos Oscuros

Los Ballesteros y los Jinetes Oscuros pasan a tener 3/2 Ataques para representar los dos disparos que realizan sus ballestas a menos de 15 cm.



Los Jinetes Oscuros además reducen su coste hasta 95 puntos.

Los Caballeros Gélidos incrementan su coste hasta 130 puntos e incorporan la siguiente regla especial:

Es tal su instinto para morder a lo primero que se le pase por delante que los Caballeros Gélidos tienen un bonificador de +1 Ataque en la

primera ronda de cada combate cuando lo hacen por su frontal. Por esa misma razón los Caballeros Gélidos solo pueden formar brigadas con otros Caballeros Gélidos.

El Lanzavirotes reduce su coste hasta 55 puntos y se le elimina la regla especial de que impactaba a 3+ como el Lanzavirotes de los Altos Elfos. Ahora impacta a 4+ como el resto de unidades con ataques de



El General ve incrementado su valor de Mando hasta 10, subiendo su coste hasta 155 puntos. Además se le añade la siguiente regla especial:

Los comandantes de los Elfos Oscuros son maestros de la

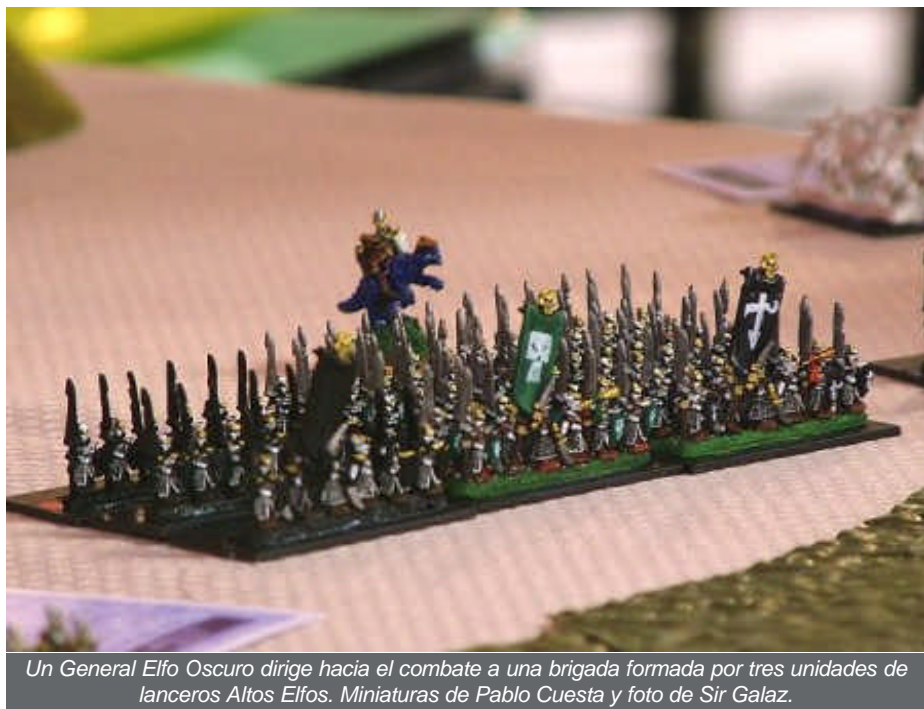
maquinación y la crueldad (esto los hace inflexibles en sus tratos con sus subordinados). Si un Héroe o una Reina Bruja Elfa Oscura obtiene un malentendido cuando da una orden el General deberá perder un nivel en su valor de Mando (por ejemplo de 10 a 9) o ejecutar al subordinado que ha fallado, en cuyo caso el personaje se retirado como baja aunque no contará para los puntos de victoria del enemigo.

Adicionalmente, si el General obtiene un doble 6 al dar una orden entonces perderá automáticamente un nivel a su valor de Mando. Independientemente de todas estas penalizaciones un General solo puede perder 2 niveles (hasta un mínimo de 8) después de lo cual todos los subordinados que obtengan un malentendido son ejecutados y cualquier malentendido del General simplemente significará el final de la fase de Mando como es habitual.

El máximo de Héroes se reduce a 1 por cada 1000 puntos (no 2).

Se incluye una nueva montura especial, el Caldero de Sangre, que tiene el siguiente perfil: Tipo Montura Especial, +2 Ataques, +15 puntos de Coste, Máximo de 1 por ejército. Tiene las siguientes reglas especiales:

Una Reina Bruja puede llevar un Caldero de Sangre (está catalogado como una montura 'especial' porque es tratado como una montura y la Reina Bruja no puede llevar otra



Un General Elfo Oscuro dirige hacia el combate a una brigada formada por tres unidades de lanceros Altos Elfos. Miniaturas de Pablo Cuesta y foto de Sir Galaz.

montura cuando lleva el Caldero). Una Reina Bruja con un Caldero de Sangre reduce su movimiento hasta 30 cm. Solo se puede incluir un Caldero de Sangre por ejército y solo puede incluirse si hay al menos 1 unidad de Elfas Brujas en el ejército. El Caldero de Sangre añade +2 Ataques a la Reina Bruja y puede añadir un bonificador de +1 a la tirada para lanzar un hechizo una vez por batalla. El jugador debe avisar que va a utilizar el bonificador del Caldero antes de realizar la tirada.

En la descripción del hechizo Rayo de Condenación hay que añadir que la línea que se traza para determinar el daño del hechizo se interrumpe si atraviesa un elemento de terreno que pararía normalmente un disparo, como la cresta de una colina, más de 2 cm. de bosque, etc.

El hechizo Señor de las Bestias se reemplaza por el hechizo Horror Negro. Este nuevo hechizo necesita un 6+ para lanzarse y tiene un alcance de 50 cm. Tiene la siguiente descripción:

Un vórtice de oscuridad se arremolina alrededor de los enemigos y arrastra a sus víctimas a los reinos infernales de Khaine, el Señor de la Muerte. Este hechizo puede lanzarse contra una unidad enemiga que la Reina Bruja pueda ver y que no esté trabada en combate. La unidad sufrirá 4 Ataques sin tirada de salvación de armadura. Una unidad que reciba impactos del Horror Negro no será repelido (el vórtice arrastra hacia abajo a sus víctimas impidiéndoles poder escapar).

El alcance del hechizo Dominio se incrementa hasta 60 cm.

El hechizo Ladrón de Almas afectará solamente a una sola de las unidades que estén en contacto con la unidad a la que se ha unido la Reina Bruja (no a todas).

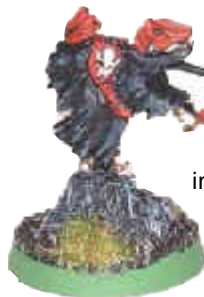
Condes Vampiro

Las reglas especiales del ejército de los Condes Vampiro se aplican a todas las unidades, sin excepciones (esto incluye a los Necrófagos).



La Hueste Espectral pierde su Ataque por proyectiles. Hay que añadir a sus reglas especiales que no puede llevar objetos mágicos.

En el hechizo de El Despertar de los Muertos, el Nigromante solo puede levantar Esqueletos (no Zombies). La unidad que se levanta **puede** (y no debe) colocarse de forma que apoye a otras peanas donde el espacio lo permita. Además hay que añadir en la descripción que si es imposible colocar



la unidad que se levanta de forma que toque alguna parte de las unidades amigas o enemigas involucradas en el combate, entonces el hechizo no podrá lanzarse.

En la nueva versión de la lista de ejército no aparecen las reglas especiales para representar los Clanes Vampíricos. Sin embargo, creo que se pueden utilizar si pides permiso al oponente.

Legiones Demoníacas

El coste de los Mastines Demoníacos se incrementa hasta los 90 puntos.

El Poder Demoníaco cambia su tipo a Bonificador Especial (en vez de Montura Monstruosa).



La segunda regla especial del ejército de las Legiones Demoníacas, que tiene que ver con la inestabilidad demoníaca, se sustituye por lo siguiente:

Al comienzo de cada fase de Mando propia, antes de realizar los movimientos de iniciativa, todas las unidades demoníacas que hayan perdido al menos una peana deben realizar un chequeo de 'inestabilidad demoníaca'. Tira 1D6. Si la unidad ha perdido 2 peanas reduce 1 de la tirada.

0.1 La unidad resulta destruida, todos los demonios se desvanecen y son absorbidos hacia el reino del caos del que han venido. Si un personaje estaba unido a la unidad, será destruida con ella.

2.3 La unidad queda desorganizada al estar dividida entre este mundo y el siguiente.

4.5 Sin efecto, al menos que la unidad esté desorganizada en cuyo caso dejará de estarlo favorecida por el poder del caos.

6 Nuevos demonios manan del vacío del caos para reforzar a sus hermanos, añadiendo una peana caída, pasando entonces la unidad a tener de 2 a 3 peanas.

En el hechizo Invocar Demonios, se puede lanzar sobre una unidad que haya perdido una o dos peanas (no solo una) y no es necesario que el hechicero la vea. Hay que añadir que en el caso de que no haya sitio para colocar la peana en formación con su unidad, el hechizo no podrá lanzarse y no funcionará.

El hechizo de Furor Demoníaco afecta a cada unidad dentro del alcance (no peana) y no afectará a personajes. Tampoco tiene la limitación de un uso por unidad y partida.



Una brigada Bretoniana se lanza a la carga. La brigada está formada por una unidad de arqueros, dos de hombres de armas y una de campesinos. Miniaturas y foto de Sir Galaz.



Introducción

Por Lord Darkmoon

HorrorClix es el nuevo juego de miniaturas coleccionables de Wizkids, al estilo de HeroClix, pero ambientado en las películas de terror de serie B. Monstruos, vampiros, asesinos en serie y exorcistas se dan cita en este juego para partirse la cara y exterminar a víctimas inocentes.



Set de Iniciación

Como viene siendo habitual en los juegos de miniaturas coleccionables, en las tiendas podemos encontrar el Set de iniciación, con todo lo necesario para empezar a jugar, y los Boosters Packs o Packs de Ampliación, con miniaturas adicionales.

En el caso de HorrorClix, se sigue la misma dinámica. El Set de Iniciación incluye seis miniaturas que no se encuentran en las ampliaciones junto a sus cartas, un mapa a dos caras similar a los de HeroClix, dos dados, las reglas, un anillo para girar los diales de las miniaturas, dos lápidas tridimensionales, el Árbol de los Condenados, 12 marcadores de víctimas y terrenos y 12 cartas de Giros de Trama.

El juego sigue una temática similar a HeroClix. Cada jugador hace un pequeño ejército de criaturas de las tinieblas (monstruos) para enfrentarlas a las criaturas de su oponente en un tablero cuadrado. Sin embargo, tanto los monstruos como el juego tienen algunas características únicas que lo diferencian mucho de HeroClix o juegos similares.

Las Miniaturas

Como viene siendo habitual en estos juegos, las miniaturas son de plástico (bastante blando) ya pintadas, aunque el nivel de pintura es algo más elevado que en los inicios de HeroClix. Las miniaturas también tienen bastante detalle (el Zombie Cop con las tripas por fuera es un buen ejemplo) y hay mucha variedad. Una de las cosas que más me ha sorprendido (gratamente) es que, aunque una miniatura se llame igual y

tenga un rango diferente, a menudo la miniatura también es diferente, o bien es una versión espectral de plástico transparente.

Cada miniatura trae una tarjeta con información adicional sobre la mini: el significado de los colores en su dial de combate, los puntos que cuesta, la cábala (o grupo) al que pertenece (si pertenece a alguna) y si añade cartas de Giro de Trama a la cripta del jugador (de las cartas de trama hablaremos más adelante).

Algunas miniaturas (como los hombres lobo) tienen doble información en la tarjeta. En una cara tienen el formato inicial de la miniatura junto a reglas para el cambio (normalmente, acabar con una víctima). En la otra cara tiene la información de la miniatura una vez cambiada. El dial de combate de estas miniaturas tiene dos puntos de inicio, uno para cada transformación de la miniatura.

Otras miniaturas también tienen dos perfiles de combate diferentes, pero no cambian a lo largo de la partida, sino que al inicio se elige cual de los perfiles se quiere para jugar. Un ejemplo de esto es el Sacerdote, que puede ser un Sacerdote Caído cazador de monstruos o el Sacerdote Piadoso, con poderes de protección.

Finalmente, aquellas miniaturas "normales", que no cambian, tienen un texto descriptivo en la parte posterior de la tarjeta.



Las Víctimas

Las víctimas son aquellos humanos atrapados en el medio del combate sobrenatural y corren el riesgo de morir a manos de los monstruos. Las víctimas son marcadores redondos donde viene la (poca) información relevante: su sexo, cuánto se mueve y a qué arquetipo pertenece. Los arquetipos tienen importancia únicamente para las cartas de Giro de Trama. Estos arquetipos son muy variados, y clásicos de las películas de terror: el chico de la Pizza, la Animadora, la Reina de la Promoción o el Poli.

Hay monstruos que, para transformarse (como algunos Hombres Lobo) o para utilizar poderes especiales, tienen que matar a una víctima. Además, cuando un monstruo mata a una víctima, se vuelve ensangrentado (blooded) y puede volverse frenético (Frenzy). Un monstruo Frenzyed puede realizar un ataque de cuerpo a cuerpo tras su movimiento, aunque su valor de daño se reduce a 1.

Las Cartas de Giro de Trama

Cada jugador, al inicio del juego, selecciona una serie de cartas de Giro de Trama y forma con ellas una Cripta. Estas cartas permiten alterar el ritmo de juego de diversas formas, rescatando víctimas de los monstruos enemigos,



cambiando o alterando alguna de las reglas de juego o incluso consiguiendo puntos de victoria adicionales si se acaba con todas las víctimas de un arquetipo, o por cada víctima de un arquetipo rescatada.

Existen dos tipos de cartas de Trama especiales: las cartas de Tictac de Reloj y las cartas de Subtrama. Ambas tienen efecto durante todo el juego, pero mientras las primeras afectan a las reglas del juego, las segundas afectan a los puntos de Victoria, añadiendo puntos de victoria si se cumplen determinadas condiciones.

El Sistema de Juego

Cada turno, tienes un número de Acciones (normalmente dependiendo del valor en puntos de la partida) que puedes asignar a tus monstruos. Cada vez que un monstruo realiza una Acción, recibe un marcador de acciones. Un monstruo que, en tu turno, no haya recibido ninguna Acción pierde todos sus marcadores. Un monstruo no puede tener más de dos marcadores de Acción, y la mayoría de los monstruos

Lo Bueno

- Si juegas a Warhammer con Elfos Silvanos, en la caja básica tienes un hombre árbol muy majo (Nama dixit)
- Si sabes jugar a HeroClix, tienes mucho ganado (también Nama dixit)
- El juego es sencillo de aprender y rápido de jugar.
- Por primera vez en Clic, miniaturas con diferente experiencia no son iguales, así que hay más variedad
- Trae el Avatar de Cthulhu y Profundos.
- Se rumorea que la próxima expansión será Aliens vs Predator

que tienen dos marcadores son Vulnerables, lo que significa que pueden ser afectados por algunos poderes y ataques.

Cada turno se divide en las siguientes fases: Fase Previa, Fase de Suspense, Fase de Cacería, Fase de Reloj de Arena

- Fase Previa: Durante esta fase terminan los efectos que duraban hasta el inicio de tu turno. También se pueden jugar cartas de Trama de Tictac de Reloj.
- Fase de Suspense: El jugador puede elegir una víctima para mover. Esta víctima se denomina la víctima elegida, y el oponente puede jugar cartas de Trama que afecten a la víctima elegida. Si no se juega ninguna carta, el jugador puede mover a la víctima elegida hacia donde quiera.
- Fase de Movimiento: Este es el meollo del asunto. Se dan acciones a los monstruos que pueden moverse, rescatar o masacrar a las víctimas, atacar a distancia o realizar ataques cuerpo a cuerpo.
- Fase de Reloj de Arena: en esta fase, se eliminan los marcadores de acción de aquellas miniaturas que no han recibido ninguna acción este turno. Aquellas miniaturas que tienen un Reloj de Arena en su dial de combate, reciben 1 punto de daño no prevenible. De esta manera, se representan aquellas miniaturas difíciles de matar, que reciben daño, parecen que están muertas, pero se levantan.

Las Cábala

Para añadir un poco más de complejidad al juego, existen unas cábala o grupos que pueden verse



afectados o potenciados por el poder de un líder de cábala. Hay muy, pero que muy pocos monstruos pertenecientes a cábala, y el líder de cábala es un monstruo raro y único. Una de las cábala más interesantes es la cábala de R'lyeh, basada en los relatos de Lovecraft. El líder de esta cábala es el Avatar de Cthulhu, y los miembros de esta cábala son Profundos y Bruja Marina.

Conclusión

HorrorClix es un juego mejor pensado que HeroClix, más ameno, más entretenido y permite una mayor estrategia al incluir las cartas de Trama. Las miniaturas están muy logradas y el sistema de juego (Clix) es aceptable. Aunque sea un juego coleccionable (con miniaturas aleatorias en cada pack) sigue siendo una opción estupenda para un juego simple pero con mucha variedad. Además, las miniaturas tienen un coste elevado (no hay miniaturas de 5 puntos, sino que las más baratas son de 20 puntos) por lo que se necesitan pocas miniaturas para jugar partidas.

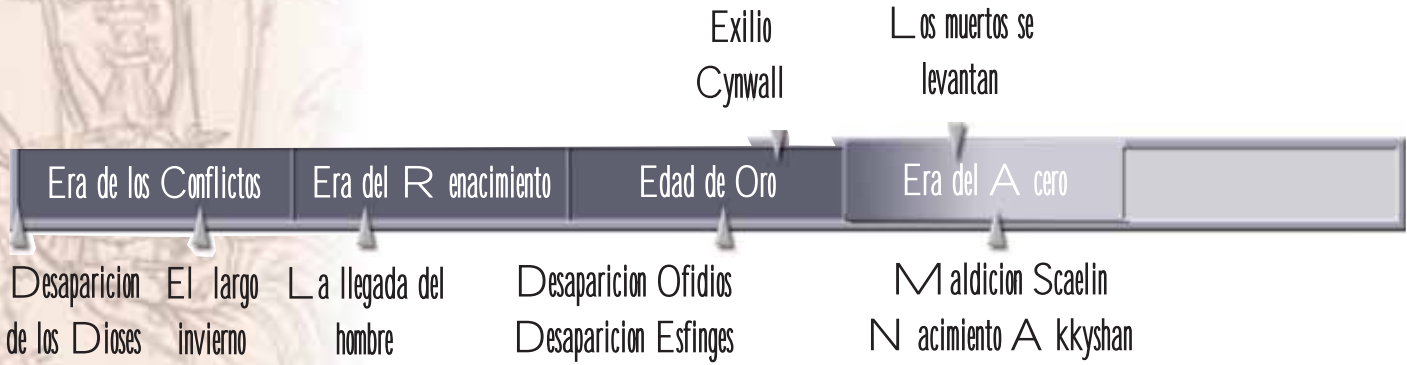
Lo Malo

- Es más de lo mismo (Nama commentix)
- Al final, todas las partidas se reducen a lo mismo, lo que implica poca variedad.
- Las miniaturas son coleccionables, así que acabarás con un montón de Dire Wolf que no quieres...
- El empaquetado de las tarjetas no es muy bueno, y a menudo llegan dobladas y arrugadas.

Lazos celestiales

Por: Crolador

... Los muertos se han despertado en la baronía de Acheron... sólo el paso de Kaïber y sus defensores impiden que inunden Aarklash...



Las intrigas de Feyd Mantis y la secta de las Togas Negras habían quedado al descubierto para disgusto del león, dirigente supremo de todas las baronías de Alahan. Los nobles fieles al rey dentro de la baronía rebelde de Acheron habían sido perseguidos, traicionados y asesinados en su mayoría, pero el conflicto pasaba sin pena ni gloria entre el pueblo llano, desconocedor de las acciones de su dirigente.

Finalmente, el león había autorizado una incursión de castigo contra el traidor, acudiendo guerreros de las otras nueve baronías leales, especialmente de las tres más cercanas. Para llegar a Acheron había



Paso de Kaiber

Queridos padre y madre:

Finalmente, Irie y yo hemos acabado el periodo de instrucción. Ya podemos llamarnos hombres de Alahan, una vez convertidos en milicianos del reino. El orgullo que siento al vestir mi nuevo uniforme sólo puede equipararse al respeto que siento por vos, o al amor que siento por mi esposa Genesale y mi pequeño Helmut. Irie está exultante... no en vano ha sido el primero de la promoción y ascendido a cabo; incluso está aprendiendo a leer y escribir, lo que ni nuestro maestro Duën consiguió... si pudiera verle ahora... Espero ser algún día como él: decidido, valiente, gallardo...

Quisiéramos haber podido visitaros y mostrar a nuestros vecinos que seguimos el más noble oficio, pero el deber (cuántas lunas desee poder decir esto) nos aguarda. Nos han informado sobre la locura del barón de Acheron, y nos han movilizado. Al parecer, hay algún tipo de problema con su gestión, y nos envían como muestra de fuerza para que reconsidere su postura. Será una buena ocasión para mezclarnos con los veteranos y escuchar sus relatos; es posible incluso que haya batalla... ruego a Lahn que así sea... ardo en deseos de empuñar mi espada.

Esperadnos. No daréis crédito cuando nos veáis. Gracias por ser nuestros progenitores.

Vuestros hijos Sebastián e Irie

que atravesar la formidable cordillera de Behemont o bien desembarcar por mar. La inestabilidad permanente del mar del Sol había asegurado la conveniencia de la invasión terrestre, pero desgraciadamente sólo existía un desfiladero transitable: el paso de Kaiber.

Dicho cañón debía su nombre al diminuto poblado cercano, que se convirtió en punto de reunión del ejército del rey. En pocas semanas triplicó su población varias veces, asignándose allí las órdenes de combate y misiones de purga para mayor gloria de Alahan. Se enviaron exploradores para espiar las tropas rebeldes, quedando el ejército pendiente de la voz de "ataque" su general...

Feyd Mantis había intentado la sublevación del reino infructuosamente, para posteriormente planear él mismo una invasión. Sin embargo, a pesar de

contar con fuerzas impresionantes, era consciente de su debilidad frente a una alianza combinada reunida en un estrecho embudo como era Kaïber. Si bien no tenía unas defensas excepcionales, el asentamiento sí contaba con una determinante: el barranco. Justo delante de la villa, la profunda grieta hendía el paso, siendo atravesado únicamente por cinco anchos puentes. Sin embargo, el barón contaba con sus nuevos poderes aliados...

El hedor a podredumbre pronto saturó los olfatos de los honorables caballeros. El olor a muerte inundaba sus sentidos, haciéndoles sentir náuseas... el desconcierto cundió, y los oficiales esperaron ansiosos los informes de sus tropas avanzadas... nada les había preparado para el horror que sintieron cuando se enteraron del ritual que Feyd y los demás miembros de la secta de las Togas Negras habían realizado para despertar a los muertos de sus tumbas...

Lo que se planificara como una incursión de castigo había tomado un giro inesperado. Los mandos no podían creer la cuantía de enemigos que ahora tendrían enfrente, consistentes en generaciones y generaciones de lacayos del barón. No quedaba otro remedio: había que renunciar al ataque y preparar la defensa. Afortunadamente,



...a diferencia de otros uniformes del reino de Alahan, los guerreros destacados en Kaïber empezaron a añadir a sus uniformes un complemento: la bufanda morada destinada a protegerse del hedor de los muertos cercanos.

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

poco hubo que explicar a los campesinos y gentes de bien de Acheron cuando vieron a sus antecesores salir de la tierra; imbuídos del código que cualquier siervo de Alahan sentía, prefirieron combatir a la huida, retrasando el avance de la horda.

Emisarios salieron al galope para informar de la nueva situación. El hedor había alcanzado las provincias cercanas, y esperaban algún tipo de explicación ansiosamente... los relatos



de los jinetes hablaban de una marea inenarrable... de las baronías más cercanas salieron nuevos contingentes, con gran cantidad de albañiles, artesanos y obreros para ayudar en la edificación de defensas, pero pocos milicianos, ya que pocos quedaban. Pronto nuevos mensajeros volvieron a surcar el reino con sus monturas, pero con una nueva misión: pedir ayuda.

El imperio del grifo acababa de iniciar una cruzada para exterminar a Dirz y sus seguidores, recientemente acusados de herejes por crímenes contra la iglesia, mandando sus mejores tropas para cumplir tan noble propósito. Cuando el emisario llegó a Arcavia, capital del imperio, y expuso lo que ocurría en la lejana Acheron, no se dudó en renovar los pactos de amistad, pero pocos refuerzos podían ser prestados por motivo de la cruzada... el camino era largo y tortuoso, así que partieron inmediatamente... fueron los únicos que respondieron a la llamada de auxilio...

Mientras, los fieles al león dentro de la provincia maldita fueron cercados y aniquilados, pero habían concedido un tiempo vital. Delante del barranco, tres muros habían sido iniciados, pero sólo uno acabado, el más lejano a la población, de escasa altura. Las gargantas de las laderas se estaban excavando para adecuar las cuevas. La villa misma estaba sido rodeada de un fortín de tres alturas... pero se avanzaba lentamente en las labores de defensa, ya que periódicamente contingentes de unos pocos centenares de cadáveres llegaban. Los primeros obreros fueron sorprendidos y exterminados, pero tras aumentar el número de soldados en las patrullas no presentaban ninguna amenaza...

Estimado maestro Duên:

El oficio de armas siempre fue mi sueño, como bien sabéis. Me quisisteis como a un hijo, y me educásteis como tal, confiando que mi juicio se turbara y me convirtiera en un erudito como vos. Espero que algún día sepáis perdonar me por defraudaros... extraño vuestra guía en esta hora.

Nuestra primera misión había de ser internarnos en Acheron junto a un ingente contingente; todos deseábamos entrar en combate, pero, objetivamente, nadie contaba con ello, porque nadie en su sano juicio habría de prestar resistencia ante tamaño despliegue de fuerza. Por supuesto, Irie, tan impetuoso como de costumbre, me decía que si se resistían a combatir habría que provocarlos... Ha roto más narices en esta marcha desde Kalliene que en todos los años de escuela.

Según nos aproximábamos al cañón del Kaïber nos fuimos uniendo a otros grupos igual de deseosos de pelear para regocijo de mi hermano, pero pronto empezamos a notar un hedor semejante al del pantano donde la gente humil de entierra a los suyos. Pensé que sería una bestia abandonada, pero debí equivocarme, porque el olor no se ha disipado según seguimos camino, sino que ahora es más intenso. Es asfixiante.

Supongo que definitivamente sí se ha entablado combate y este es el olor de los caídos. Empiezo a entender a qué os referíais con los horrores de la guerra... He transformado mi banda de graduación en una improvisada mascarilla para poder resistirlo. Mi valor no decaerá en la guerra.

Sebastián

Añorado padre:

Yo estaba allí y hube de escucharlo todo. Apenas si pude mantener la compostura.

Mientras cumplía con mi guardia en la tienda de mandos, un pequeño llegó a la carrera pidiendo auxilio voz en grito. El mismísimo barón de Daneran tras mirar una única vez a sus ojos desencajados le arrastró a sus aposentos, lejos de las miradas del campamento. Relató cómo su padre hoz en mano había intentado matarle... matarle, padre. Dijo que huyó aterrorizado, pero que no cejaba en su persecución... y ya llevaba horas corriendo... llorando, desconsolado, exhausto, afirmaba que los soldados no impedirían que le asesinará...

... como parte de la guardia, fui a revisar el exterior. Entonces le hayamos; nos quedamos paralizados. Sorprendió a Jano, quien murió degollado; reaccionamos y lo asaltamos. Su resistencia era antinatural; incluso despedazado seguía avanzando...

Al volver, busqué al infante. Tenía que saberlo... tenía que preguntárselo... su padre yacía muerto desde hacía cinco años... pero esa mañana se había levantado de nuevo... Ruego a Lahn por no tener que enfrentarme a más hombres desenterrados.

Vuestro hijo,
Sebastián.

Las líneas de defensa empezaron a tomar forma: pequeños grupos de exploradores se adentraron en el paso y se escondieron, confiando su éxito únicamente en el factor sorpresa. Los arqueros se emplazaron en las laderas a ambos lados del muro exterior. Delante del mismo, se excavaron trincheras, donde los más valerosos soldados se escondieron. En el muro, un enorme contingente tanto de arqueros como de soldados de infantería habían de renovar sus posiciones según necesidades, mientras por detrás de ellos los caballeros quedaban en reserva en caso de que dicha defensa cayera tanto para lanzar un asalto como para proteger aquellos combatientes que estuvieran retirándose. Tras los caballeros, detrás del abismo, el último contingente de



Arqueros de Alahan. Excluyendo los magos del reino, ellos eran los únicos capaces de causar bajas a distancia; de ahí la importancia que adquirieron. Claro que aún está por determinar su eficacia contra los cadáveres andantes...
Foto extraída de <http://www.rackham-store.com>

arqueros quedaba emplazado, así como las tropas más veteranas en el nuevo y poco amurallado fortín de Kaiber, entre las que destacaban los magos de batalla.

La segunda oleada avanzó hacia las posiciones donde los hostigadores se habían refugiado. Privados de la sorpresa, se vieron obligados a retroceder, cubiertos por los disparos de los arqueros de las laderas... según iban acercándose al muro, de las trincheras ocultas surgían nuevos regimientos para asaltar a los cadáveres, no tardando en ser repelida la marea... la tercera oleada incrementó la presión, descubriendo la práctica totalidad de las trincheras, y llegando casi al muro exterior.

La cuarta oleada incluía zombis junto a los esqueletos. No eran poderosos ni veloces, pero sí incansables. Las flechas llovían, pero para desconcierto de los arqueros los zombis resistían mucho mejor sus impactos. Los escasos grupos de

Amigo Tar:

La situación es cada vez más tensa. Echo de menos vuestro brazo fuerte en estos momentos; por lo menos cuento con los de mi hermano Irie, ya que ambos hemos sido destinados al muro exterior. No sé cómo podemos llamar muro a esto: apenas es una elevación del terreno, pero los continuos asaltos nos impiden construir nada mejor; apenas descansamos seis horas diarias. Es imposible acostumbrarse a esta peste, pero no puedo combatir con una máscara, así que me he obligado a dejar de usarla.

Me apoyo en Irie porque siento mi entereza flaquear cada vez que combato; no sirve un golpe crítico por que no tienen puntos débiles: hay que despedazarlos. Mi compañero Ugh, efectivo pero poco hablador, me ayuda continuamente y no me abandona jamás... no sé si podría seguir sin su comprensión...

...y el combate aún no ha empezado...

Sebastián.

exploradores avanzados y de contingentes atrincherados ya no podían ayudar con sus ataques quirúrgicos, y el muro exterior fue alcanzado. Desde las murallas y almenas no se tardó en acabar con los asaltantes, que quedaron apilados en enormes montones. Parecía que se había dado demasiada importancia a tan débiles adversarios.

Entonces llegó la siguiente oleada. Las pilas de zombis y esqueletos abatidos habían construido antinaturales colinas que elevaban la superficie del terreno hasta prácticamente alcanzar la altura de las almenas del muro exterior. Los recién llegados no tenían más que ascender para llevar el combate a las murallas.

... unos siniestros personajes ataviados de negro (magos sin duda de la secta de las Togas Negras) podían distinguirse ahora entre los muertos. De repente, empezaron unos cánticos infames... y aquellos defensores caídos bajo la acción de las armas empezaron a cambiar de bando. Ver cómo a sus compañeros se les privaba del descanso eterno y se convertían en parte de la horda fue demasiado para los milicianos. La acción combinada del desconcierto, la desesperanza, la asfixia por la creciente pestilencia del ambiente y, sobre todo, el cansancio empezó a hacer mella en los humanos. El muro exterior fue tomado, y sobrepasado.

La señal de retirada se oyó en Kaïber. Ésta era también la llamada para los caballeros. En una acción rápida, atravesaron la planicie y cargaron contra

la quinta oleada, que avanzaba hacia los puentes. No tardaron en aniquilarla, pero fueron engañados por su propio impulso, quedando inmobilizados ante el muro exterior. Conscientes de la disminución de su poder ofensivo, retrocedieron para volver a preparar una carga... justo cuando la sexta oleada se acercaba al muro exterior...

La munición de los arqueros emplazados en las gargantas estaba bajo mínimos, así que los enemigos llegaron prácticamente indemnes al muro... y las letanías empezaron de nuevo... los esqueletos empezaron a emparejarse y a sufrir una terrible metamorfosis: estaban naciendo los ángeles mórbidos. Provistos de alas, sobrepasaron el muro y persiguieron a los caballeros, que estaban retomando posiciones. Si bien las garras no podían



Ángeles mórbidos, auténticas creaciones nigrománticas: la fusión de dos esqueletos da origen a uno, mientras que su descomposición da lugar a dos esqueletos menores...

...los cielos nunca volverán a ser seguros...
Ilustración extraída de <http://www.sden.org>

Amada esposa:

No es natural; simplemente, no es natural. Pasaban por encima unos de otros con el único propósito de llegar a las almenas. No cedían en su empeño. No se cansaban. Llegaron a nuestra altura.

Por cada uno que conseguíamos desmembrar, diez ocupaban su sitio. Nuestro número decrecía mientras el suyo se multiplicaba... no entendí de dónde salían tantos hasta que tuve que enfrentarme a un soldado, creo que Garz se llamaba, que, desprovisto de piernas, avanzaba hacia mí con la mirada perdida. Ugh se interpuso... pronto tuve que enfrentarme a los dos, carentes de vida...

No escuché la señal de retirada, pero lirie me arrastró con él... corrimos por nuestras vidas mientras cubrían nuestra huida...

...escapé, no te preocupes por mí... pero prométeme que siempre vigilarás el cielo...

Sebastián.

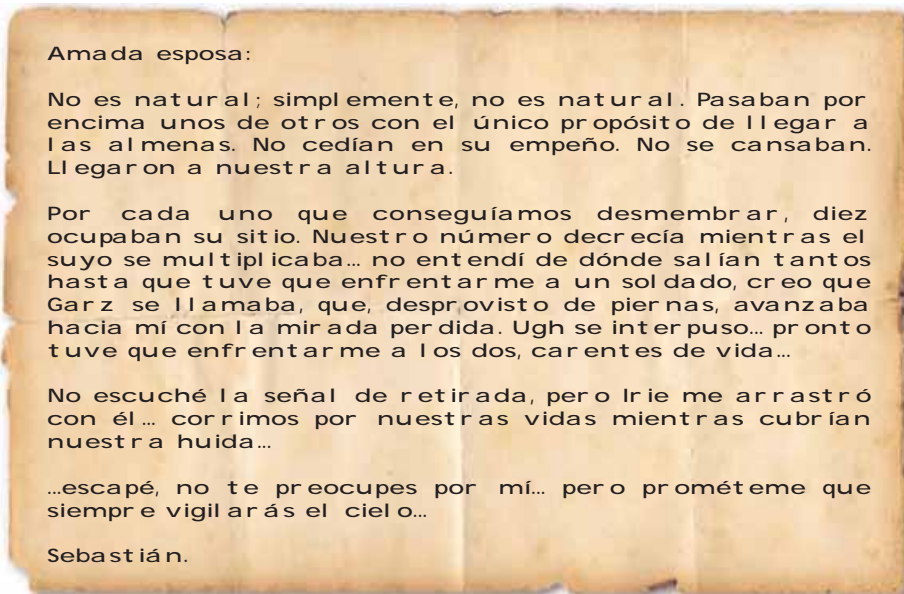
...mientras, nuevos rituales se escuchaban al otro lado del muro exterior a los magos llegados con la quinta oleada, mientras unos horribles jinetes parodias de los antaño orgullosos caballeros de Acheron se vislumbraban en la lejanía. Y las pilas de cadáveres junto al muro volvieron a la vida. Para desconuelo de los observadores, el peso mismo fue suficiente para derribar el muro, posibilitando el paso para los carroñeros.

El estruendo de la caída del muro exterior acabó de raíz con la discusión entre grifos y leones, decidiendo ambos simultáneamente, pero de forma independiente, la necesidad de salir en ayuda de todos aquellos que huían desde el muro exterior tanto a pie, como a caballo, de los integrantes de las seis primeras oleadas que habían vuelto a la vida, y de los nuevos enemigos a caballo...

Para cuando los magos de Alahan y los fieles de Akkylannie empezaron a contrarrestar la horda invasora, muchos habían caído en su huida contra los carroñeros y los

atravesar las corazas, sí desconcertaron a los humanos. Asaltadas por la retaguardia, algunas monturas se encabritaron y se precipitaron sin control por la grieta junto con sus jinetes, pero en su mayoría resistieron el embite. No obstante, privados de la fuerza de sus lanzas, los caballeros poco podían hacer. Parecía un empate en toda liz.

...desde el otro lado del abismo, la confusa escena era contemplada con desesperación, pero las órdenes eran claras: permanecer en sus posiciones... Entonces un ambiguo personaje pidió audiencia: habían llegado los refuerzos de Akkylannie. A pesar del arduo camino, poco parecía afectar el cansancio a los devotos seguidores de Merin, quienes estaban poco deseosos de colaborar y mucho en atacar. Una acalorada discusión se inició: no se rendirían armas ante el general del león, tomando su propia determinación en la batalla.



Quaestor de Acheron. Estas entidades etéreas no fueron creadas por el ritual de Feyd Mantís, pero sí atraídas por él. Sus cualidades mágicas son poderosas, aunque infinitamente menos que los hechiceros de la secta de las Togas Negras... sobre los Quaestor reposaba la responsabilidad en la batalla de Kaïber.

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



Carroñeros de Acheron... no solo los humanos habían sido despertados por el ritual... también las bestias...

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

ángeles mórbidos. La marea que se encontraron los refuerzos frente a ellos era inabarcable, pero los fieles de Merin no conocían la palabra retirada. Su fervor permitió huir a muchos antes de caer valientemente...

Feyd Mantis había jugado formidablemente sus cartas: dejando que sus rivales subestimaran el poder de su ejército, y conociendo la máxima de no dejar nunca atrás a un compañero del código de Alahan, había conseguido que la mayoría de las tropas atravesaran los puentes antes de cercarlas, siendo impracticable la destrucción de los mismos en plena retirada. Y aún guardaba una comodín en la baraja...

La descontrolada desbandada fue cubierta por el último contingente de arqueros y por los hechizos de los magos de Alahan; los puentes apenas podían distinguirse entre los soldados que corrían por sus vidas, mientras pasadas en picado de los ángeles mórbidos arrastraban al abismo a decenas de desdichados. Los caballeros, que habían dado media vuelta, protegían la retirada de las tropas de infantería al otro lado del abismo, incapaces de maniobrar para incrementar su fuerza de carga... su número disminuía alarmantemente... de repente, el sol desapareció. El cielo se cubrió de negro. El trueno se oyó seguido de unos terribles ruidos procedentes sin duda del infierno...

- "...he oído que os estáis muriendo, Akaris..."
- "...así es, mi señor Elhan. Pensé que nunca más volvería a veros..."
- "Así había de ser... pero no podéis estaros muriendo. Poseéis el don de la eternidad, al igual que yo. No podéis fenecer a menos que..."
- "...a menos que yo así lo desee. He acabado mi obra, Elhan, y ya no queda nada aquí que me ligue a la vida..."
- "Así que es cierto. Habéis completado el tratado sobre el Noesis, vuestra obra suprema... os ha llevado pocos años..."
- "Pocos años pero muchos ciclos. Llevo recluido en estas estancias desde... desde que me relegasteis de vuestro lado".
- "Me engañasteis, maestro. Me manipulasteis para encabezar vuestro ejército en una guerra aún no iniciada sabiendo mi sentir; ni siquiera me dejasteis escoger. Cuando inicié mi exilio junto con los demás Cynwall confiaba en vos... dentro de mi confusión estaba contento, simplemente por teneros a mi lado. Vuestra acción no tiene excusa..."
- "Tampoco la pido. No obstante, mi tiempo ha llegado"
- "¿No habréis de reconsiderarlo?"
- "No. No tengo motivos, ni nadie autoridad sobre mí"
- "...Que así sea entonces Akaris... .. pero antes..."
- "¿Sí?"
- "Decidme Akaris, nunca me he atrevido a preguntaros... ¿qué os hizo volver a Quithayran? ¿qué visteis en vuestros viajes? ¿qué encontrasteis que os inquietó de esta manera?"
- "OSCURIDAD"

>>>... cuando partí en busca de Eäkhyn para que regresara a Quithayran tenía un objetivo. La supervivencia de nuestro mundo estaba en juego y poco me importaba el destino más allá del bosque eterno. Contacté con las razas a las que habíamos observado durante tan largo tiempo, evitando a aquellas más inestables y peligrosas.

>>>... jamás pensé que mi búsqueda fuera tan dificultosa. Los pocos rumores que me fueron revelados sobre el paradero secreto resultaron ser falsos, siendo conducido a múltiples peligros. Mi desconuelo aumentaba con cada nuevo engaño, enturbiando mi juicio. Pronto mis peticiones de información se convirtieron en amenazas...

>>>... no estoy satisfecho de lo que hice, pero fue necesario; necesario para nublar mi mente lo suficiente como para contactar con aquellos en los que la marca del mal era más evidente. Pacté con ellos, traicioné y conduje a muchos a la muerte, pero eso me dio acceso a todos aquellos lugares que antes se me resistían...

Sed fuertes.

Por Lahn, sed fuertes. No pudimos defender el muro y emprendimos la huida hacia los puentes mientras los caballeros cubrían nuestra retirada. Aquellas atrocidades les acosaron... el muro cayó... los cadáveres se levantaron de nuevo...

Acudieron en nuestra ayuda a través de los puentes; muchos portaban ropajes que no reconocí y entonaban salmos que no he aprendido. Los magos lanzaron bolas de fuego, los caballeros se reagruparon a nuestro alrededor...

...y entonces el día se tornó noche. El sol desapareció. Unos ruidos nos helaron la sangre... escuchamos un batir de alas y sentimos una fuerte corrienta de viento... nos volvimos para enfrentarnos al nuevo enemigo...

Irie cayó. No pude aferrarle. Nuestras miradas se encontraron una última vez... desapareció en el abismo... si tan solo no hubiera resbalado...

Vuestro hijo.



Concriptos del grifo, el equivalente a la milicia del imperio de Akkylannie.
Foto extraída de <http://www.rackham-store.com>

>>>... poco imaginaba yo que en medio de esta locura encontraría una respuesta no buscada. Llegué a Caer Maed, en cuya profundidad habita un infame clan bárbaro conocido como familia Drúne. Había visto atrocidades, incluso había cometido alguna, pero nada me había preparado para aquello. Su forma de vida, su carácter, su alma...

>>>... nosotros éramos los seguidores de Aoh, espíritu de la vida, y encauzábamos nuestras vidas para contribuir al equilibrio, confiando en la renovación del ciclo generación tras generación. Nuestras largas vidas nos

habían provocado un miedo a la muerte más allá de toda lógica, incrementado por la amenaza de Wisshard, la bestia... pero los humanos... su breve temporalidad les ha obligado a engañarse con una vida eterna más allá de ésta, para no tener que preocuparse por el devenir del tiempo. Por eso buscan a los dioses, mientras nosotros simplemente los ignoramos...

>>>... pero aquellos bárbaros eran diferentes. Puedo entender que se evite a los dioses, porque yo mismo lo he hecho toda mi vida, pero ellos los detestan. Y su odio a las divinidades era real e irreconciliable, Elhan. Su existencia no estaba dedicada a la vida, sino a la muerte... a la muerte de todos aquellos que siguen sirviendo a algún ente superior, en la convicción de que al

...los perseguidores acosan e inutilizan a sus presas... los soldados los reducen y torturan... los chamanes atrapan su alma eternamente... esta es la forma de vida Drune...

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



carecer de fieles revelarán su presencia y así podrán ser atacados... buscan la muerte misma de los dioses... sus rituales infames son demasiado terribles para ser entendidos... no matan a sus prisioneros porque sus almas escaparían al tormento. En su lugar, les someten a trece días de torturas... empiezan cortando sus párpados para que tengan que observarlo todo... a continuación...

>>>... no, no puedo narrar lo que contemplé. El recuerdo es demasiado vívido para mí. Al final de la tortura, los desgraciados fenecen entre estertores de agonía, momento en el cual sus almas escapaban dócilmente, sólo para ser encerradas en piedras de sangre, objetos de impresionante poder que extrae su fuerza del dolor. Allí la tortura al espíritu se prolongará eternamente mientras que los cuerpos... los cuerpos de sus víctimas son el alimento de la tribu... sí, Elhan, los drúnes son un pueblo antropófago...

>>>... incluso sus enterramientos son infames. Cuando un drúne muere o intuye su muerte, es preparado para ella. Su alma queda atrapada en el cascarón inerte de su cuerpo, impidiéndose que escape y deba someterse a un juicio divino. Pero, al mismo tiempo, permite que puedan alzarse y acompañar a los guerreros jóvenes en busca de nuevas presas...

>>>... las náuseas me devolvieron la cordura. Son criaturas de maldad absoluta, con absoluta carencia de la más mínima misericordia. Quería correr y huir, pero mi mente me decía que ahí había algo más... no entendía por qué una raza como la humana podía haber evolucionado tan diferentemente en la llanura de Avanggdu y en el bosque negro. Y entonces escuché la historia que continuamente se repite en las hogueras de Caer Maed...

>>>... la desaparición de Cernunnos... la traición de Danu... la masacre en la linde de Caer Maed y la alianza con los formors... la herida no cerrada que justifica el ateísmo y la venganza. La mano negra que se cierra sobre toda la trama. El mal puro detrás de todo ello que busca la destrucción... ¿conocéis la historia sobre la creación de la vida? ¿de cómo Danu pobló el mundo, y favoreció a los humanos llegados del mar? ¿de los celos de Lahn cuando Danu se casó con el rey bárbaro que crearon a Scáthach, la oscuridad?

>>>... sí, mi príncipe. La oscuridad acecha en las sombras, intrigando, esperando para destruir la obra de Danu: la vida misma. Retorné al

bosque verde decidido a narrar mi historia, pero nadie atendía las súplicas de un guerrero loco... entonces oí hablar de vos y de vuestra preocupación por el devenir del mundo... y supe que erais la única respuesta...

>>>... os eduqué y enseñé para que liderarais la defensa de Aarklash... mis esfuerzos, mi vida entera, fue dedicada a esa labor. Me obsesionaba mi fracaso, tanto más cuando descubristeis mis intenciones y me alejasteis de vuestro lado... entonces lo entendí: no podía hacer más. Había obrado bien; esta tranquilidad me permitió alcanzar el Noesis... y narrada ahora en mis manuscritos mis conocimientos, nada queda para mí aquí..."

- "...¿qué sabéis de nuestra estancia en Lanever, Akaris?..."
- "Apenas nada. He estado absorto"
- "...entonces no sabréis de nuestros benefactores"
- " ¿mi señor?"

>>>"... tras vuestro despido, me dediqué a la búsqueda del Noesis. Mi inquietud y malestar por vuestra traición perturbaba mi alma... y cuando me enteré de que vos, precisamente vos, el único que me siguió por motivos egoístas había conseguido lo que yo ansiaba, dudé..."

>>>"Otros buscaron el Noesis de diferentes maneras. Muchos perfeccionaron sus habilidades marciales. Otros, su integración con el entorno. Los monjes equanimes, han alcanzado el Noesis por medio del autocontrol... algunos se dedicaron al estudio de la fabulosa civilización que prosperó donde nos hallamos, descubriendo artefactos y pergaminos; han abandonado la guerra



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

definitivamente, pero cuentan con la protección de los monjes equanimes, quienes velan por sus descubrimientos y reliquias...

>>>... pero nuestra tranquila vida fue interrumpida por un batir de alas seguido de un estruendo. Y, ante nuestros ojos, la criatura más magnífica e impresionante que jamás imaginamos se posó en la plaza. Los autómatas no reaccionaron, así que entendimos no era un enemigo. Para nuestra sorpresa, la bestia habló... y lo hizo con coherencia y sabiduría...

>>>... nos relató su lucha contra los ofidios... nos confirmó su propiedad sobre esta montaña... nos advirtió acerca de su vigilancia constante a nuestro campamento... Habíamos pasado su prueba, y no sólo no nos había considerado merecedores de ser expulsados, sino dignos de unirnos a los suyos... siempre que aceptáramos sus principios: el camino de la luz...

<<<... convocamos un consejo para tomar en consideración sus palabras, ya que decidimos que el destino de todos era demasiado importante para que lo enjuiciara uno solo, con lo cual decidimos someter el ofrecimiento a votación. Se aceptó la alianza, y se constituyó un comité permanente en previsión de futuras vicisitudes... ahora nos encontramos ante la primera y más importante decisión; lo decidido hoy no habrá de cambiarse..."



Guerreros equanimes, aquellos que alcanzan el Noesis mediante la vía del autocontrol.
Fotos extraídas de <http://www.rackham-store.com>

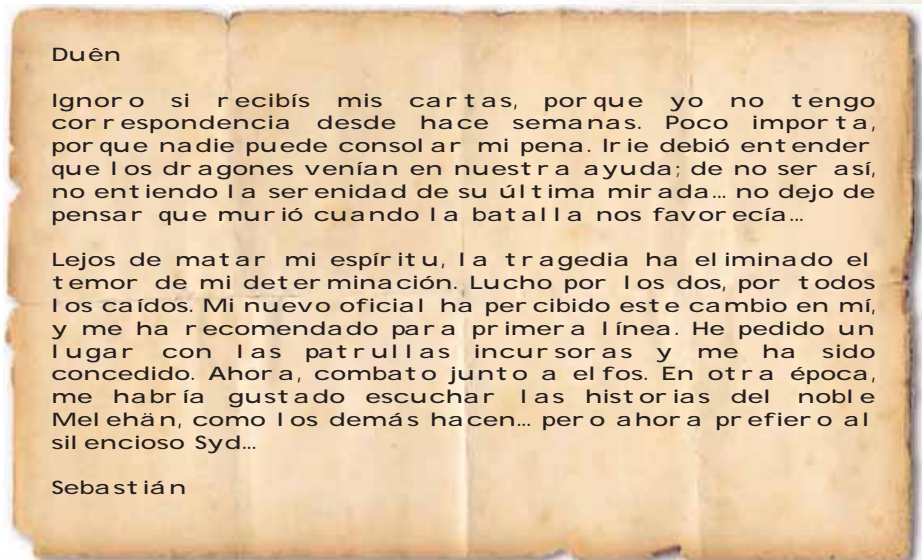
- "Supongo que sabréis del conflicto cercano, Akaris. Si acudimos revelaremos nuestra presencia, abandonaremos nuestra reclusión y nos decantaremos por un bando. Si permanecemos inertes, seremos testigos mudos del desenlace. Hemos aceptado revelarnos..."
- "Elhan!!!. Entonces, finalmente has decidido liderar la batalla"

- "No, Akaris. No soy miembro del comité si bien presto mi consejo; llegados a un punto muerto aporté mi opinión y, si bien lo razonable habría sido abstenerme de combatir, no puedo impedir que los demás alivien su conciencia. Los Cýnwall acudirán"
- "... ¿entonces?..."
- "... yo permaneceré aquí hoy. "
- "...yo ya lo haré para siempre..."

Akaris despidió a su antiguo discípulo con un simple gesto y una sincera sonrisa. Elhan comprendió que la muerte esperaba a su maestro y abandonó la sala... Akaris se abandonó al olvido feliz: su vida había tenido sentido.

...el visitante era esbelto y enjuto, pero irradiaba fuerza y determinación. Escoltado por sus dos hijos, Melehän y Syd, Kyrô se presentó a lomos de una magnífica bestia como el emisario de los elfos Cýnwall, ofreciendo su ayuda a los generales de grifos y leones. Las dudas fueron disipadas por la desesperación de la batalla, y eliminadas por la intervención de la bestia, que se presentó como Caer Maloth, líder de los poderosos dragones, aliados de los Cýnwall.

Veinticinco fueron los grandes dragones y pocas decenas los elfos que acudieron, pero su intervención fue determinante. Mientras las exiguas tropas élficas acudían en defensa de los rezagados y aseguraban los puentes, los dragones menores mandaron munición a los arqueros de las laderas, y los mayores junto con sus jinetes barrieron cielos y tierra. La sombra que había ensombrecido el sol, el rugido que parecía procedente del infierno, resultó ser el preludio de la victoria. Los ángeles mórbidos no eran rival, y pronto las llamaradas incineraban pilas de cadáveres, impidiendo su restauración.



Duên

Ignoro si recibís mis cartas, porque yo no tengo correspondencia desde hace semanas. Poco importa, porque nadie puede consolar mi pena. Iríe debió entender que los dragones venían en nuestra ayuda; de no ser así, no entiendo la serenidad de su última mirada... no dejo de pensar que murió cuando la batalla nos favorecía...

Lejos de matar mi espíritu, la tragedia ha eliminado el temor de mi determinación. Luché por los dos, por todos los caídos. Mi nuevo oficial ha percibido este cambio en mí, y me ha recomendado para a primera línea. He pedido un lugar con las patrullas incursoras y me ha sido concedido. Ahora, combato junto a ellos. En otra época, me habría gustado escuchar las historias del noble Melehän, como los demás hacen... pero ahora prefiero al silencioso Syd...

Sebastián

Sin embargo, la inferioridad numérica y el cansancio de los combatientes convertían en mínima la victoria: Kaiber no resistiría un asedio. Los generales de los tres ejércitos se reunieron y elaboraron un plan: la destrucción de los magos-nigromante, descubiertos cerca de la retaguardia mientras se sobrevolaba el campo de batalla. Desde el aire era difícil distinguirlos si no era en plena ejecución de un hechizo, debiendo dedicarse todos los esfuerzos a un apoyo terrestre.

Había que buscar enemigos específicos... lo mejor era infiltrar pequeños grupos al amparo de la noche que pudieran pasar desapercibidos para eliminarlos o al menos localizarlos. Pocos tuvieron éxito. Entre estos grupos, uno con los dos hijos de Kyrô, Melehän y Syd, se cobró fama en las semanas venideras en sus misiones.

Un aciago día, el pelotón de Melehän y Syd fue cercado y adoptó con desesperación la última defensa. Su única esperanza era la llegada de ayuda

aérea. Cuando los dragones aparecieron, suspiraron aliviados; Kyrô comandaba la llegada. Pero no acudieron al rescate, sino que se alejaron para descargar posteriormente su aliento. La desesperación cundió en el pelotón... Uno a uno, todos fueron cayendo...

Tras la batalla, Kyrô buscó con desaliento a sus dos hijos. A Syd lo encontró herido de muerte... a Melehän, no lo localizó. Syd había sufrido el cercenamiento de uno de sus brazos y se debatía entre la vida y la muerte mientras se desangraba aceleradamente. Fue conducido a Lanever para morir, pero su madre no tenía esas intenciones. Como líder de los equanimes tenía acceso a los artefactos de las esfinges estudiados por los eruditos Cýnwall. Conocía la existencia de uno con propiedades curativas, que buscó e implantó en su propio hijo para suplir su extremidad perdida.

...Syd sobrevivió; por lo menos, físicamente. Su mente había sido sometida a una dura prueba: había visto la salvación de cerca para terminar siendo el maltrecho único superviviente, a despecho de su hermano perdido. Odió a su padre, no atendiendo a razones; poco le importó que los dragones estuvieran acudiendo para eliminar a los huidizos nigromantes finalmente acorralados... Kyrô había entonces decidido que el sacrificio era necesario, si bien su corazón de padre se rompió en pedazos. La madre de Syd, por su parte, había incumplido una norma inviolable al apropiarse de un artefacto en proceso de estudio, con lo cual fue desposeída de su rango y encerrada a perpetuidad en el templo equanime.

Sin la fuerza mágica, no había problemas para contener a los muertos.



Halconeros de Alahan; el vínculo existente entre pájaro y humano permite al segundo usar la rapaz como sus ojos en terrenos de difícil acceso terrestre. Pronto cobrarán importancia como uno de los mejores regimientos exploradores del mundo de Aarklash.

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



Syd, hijo de Kyrô, oficial Cÿnwall. Sobre su hombro izquierdo puede observarse el Echyron, el artefacto de la esfinge con forma de garra de dargón al cual debe su vida... objeto del que se conocían las propiedades curativas, pero no las demás...

...quiso el destino que en la batalla de Kaïber rompiera todos sus lazos de sangre: su hermano, desaparecido, probablemente muerto; su madre, encerrada a perpetuidad; su padre, odiado... el futuro habrá de asignar un papel fundamental en la historia de Aarklash a tan atormentado héroe...

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

En contra de lo que pudiera pensarse, los vencedores no se relajaron. La alianza entre los tres ejércitos fue formalizada, y así se repartieron las tareas en Kaïber entre los clanes de la luz, como los Cÿnwall propusieron llamarse. Veintiuno de los veinticinco grandes dragones inertes fueron enterrados en criptas recién levantadas en su honor. El muro exterior había sido tomado y no fue reconquistado, pero con la ayuda de la magia, nuevas fortificaciones se levantaron en previsión de un nuevo asalto. Los comandantes de los tres ejércitos esperaron ante el siguiente conflicto...

...porque nadie era ajeno al hecho de haber tenido que enfrentarse a tropas menores, y nadie era tan ingenuo como para pensar que ése era el poder de Acheron. Pero no se produjo ningún asalto durante un cierto tiempo... al fin y al cabo, si bien el resultado secundario del asalto a Kaïber no había sido el esperado, Feyd Mantis había conseguido el principal...

...mientras la batalla se desarrollaba, el barón rebelde había conseguido finalizar un segundo ritual. En él había localizado lugares de energía pura a lo largo de todo Aarklash donde poder proyectar su poder para levantar muertos. Tenía poco control sobre esos alejados portales, y podía levantar pocos cadáveres, pero eso era trivial: siempre habían existido espíritus malignos en el mundo, así que nadie ligaría su actividad con los recientes asaltos de grupos de esqueletos, y no dudaba dominaría en breve la técnica necesaria para que fuera una amenaza real. Entonces no necesitaría atravesar Kaïber...

...claro que la propuesta del enigmático y diminuto visitante que había recibido tampoco era despreciable... al fin y al cabo, si podía usar los túneles subterráneos podría atacar donde quisiera con la sorpresa de su lado... sólo tendría que hacer creer

que su objetivo seguía siendo el desfiladero... tiempo era lo que le sobraba...

...mientras, en el lejano desierto de Syharhalna Dirz y sus seguidores ya se habían cansado de huir de los grifos perseguidores... habían tenido tiempo para aprender y ya tenían la capacidad de responder: había llegado el momento de tomar el control de su propia vida...

...pero eso es otra historia...

Continuará

Keep warhammering!
Crolador



...ni cerberos, ni gárgolas, ni gouls, ni zombies de otras razas que no fueran la humana... no, ciertamente no se habían enviado las tropas de élite a la batalla de Kaïber... y, sin embargo, los defensores sí habían tenido que recurrir a todo su arsenal...



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

Mi querida señora.

Lamento tener que comunicarle el fallecimiento de vuestro esposo en combate. Sus acciones permitieron salvar muchas vidas, sacrificándose sin dudarlo como sólo un valiente puede hacer. Me encargaré personalmente de mantener vivo su recuerdo, y de que las nuevas generaciones aprendan de su ejemplo.

Tuvo una muerte honorable y una labor digna. En vuestros momentos de pena, recordad: fuiste esposa de Sebastián Lunkor, héroe de Kaiber.

He sabido que tenéis un hijo, mi señora. Desconozco su nombre, pero sé que será un gran hombre, como su padre. Tal vez algún día quiera emprender la vida de las armas para engrandecer a nuestro muy honorable mandatario el león de Alahan. Si así fuera, hacédmelo saber, y supervisaré personalmente su instrucción.

Por el honor y la gloria.

El oficial al mando



¿Sólo tenéis esto contra mí?

Exilio Cynwall Los muertos se levantan Batalla de Kaiber A lianza de la luz



Desaparición de los Dioses El largo invierno La llegada del hombre Desaparición Ofidios Desaparición Esfinges Maldición Scaelin Nacimiento Akkyshan

SABIAS QUE...

... en Enero de 1942, el Reino Unido tenía un total de 19 espías alemanes trabajando como agentes dobles. Estos habían sido captados bajo amenaza de ser ejecutados y finalmente aceptaron a trabajar en contra de su patria. Aquellos que se negaron a traicionar a Alemania, fueron colgados en la prisión de Wansworth.

... Aspidistra fue el nombre en clave que se dio a un potente transmisor de 500 Kw que fue comprado en Estados Unidos para emitir propaganda en las longitudes de onda utilizadas por los alemanes. El coste para los Británicos fue de 111.804 Libras Esterlinas, 4 Chelines y 10 peniques. Otras 16.000 Libras fueron necesarias para preparar su ubicación y levantar el mástil cerca de Crowborough en Essex. El transmisor comenzó su emisiones el 8 de noviembre de 1942.

... la última carga de caballería tuvo lugar el 23 de Agosto de 1942 en Izbushensky, en el río Don. El Regimiento de Caballería Italiano Savoia compuesto por 600 soldados y a cuyo mando estaba el Coronel Bettoni, cargó contra unos 2000 soldados soviéticos que habían abierto una brecha entre el 6º Ejército alemán y el Ejército Italiano. Los lanceros italianos llegaron incluso a destruir dos vehículos blindados soviéticos antes de que fueran obligados a retirarse, aunque con leves pérdidas, aproximadamente 32 bajas.

... el bombardeo de las ciudades alemanas tuvo un curioso efecto sobre la vestimenta de sus habitantes. Temerosas de que sus mejores ropas pudieran quedar inservibles bajo los escombros, las mujeres alemanas preferían utilizar sus mejores vestidos a diario. Principalmente en los refugios, durante los bombardeos, daba la sensación que todas las mujeres tenían un abrigo de piel.

... el 3 de marzo de 1942, bombarderos de la RAF atacaron la factoría de coches de la Renault en París, donde se estaban montando motores para los Panzer alemanes. La imprecisión del bombardeo hizo que muchas bombas cayeran sobre las casas de los operarios ubicadas cerca de la fábrica, causando 367 muertos y alrededor de 1500 heridos.

Operación Anvil

Por: Enrique Ballesteros

Sur de Francia. 15 de Agosto al 14 de Septiembre, 1944

La invasión del sur de Francia por los aliados a finales del verano de 1944, una operación en principio denominada ANVIL y posteriormente DRAGOON, marcó el principio de una de las campañas con más éxito, aunque controvertida, en la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo, dado que tanto geográfica como cronológicamente quedó ubicada entre otras dos operaciones de más envergadura, en el norte de Francia e Italia, su desarrollo y su contribución ha sido frecuentemente ignorado. Planeada originalmente como un complemento simultáneo a OVERLORD, el desembarco de Normandía, ANVIL de hecho fue llevado

fuerza de la campaña aliada en el Mediterráneo, ralentizando el avance hacia el norte de Italia, Austria y Hungría. Esta amenaza directa hacia el denominado bajo vientre de la Europa dominada pudo también, visto con retrospectiva, haber cambiado el balance Este-Oeste de Europa después de la guerra. Por el contrario, los defensores de ANVIL, principalmente americanos, han mantenido firmemente que aunque la campaña italiana hubiera podido ser acelerada, las dificultades operacionales y logísticas de cruzar rápidamente los Alpes, hubieran hecho imposible de alcanzar los objetivos presentados por los detractores.



a cabo dos meses después, el 15 de Agosto de 1944, dando la sensación de que era un cambio de planes en la ofensiva principal que se estaba desarrollando en el norte de Europa. Aún así, el éxito de ANVIL y la captura de los grandes puertos del sur de Francia de Marsella y Toulon, y la subsiguiente expansión de la ofensiva hacia el valle del Ródano, hasta Lyon y Dijon, proporcionó en última instancia un apoyo decisivo para que los ejércitos estacionados en Normandía pudieran avanzar hacia la frontera alemana.

La controversia que se generó alrededor de ANVIL ha continuado hasta nuestros días, poniendo en tela de juicio no solamente el momento en que fue lanzada o sus éxitos, sino su propia existencia. Los detractores de ANVIL, entre los que se incluían el Primer Ministro Británico Winston Churchill, han argumentado que la invasión del sur de Francia hizo poco más que mermar la

Con mucho, lo más significativo para la causa Aliada en Europa fue la captura del puerto de Marsella, el puerto francés de mayores dimensiones, y la rápida reparación del entramado de carreteras y de trazados ferroviarios del valle del Ródano. Hasta que el puerto de Antwerp estuvo operativo en Diciembre de 1944, la ruta de suministros por el sur de Francia tuvo que satisfacer la tercera parte de las necesidades logísticas del norte de Francia. Además, la campaña del sur de Francia tuvo como resultado la llegada de un tercer grupo de ejércitos aliado a la frontera con Alemania, sin el cual el grupo de ejércitos del General Eisenhower hubiera sufrido una presión aún mayor durante la ofensiva alemana de las Ardenas durante el invierno de 1944. Y un revés más costoso para los aliados en Diciembre pudo haber tenido también importantes consecuencias en la Europa de la posguerra para la alianza occidental.

Sherman VC Firefly

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

El Firefly fue la mejor versión de combate de la serie Sherman. Armado con el excelente cañón de 17 libras dio a las fuerzas blindadas británicas y de la Commonwealth la posibilidad de destruir incluso los tanques pesados alemanes.

Datos técnicos:

Peso	33 ton
Dotación	4 personas
Motor	Chrysler Multibank (5 x inline-6) gasoline 425 hp
Máxima velocidad	40 Km/h
Autonomía	193 Km
Armamento	OQF 17 pdr - .50 Machine gun - .30 Machine gun
Blindaje	89 mm

El Firefly fue la mejor versión de combate de la serie Sherman. Armado con el excelente cañón de 17 libras dio a las fuerzas blindadas británicas y de la Commonwealth la posibilidad de destruir incluso los tanques pesados alemanes. Usando la munición estándar APC (Armour Piercing Capped), podía penetrar el blindaje frontal de un Tiger I a 1000 metros, mientras que con munición más avanzada como la APCBC (Armour Piercing Capped Ballistic Capped) y posteriormente la APDS (Armour Piercing Discarding Sabot), lo podía hacer a 2000 metros.

El Firefly fue concebido originalmente como una alternativa temporal al Challenger, un Cromwell con armamento mejorado que presentó importantes problemas durante su producción, pero tuvo tanto éxito que fue adoptado como prioritario. Los Sherman Firefly se utilizaron junto con los Cromwells de la 7ª División Blindada.

La efectividad del Firefly dio como resultado el que los tanquistas alemanes recibieran instrucciones de eliminar los Firefly antes que el resto de los M4. Para evitar en lo posible la identificación, algunos Firefly llevaban pintado el final del cañón de 17 libras en color azul por la parte superior y marrón por la inferior para dar la sensación de llevar un cañón más corto.

Los primeros Firefly fueron conversiones del M4A4 o Sherman V, y se denominaron Firefly VC (el sistema de designación británico añade una "C" para indicar que el armamento es un cañón de 17 libras).

Los Estados Unidos interrumpieron la producción de este modelo en 1943, lo cual condujo a los británicos al desarrollo de versiones basadas en el Sherman M4, el Firefly IC y el Firefly IC(Hybrid).

Más de 2000 Shermans fueron transformados en Fireflies en las fabricas de armamento británicas

Al principio estaba previsto equipar con un Firefly cada pelotón y cuando estuvieron disponibles se podían encontrar dos por pelotón. También fueron distribuidos entre unidades blindadas británicas que estaban equipadas con Cromwell.



En Flames Of War

El Firefly es un gran cazacarros con un factor AP de 13 y un FP de 3+. Pero su blindaje 6 / 4 / 1 no ofrece mucha protección contra los disparos enemigos. La ametralladora del casco ha sido retirada para tener más espacio para la munición del 17 libras.

La mejor forma de utilizarlo es como cazacarros a larga distancia, mientras que los Sherman armados con cañón de 75 mm o los Cromwell maniobran.

Un escuadrón de tanques de late war, de Sherman o Cromwell, británico, Commonwealth o aliado, normalmente llevará un Firefly por pelotón, durante los enfrentamientos del noroeste de Europa durante 1944 y es posible llevar hasta 2 por pelotón, en los Regimientos equipados con Sherman desde finales de 1944 en adelante.

En el frente de Italia no llegaron hasta que la guerra estuvo muy avanzada y había que tener suerte para utilizar uno por pelotón.



Cañón Anti-tanque 88 mm PAK 43/41

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

PanzerabwehrKanone 43/41



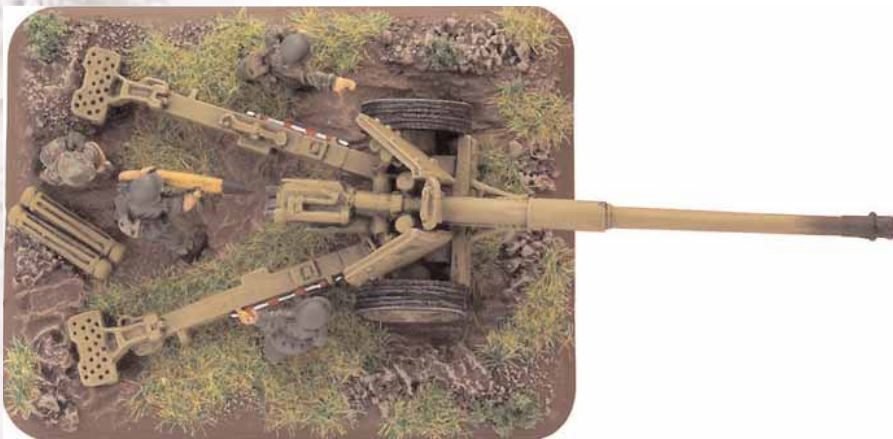
El Gerät 42 de Krupp fue concebido como sustituto del 88 mm FLAK 36, pero no fue aceptado para su producción como cañón antiaéreo. Sin embargo, Krupp continuó su desarrollo dando lugar a la aparición cañón antitanque PaK 43. Inicialmente el cañón estaba previsto colocarlo sobre un soporte cruciforme de bajo perfil, pero debido a las restricciones de fabricación, se empezó a fabricar una versión simplificada montado sobre la cureña de un cañón de campaña, conocida como PaK 43/41.

El PaK 43 era capaz de penetrar blindajes de 200 mm a 1000 metros, permitiendo destruir cualquiera de los tanques en servicio de los aliados. El cañón tenía una longitud de 71 calibres

mm a 100 metros, hasta 132 mm a 2000 metros.

Con la nueva, pero frecuentemente no disponible munición 7.3kg PzGr.40/43, era aún más efectivo, llegando a penetrar 238 mm a 100 y hasta 153 mm a 2000 metros.

También podían usarse los proyectiles Gr.39/3 HEAT (High Explosive Anti Tank), de menos precisión y poder de penetración (aproximadamente 90 mm a 100 metros) pero que podían usarse sobre una variedad de objetivos más amplia.



El PaK 43 era un 88 mm mejorado con una muy elevada velocidad de salida. Esto permitía a los artilleros el alcanzar blancos en movimiento con una considerable facilidad.

La capacidad de penetración de blindaje del PaK 43 era notable. Con munición PzGr.39/43 (APCBC-HE) 10.2kg se podían conseguir, en planchas de blindaje con inclinaciones de 30° con relación a la vertical, penetraciones que iban desde los 202

En Flames Of War

El PaK 43/41 es un poderoso cañón antitanque que debido a su peso solamente puede ser movido con la ayuda de un tractor (Movilidad: Inmóvil).

Una vez que entra en acción, lo mejor que pueden hacer los tanques aliados es quitarse de su campo de tiro. Tiene un alcance de 100 cm, ROF 2, AP 16, FP 3+ y la dotación está protegida por un **gun shield**.

Puede incluirse en las fuerzas alemanas de **Late War** como opción del Pelotón de cañones anti tanque del Apoyo Divisional.



Bretteville-l'Orgeilleuse: Ataque nocturno de Kurt Meyer

Fuente: www.flamesofwar.com

8 de Junio de 1944, los aliados han desembarcado en Normandía hace dos días. Su completa superioridad aérea ha hecho imposibles los ataques coordinados alemanes para devolverlos al mar. Los Granaderos del SS-Standartenführer Kurt "Panzer" Meyer han recibido la orden de lanzar un ataque nocturno para mantener la presión mientras que el resto de la 12ª División Panzer SS "Hitlerjugend" llega a la zona. El plan es dividir las cabezas de desembarco británica y canadiense, y disminuir la presión en la estación de radar de Douvres, que está aún resistiendo cerca de las playas.



Max Wünsche

Meyer y el Obersturmbannführer Max Wünsche, comandante del 12º Regimiento Panzer SS llevarán a cabo el ataque juntos.

Ambos acompañarán a sus unidades durante el combate. Planean un rápido avance hacia las posiciones enemigas, para tomarlos por sorpresa. Están seguros de sí mismos, ya que esta táctica nunca les ha fallado en el frente ruso. El ataque se dirigirá hacia Bretteville-l'Orgeilleuse, a través de la pequeña población de Rots al oeste de Caen.

Meyer inspecciona las posiciones alemanas y queda sorprendido de la buena disposición de sus jóvenes tropas. Durante la inspección de los hombres de la 15ª Compañía de Reconocimiento, su comandante, un antiguo camarada de Meyer, le recuerda la promesa que les hizo durante la instrucción.

Meyer recuerda su promesa, "Soldados, la compañía de reconocimiento es siempre la punta de lanza del regimiento, de forma que tenéis una gran responsabilidad. Os prometo que estaré entre vosotros para actuar como testigo de vuestro bautismo de fuego". Helmut Belke, otro antiguo camarada de Meyer, llega con una

motocicleta con sidecar para recoger a Meyer. Con él, en el sidecar está el Dr. Stift, Meyer y sus camaradas pasan por las posiciones de la FlaK en los alrededores de Franqueville, dejando las últimas posiciones amigas tras ellos.

Belke lanza su motocicleta hacia delante, el resto de las motocicletas de la Compañía de reconocimiento están unos 100 metros tras ellos, y los Panthers del 12º Regimiento Panzer SS les siguen en formación de cuña. Pretenden pasar por Rots antes de que caiga la noche. Desmontan cuando llegan a la población y avanzan a pie, pero el enemigo no ha llegado a Rots. Vuelven a montar en las motos en dirección a Bretteville y Norrey. Al avistar Bretteville los Panthers abren fuego.

Informe Alemán

Tienes que aprovechar de la cobertura de la noche para que el enemigo no pueda utilizar toda su potencia de fuego y atacar y capturar la posición enemiga.



Informe Canadiense

Nada más anochecer escuchas el sonido de tanques enemigos que se dirigen hacia tu posición, gritas órdenes a tus hombres para que se apresuren a ocupar posiciones defensivas. Sin la luz



Hombres de la 12ª División SS en Caen

FLAMES OF WAR.

del día, el apoyo de la artillería y de la aviación van a ser inútiles. Está en tus manos el mantener la posición.

Misión

Para este escenario se utilizarán las reglas de **Hold the Line Mission**.

Además se utilizarán las reglas de **Night Fighting** (Combate Nocturno).

Bengalas

Los canadienses utilizaron bengalas para iluminar el campo de batalla alrededor de Bretteville y localizar al enemigo. Los morteros y otra artillería que tenga munición de humo pueden lanzar bengalas en su lugar. Cuando se dispara una bengala ilumina todo en 15 cm alrededor de donde impacta hasta el final de la fase de disparos.

Bretteville - l'Orgeilleuse: La batalla histórica

Los Panthers dispararon una y otra vez hacia la población para dar cobertura a los Granaderos mientras avanzaban. Los Panthers recibieron intenso fuego de ametralladoras y antitanques. Los Granaderos empezaron a penetrar en la población. Varios Panther fueron alcanzados. Avanzando detrás de un Panther, Meyer y sus camaradas quedan expuestos al fuego enemigo y abandonan la motocicleta en una zanja. Continúan su avance, la noche se ilumina, un vehículo de transporte canadiense se encuentra ardiendo en lo alto de una zona elevada. Meyer



Kurt Meyer



encuentra un hombre herido y con horror descubre que es su antiguo amigo Von Büttner y que se encuentra herido de muerte. Algunos canadienses y granaderos se están enfrentando a su alrededor, Belke dispara sobre un canadiense, pero recibe un disparo en el estómago. Meyer hace lo posible por confortar a sus camaradas y los deja en las competentes manos del Dr. Stift. Se monta en la motocicleta para tratar de encontrar la compañía de reconocimiento. Según está atravesando la población la motocicleta recibe un impacto y estalla en llamas, se sale de la carretera y por suerte para Meyer las llamas se apagan y el escapa ileso. La posición de los Regina Rifles canadienses ha sido tomada pero los Panthers y la compañía de reconocimiento no pueden mantener Bretteville por ellos mismos. A regañadientes, Meyer ordena una retirada a la zona elevada al este de Rots.

Reglas Especiales del Standartenführer Kurt Meyer

Los años de luchas en el Frente del Este le han enseñado la importancia de moverse rápidamente durante el ataque. Cualquier pelotón bajo su mando directo siempre tiene el movimiento de Stormtrooper sin necesidad de chequear. Además, cada turno, un pelotón bajo su mando y en su línea de visión puede repetir el chequeo

para realizar el movimiento de Stormtrooper. Meyer es un líder nato y un luchador audaz, cualquier pelotón alemán a 15 cm de la peana que represente a Meyer pasa los chequeos de Motivación con 2+.

Recreando la batalla histórica

Campo de batalla

La carretera atraviesa el campo de batalla por el centro, la población de Rots-la Villeneuve está en la zona de despliegue del atacante y Bretteville está en medio de la zona de despliegue del defensor. La carretera está bordeada por zanjas de irrigación y drenaje que pueden ser utilizadas por la infantería como cobertura. El terraplén de la línea ferroviaria corre paralelo a la carretera. El terreno está formado por campos de cultivo de maíz y colinas bajas.

Fuerzas

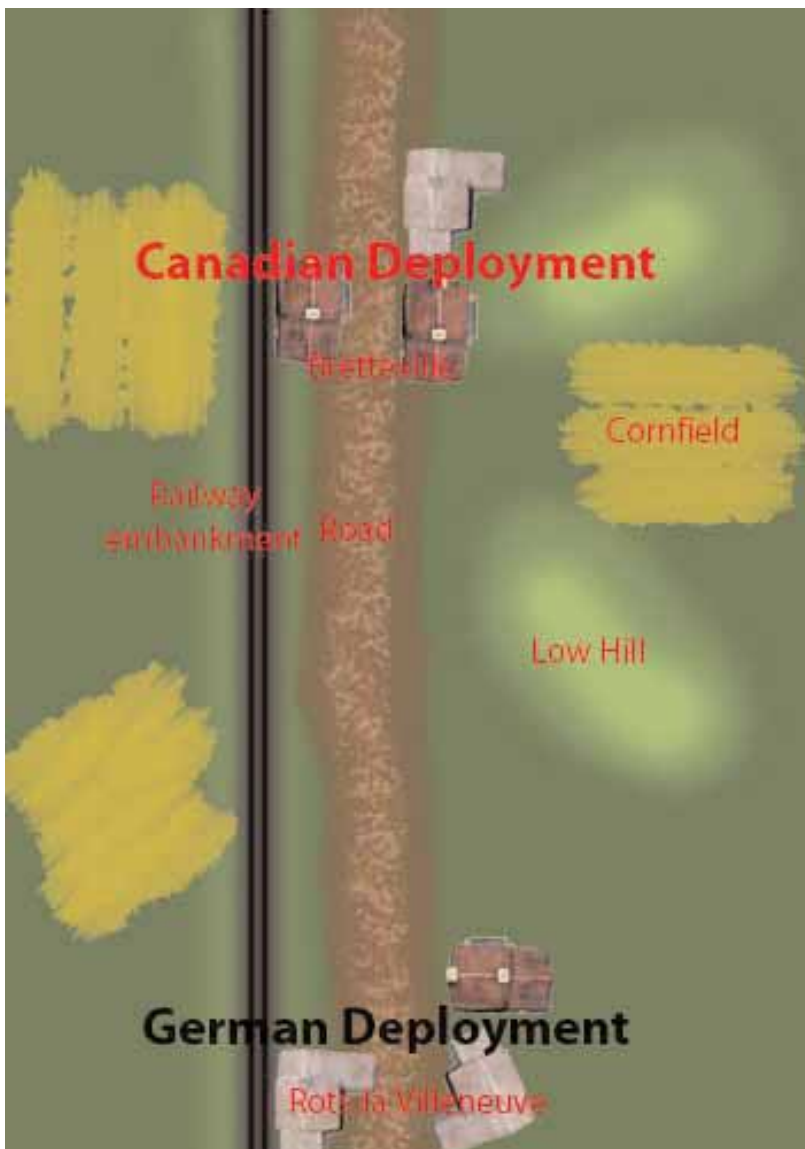
Este es un escenario histórico, y aunque no se tiene en cuenta los puntos de cada bando, las fuerzas propuestas para jugarlo están equilibradas para permitir disfrutar de la partida.

Fuerzas alemanas - Atacante

La fuerza de Meyer en la batalla consistió en la 15ª Compañía de su regimiento, una compañía de reconocimiento en motocicletas. Solamente el pelotón de mando encabezó el ataque montados en sus motocicletas. El resto lo hizo montados en las estructuras de los Panthers. Estos tanques pertenecían a las compañías 1ª y 4ª del 12º Regimiento Panzer de Wünsche.

El equipo de mando de Meyer está compuesto por él mismo y el Dr. Stif. Helmut Belke y su motocicleta con sidecar está disponible como vehículo de transporte. A pesar de ser una unidad recientemente constituida, la Hitlerjugend fue adiestrada a un extraordinario nivel por los veteranos de la Leibstandarte que estaban al mando. La fuerza de Meyer se considerará **Fearless Veteran**.

Fuerza Alemana
Company HQ Kurt Meyer's Higher Command Team Company Command MG Team 2IC Command MG Team 3 BMW & Sidecar combinations
Motorcycle Panzergrenadier Platoon 1 Command MG team, 6 MG teams, 13 BMW & Sidecar combinations
Tank Riding Panzergrenadier Platoons 1 Command MG team, 6 MG teams
Tank Riding Panzergrenadier Platoons 1 Command MG team, 6 MG teams
Panzer Platoon 4 Panther G
Panzer Platoon 4 Panther G



Fuerza Canadiense
Company Headquarters Company Command Rifle/MG team 2IC Command Rifle/MG team Universal Carrier Jeep
Rifle Platoon Command Rifle/MG team, Light Mortar team, PIAT team, 6 Rifle/MG teams
Rifle Platoon Command Rifle/MG team, Light Mortar team, PIAT team, 6 Rifle/MG teams
Rifle Platoon Command Rifle/MG team, Light Mortar team, PIAT team, 6 Rifle/MG teams
Carrier Platoon 1 Command Recon Universal Carrier, 13 Recon Universal Carriers
Mortar Platoon Command Rifle/MG team, 3 Observer teams, 6 Medium Mortars, 7 carriers
Anti-tank Platoon 1 Command Rifle/MG team, 6 6pdr guns, 7 Universal Carriers
Divisional Anti-tank Platoon Command Rifle/MG team, 4 17pdr guns, 4 M9 Halftracks, 1 Jeep
Towed Artillery Battery Command Rifle/MG team, Staff team, 2 Observer team, 2 OP Carrier, 15cwt truck, Jeep, 8 25pdr guns, 8 Quads y limbers

Fuerzas canadienses - Defensor

Los canadienses que defendían Breteville pertenecían a la Compañía D de los Regina Rifles, apoyados por un pelotón de antitanques de 17 libras. Los canadienses son luchadores y había razones para que tuvieran aversión por los SS. La fuerza canadiense se considerará **Confident Veteran**.

Tácticas Soviéticas Strelkovy Batalon

Por: Mike Allen - Fuente: www.flamesofwar.com

Aunque hay muchas imágenes del soldado soviético durante la Segunda Guerra Mundial, las más frecuentes son las de los decididos héroes de Estalingrado trepando por montañas de escombros y las de los soldados izando la bandera soviética en las ruinas del edificio del Reichstag en Berlín en 1945, enfatizando el modelo del soldado ordinario. Parece que sería apropiado el considerar en primer lugar la infantería soviética cuando analicemos a los soviéticos en el período de Late war.



Strelkovy: El corazón y el alma del ejército soviético

El suplemento **Festung Europe** cubre el período de Late war hasta Agosto de 1944 y a primera vista se podría pensar que poco ha cambiado en la nueva lista de ejército. Sin embargo la mayor parte del equipo que los soviéticos tendrían hasta finales de 1945 ya están en las listas, aunque algunos pelotones pueden ser caros en términos de puntos.

En este artículo primero veremos la pros y contras de los Strelkovy y posteriormente generaremos algunas listas y las analizaremos en los escenarios **Hold the Line** y **Free for All**. Por último consideraremos el mejorar, como una opción. la composición de las listas llevando nuestras tropas a la categoría de Guardias y cómo afecta esto a las tropas básicas.

Sobre el ejército

Hay básicamente tres tipos de ejércitos, el que tenemos, el que queremos y el que gana.

Nos centraremos en una fuerza "genérica" que sea útil para cualquier enemigo y escenario.

Este es el tipo de ejército que se lleva a un torneo cuando no puedes estar seguro de contra quién o contra qué tendrás que jugar. Otro ejército es aquel que se prepara para una determinada partida o contra un contrincante determinado. El tercer tipo es aquel en el que incluimos ciertas

unidades porque queremos utilizarlas. A menudo no son unidades decisivas, simplemente nos gustan las miniaturas (por ejemplo los T-70) o porque son muy duros (los KV-85).

Para hacerlo todo más sencillo, veremos una fuerza genérica sólida a la cual se la pueden quitar y poner unidades adicionales.

Strelkovy Batalon 1500 puntos: El núcleo

En casi cualquier ejército hay un núcleo de tropas alrededor de las cuáles se forma el resto de la fuerza. Esto es particularmente cierto con los Strelkovy donde es más probable que elijas ciertas tropas para casi cualquier batalla. Este es el "núcleo" de tu ejército.

La primera de las opciones es, por supuesto, el Comandante y su Cuartel General. El Cuartel General es similar al período **Mid war**, sin embargo el pelotón de zapadores está ahora limitado a 5 **Rifle teams**. Teniendo en cuenta el tiempo que estarás defendiendo y que tendrás el 50 % de posibilidades de atrincherarte, el carro de suministros por 20 puntos es una ganga. Los camiones con Antiaéreos son útiles ya que siempre podrías desmontar las



ametralladoras antiaéreas si tu oponente carece de apoyo aéreo. Las AA MG con AT 4 y ROF 4 pueden ser útiles contra semiorugas y vehículos blindados.

HQ: HQ del batallón, 3 x camiones AA, Zapadores con carro de suministros = 180 puntos

En **Mid war** los Strelkovy están considerados como **Fearless Conscript**. Esto te daba multitud de tropas pero en una mesa estándar de 180 x 120 cm, la fuerza era difícil de manejar y un estúpido blanco para la artillería. En **Late war** son **Confident Trained**, haciéndoles algo menos numerosos pero más resistentes como blanco. Un rápido vistazo puede hacerte creer que es lo mismo pero mira con atención.

Tus escuadras son ahora **Rifle/MG** sin posibilidad de ser únicamente **Rifle teams** y hay 7, no 9, escuadras por pelotón. Hay que utilizarlos con más cuidado y con buenos apoyos. 3 pelotones no son sencillos de manejar en muchas ocasiones de forma que 2 pelotones más la HMG en cada compañía son una buena base. Esto también te permite formar una tercera compañía con un único pelotón para ampliar tus opciones



de apoyos y usarla como defensa de alguno de tus pelotones más valiosos. Con el cambio de **Fearless** a **Confident** tu **Komissar** es más valioso que nunca. Es también recomendable tener uno de los pelotones, de una de las compañías con dos pelotones, armado con SMG por si precisaras hacer algún asalto. Esta mejora es gratuita.

Compañías de Combate: 2 Compañías de dos pelotones con Komissar y HMG, 1 Compañía de 1 pelotón y Komissar = 635 puntos



La única opción de armas pesadas que puede considerarse básica en **Late war** es la Compañía de HMG. Incluye los dos pelotones permitidos y distribúyelos entre las Compañías Strelkovy. Con su propia HMG dispondrás de 4 HMG en cada una de ellas.

Armas pesadas: Compañía de HMG con 2 pelotones = 150 puntos

El núcleo de la fuerza estaría compuesto por 3 Compañías de infantería apoyadas por HMG, zapadores y AA MG, usando solamente 975 puntos. Esto te deja todavía un saldo de 525 puntos para incluir otras opciones.

Completando tu fuerza: Opciones de Armas Pesadas, Apoyos y Fuerza Aérea

A diferencia de los ejércitos de otras nacionalidades, las listas soviéticas están restringidas a utilizar una única opción de Apoyos por Compañía de Combate. Una de las compensaciones que pueden llevarse a cabo es eliminar la débil tercera compañía que te permitiría una opción de Apoyos si solamente necesitas 2 unidades de Apoyos. Ya que los Strelkovy tienen muchas opciones de Armas Pesadas no siempre necesitarás ni siquiera esas pocas opciones de Apoyos que tienes.

Para una fuerza genérica hay que considerar un par de principios. Primero, cómo vas a frenar a los blindados enemigos y segundo, cómo vas a desbaratar los planes enemigos. Para realizar la primera función puedes utilizar tus propios blindados o utilizar armas antitanque. La segunda labor requiere artillería, lanzallamas o a la



Batallón Strelkovy	Puntos
HQ con Batalon HQ, 3 Camiones AA, Zapadores y Carro de suministros	180
Compañías de Combate	
1ª Compañía - 2 Pelotones - Komissar y HMG	255
2ª Compañía - 2 Pelotones - Komissar y HMG	255
3ª Compañía - 1 Pelotón - Komissar	
Compañías de Armas Pesadas	
Compañía HMG - 2 Pelotones HMG	150
Compañía Antitanque - 1 Pelotón 45 mm Obr 1942	50
Compañía Morteros Pesados - 2 Pelotones	160
Compañías de Apoyo	
Compañía de Tanques Pesados de la Guardia - 3 KV-85	315
Total	1490

fuerza aérea para hacer que el enemigo busque cobertura y se detenga.



Como antitanques puedes ir directamente a por la Compañía Cazacarros equipada con cañones antitanque de 57 mm Zis- 2, a no ser que busques movilidad que obtendrías con los SU-57 con una capacidad de daño casi equivalente. Aunque los tanques son útiles en ataque y defensa son más caros. Si te vas a gastar los puntos elige los KV-85, por 315 puntos puedes incluir 3 y son tropas de la Guardia.

Si incluyes los KV-85 necesitarás una opción más barata para desbaratar el plan enemigo. La mejor opción sería una Compañía de morteros pesados. No

solamente consigues el efecto de clavarlos al terreno, los morteros de 120 mm tienen AT 3 y FP 3+ con un alcance de 140 cm, por solamente 160 puntos incluyendo observador.

Todavía quedarían 50 puntos. ¿Qué se puede hacer con 50 puntos?. De hecho puedes incluir 2 cañones antitanque de 45 mm. Si esto no te resulta convincente, puedes eliminar alguna de las HMG para incluir algo más caro.

¿Qué ocurre con el apoyo aéreo? Es complicado el incluir apoyo aéreo en 1500 puntos, sin embargo puedes optar por quitar los morteros y reducir las HMG para incluir algunos Sturmoviks.

Para organizar una fuerza altamente defensiva puedes quitar los tanques y poner artillería. Esto hace que tu fuerza tenga poca movilidad pero con los morteros puedes golpear con fuerza a tus enemigos.

Batallón Strelkovy	Puntos
HQ con Batalon HQ, 3 Camiones AA, Zapadores y Carro de suministros	180
Compañías de Combate	
1ª Compañía - 2 Pelotones - Komissar y HMG	255
2ª Compañía - 2 Pelotones - Komissar y HMG	255
3ª Compañía - 1 Pelotón - Komissar	
Compañías de Armas Pesadas	
Compañía HMG - 2 Pelotones HMG	150
Compañía Antitanque - 1 Pelotón 45 mm Obr 1942	50
Compañía Morteros Pesados - 2 Pelotones	160
Compañías de Apoyo	
Compañía de Tanques Pesados de la Guardia - 3 KV-85	315
Total	1495

Uso de la Fuerza Genérica en dos Misiones habituales

Hold the Line

Utilizaremos la primera de las listas ya que tiene más potencial tanto en defensa como en ataque. Para el Strelkovy, el escenario **Hold the Line** siempre es una ventaja.

La primera decisión sería qué se despliega y qué queda fuera. Tienes 7 pelotones, de forma que tienes que dejar 4 fuera de la mesa. El Cuartel General con los AA y los zapadores te permite incrementar tus fuerzas sobre la mesa y puede unirse a tus pelotones de combate. De forma que las fuerzas a desplegar serían.

HQ con Batallón HQ, 3 Camiones AA, Zapadores y Carro de suministros
1ª Compañía - 2 Pelotones - Komissar y HMG

Compañía HMG - 2 Pelotones HMG

Compañía Morteros Pesados - 2 Pelotones

La 1ª Compañía necesita atrincherarse alrededor del objetivo más cercano al enemigo a menos que tenga un terreno que bloquee el ataque. Coloca el Comandante del batallón a distancia de mando en retaguardia. Los zapadores y los AA MG necesitan estar en la retaguardia de forma que no puedan ser bajas en el primer asalto.



La Compañía de HMG necesita cubrir el otro objetivo, apoyado por el 2iC y si fuera posible a distancia de mando del Comandante.

Los morteros tienen que atrincherarse y quedar fuera de línea de visión si es posible. Con un alcance de 140 cm no tienes que preocuparte mucho de que los enemigos no se pongan a tiro.

El orden de entrada de la reservas puede ser necesario variarlo, pero generalmente será:

KV-85 - Bastante obvio y con el factor miedo necesario para desbaratar los planes enemigos.

2ª Compañía - Para reforzar las HMG en el objetivo 2.

3ª Compañía - Su función es permanecer a salvo y si fuera necesario mantener el objetivo 2, si la 2ª

Compañía precisa retomar el objetivo 1, en caso de que la 1ª Compañía sea expulsada de sus posiciones.

45 mm - Con ROF 3 y los escudos pueden ser útiles para cubrir uno de los objetivos o prevenir movimientos de infantería.



Free for All

Mientras que **Hold the Line** es un escenario ideal para el Strelkovy, **Free for All** puede ser todo lo contrario. Al menos en **Late war** tus chicos son **Trained** con un 50 % de posibilidades de atrincherarse. Sin la necesidad de que entren reservas puede ser una buena idea el desplegar los antitanques de 45 mm con la 1ª o 2ª Compañía o al menos en una posición a cubierto y como apoyo. El Batallón Strelkovy debiera atrincherarse alrededor de los objetivos y esperar la oportunidad para lanzar un contraataque. Esto es para lo que el caro de suministros de los zapadores puede resultar útil, al poder repetir la tirada para atrincherarse. Los



- INFANTRY ■ AT GUNS ■ KV-85's
- HMG's ■ MORTARS ■ HQ
- ✗ OBJECTIVES

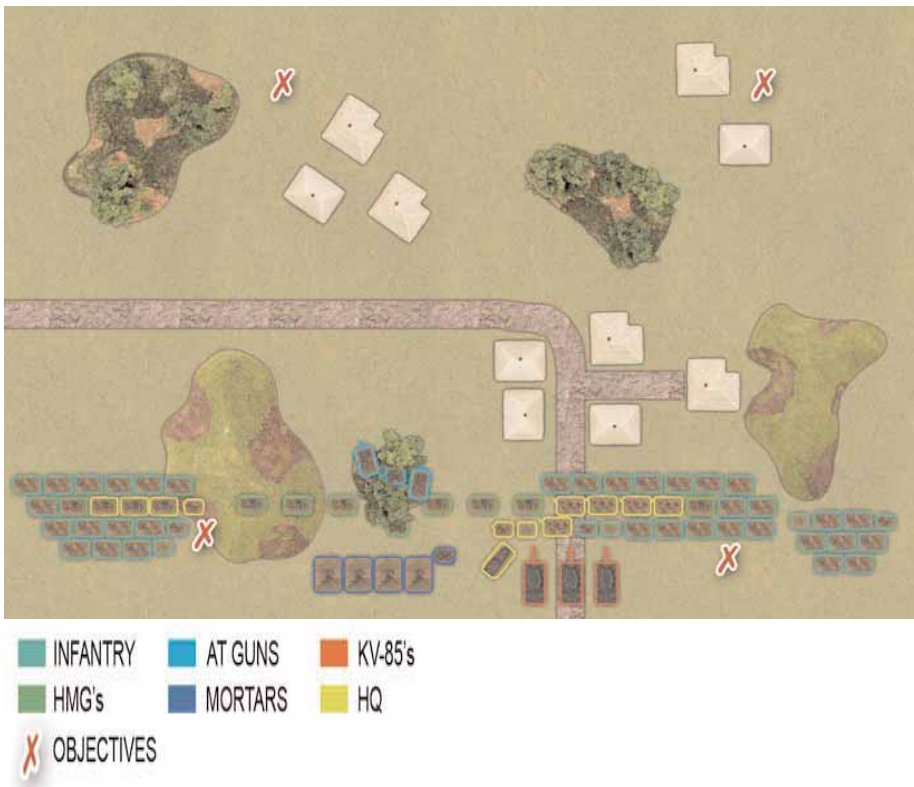


Resumen

Este artículo solamente rasca la superficie de todas las opciones disponibles: tanques ligeros y más infantería, Compañía SHTRAF, Compañía SMG, Cosacos, Tanques de Asalto, las posibilidades y combinaciones no tienen fin.

Los soviéticos, que pueden parecer muy aburridos, son uno de los ejércitos más flexibles y variados de los disponibles para Flames of War.

Za Stalina! Camarada y bienvenido a las filas de los gloriosos hijos de la Madre Rusia!



KV-85 pueden utilizarse para lanzar un ataque con fuego de apoyo de los morteros para dejar al enemigo **pinned**. Una vez que el enemigo esté sufriendo bajas tienes la posibilidad de lanzar un ataque con una compañía de infantería con apoyo de los Kv-85.

En esta ocasión los componentes del Cuartel General están repartidos, con los zapadores en el centro tras el pueblo y las AA MG en el flanco izquierdo.

Usando una versión de élite de nuestro batallón

Otra forma de utilizar nuestra fuerza es mejorarla haciendo que sean Guardias. Sin embargo para usar Guardias solamente tienes a tu disposición 1250 puntos y no los 1500, pero tus tropas tienen el rango de **Fearless**. Además tus compañías de infantería pueden llevar 2 HMG en lugar de 1, los antitanques de 57 mm Zis-2 pueden incluirse en la Compañía Antitanque en lugar de ocupar una opción de Apoyos, además de otras opciones. Una versión de la Guardia de nuestra fuerza genérica podría ser la de la tabla de la derecha.

La 3ª Compañía y las compañías de HMG y antitanque han desaparecido pero la compañías de infantería 1ª y 2ª tienen 2 HMG cada una, el Comisario del batallón se une a la 1ª Compañía y

se añade una sección de lanzallamas ya que estas tropas están mucho mejor capacitadas para el asalto dado que son Fearless.

La ventaja es que tus tropas serán menos propensas a abandonar sus posiciones y los asaltos serán más fáciles de llevar a cabo, por el contrario tienes menos pelotones con menos opciones en tu plan de batalla.

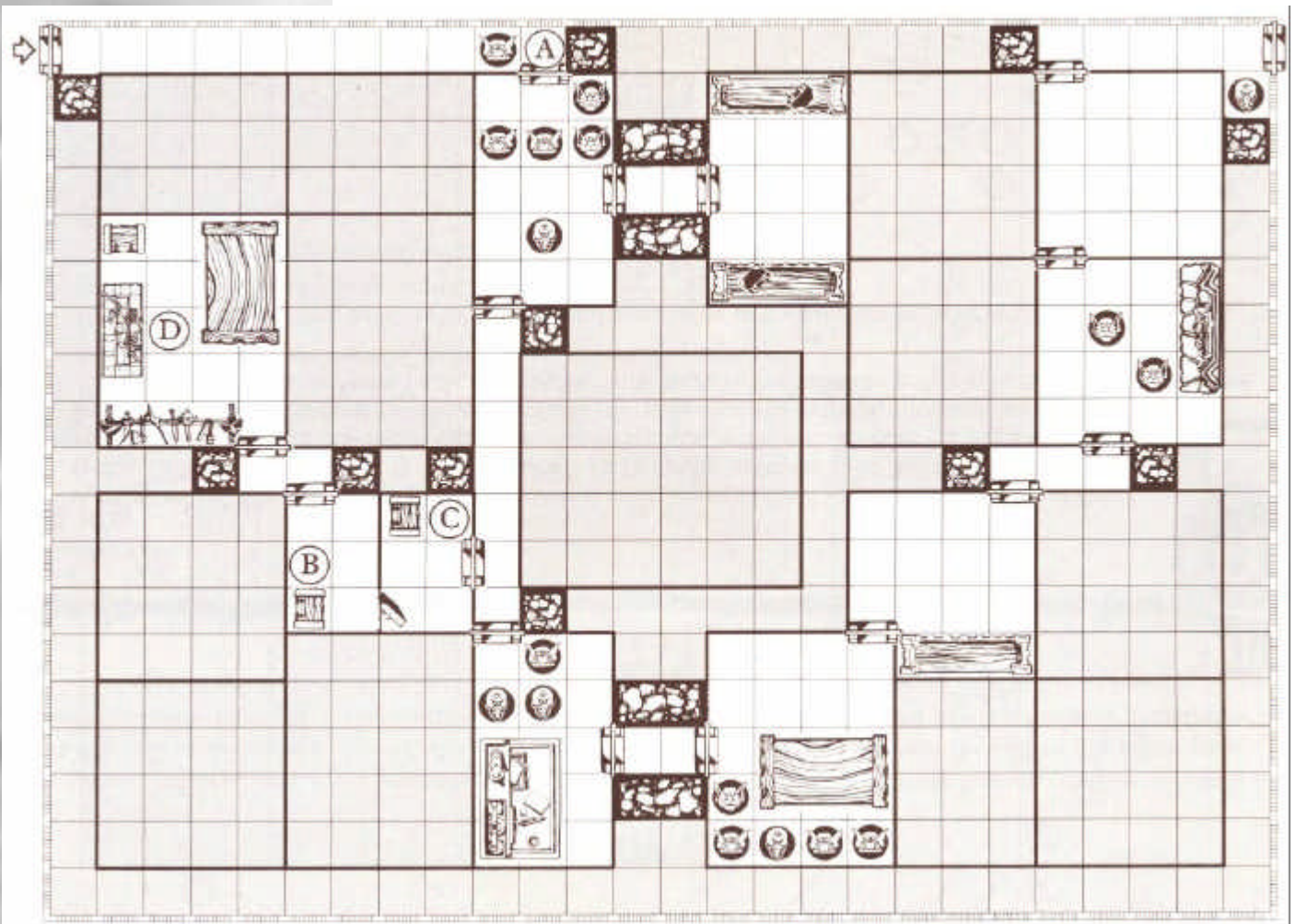
Batallón Strelkovy de la Guardia		Puntos
HQ con Batalon HQ, 3 Camiones AA, Zapadores y Carro de suministros		180
Compañías de Combate		
1ª Compañía - 2 Pelotones - Komissar y 2 HMG		280
2ª Compañía - 2 Pelotones - 2 HMG		265
Compañías de Armas Pesadas		
Compañía Morteros Pesados - 2 Pelotones		160
Compañías de Apoyo		
Compañía de Tanques Pesados de la Guardia - 3 KV-85		260
Compañía Lanzallamas - 1 Sección		90
Total		1235

La Torre de Kellar (11)

4. La Forja de los Enanos

El mejor arte y el mayor talento de los Enanos se manifestó siempre en sus trabajos de metal. Pocos pueden compararse a los Enanos en su destreza y comprensión del metal con que trabajan. Las armas que forjaron en el amanecer de los tiempos son legendarias; la belleza de sus joyas codiciada por reyes y ladrones por igual.

Se dice que aunque los pielesverdes han vivido en los Aposentos de Belorn durante mucho tiempo, aún no han podido encontrar la Forja de los Enanos. Parte del mapa de la piedra de Grin se encuentra aquí...



NOTAS

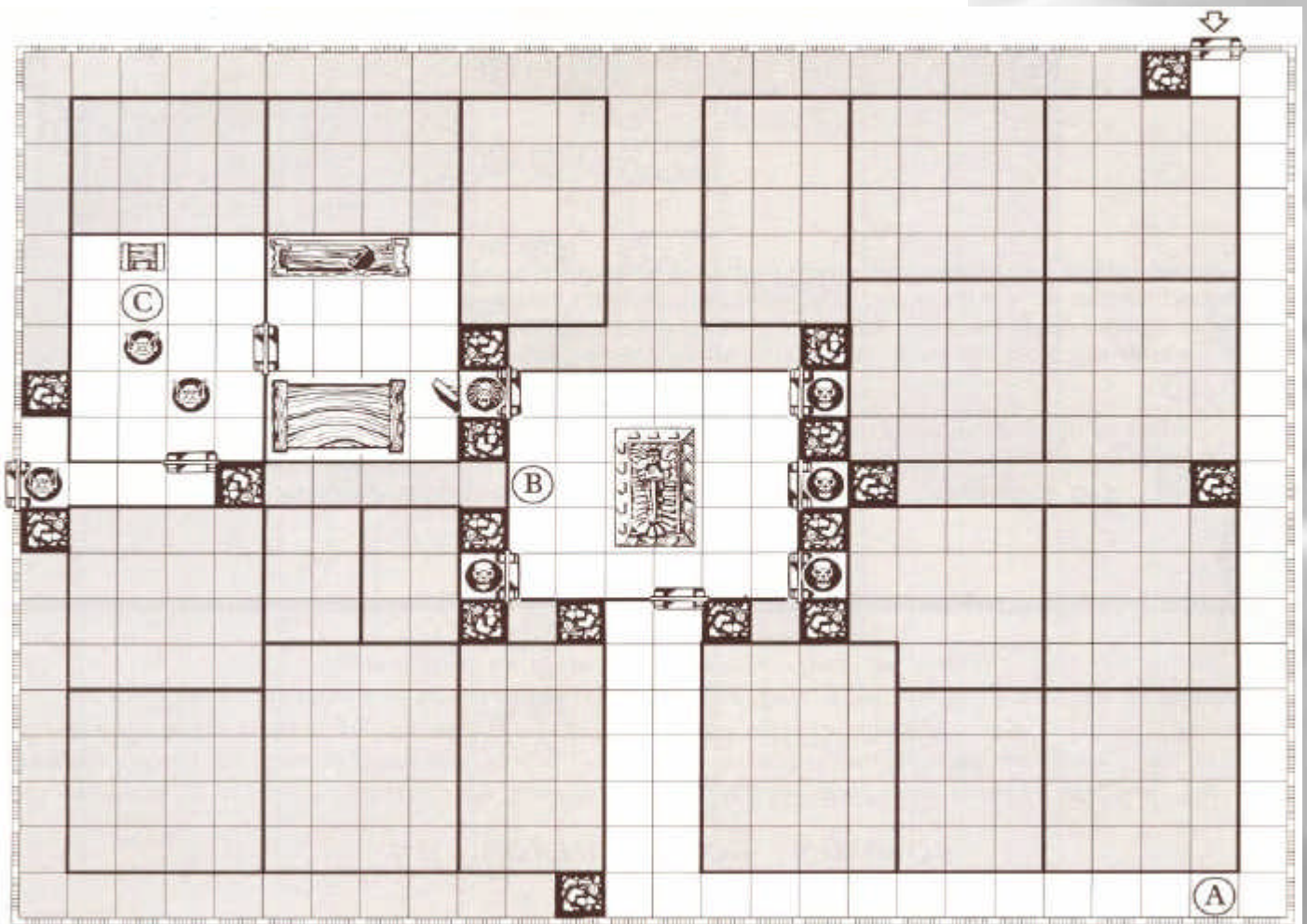
- A - Coloca este orco de espaldas a los jugadores, y dí que está distraído. Cuando este Orco sea atacado, lanzará un grito y la puerta se abrirá, saliendo todas las criaturas que puedan de la habitación.
- B - Este cofre del tesoro tiene una parte del mapa de Grin. El jugador que lo encuentre debe anotarlo.
- C - Este cofre tiene 50 monedas de oro.
- D - La Forja de los Enanos. El calor de la forja es muy intenso, y puede dañar a quien no esté acostumbrado. Por ello, cada turno todos los personajes (y monstruos) deben tirar 1d6 y pierden 1 punto de cuerpo si sacan 4+. Los Enanos están acostumbrados al calor, así que el Enano no debe tirar. El cofre está vacío.

Monstruo errante: Fimir.

5. El Panteon de Los Reyes Enanos

Los Enanos tuvieron (y siguen teniendo) muchos y muy grandes Reyes. Belorn construyó la Gran Ciudadela y fue honrado con un gran panteón funerario. Sus descendientes, que demostraron todos ser dignos de su linaje, fueron enterrados aquí, junto a sus progenitores. Reyes como Holgar, quien comandó a sus guerreros en las batallas de las colinas de Keloth. O Garin, que luchó hasta morir, junto a sus hermanos, cuando las legiones de Morcar atacaron los Aposentos. Que nadie diga que los Enanos no tuvieron valor, pues su valor no tiene igual.

Aquí encontrarás otra parte del mapa de la piedra de Grin.



NOTAS

- A - Cuando el primer personaje pase esta casilla, di en voz alta: "El sonido distante de guerreros resuena por el pasillo. No hay duda de que un destacamento viene a interceptaros. Daos prisa...". A partir del próximo turno, cada turno aparecen 1d6 guerreros en el pasillo (a elegir entre goblins, orcos o fimir). Los monstruos entran por la misma puerta por la que entraron los personajes.
- B - Los esqueletos de detrás de estas puertas son, en realidad, Reyes Enanos muertos. Cuando una puerta se abre, se abrirán todas a la vez. Los esqueletos no atacarán, a menos que alguno de los esqueletos sea atacado; en ese momento todos pueden atacar. Estos esqueletos tienen movimiento 6, ataque 3, defensa 4, un punto de Cuerpo y uno de Mente. El zombi es un zombi normal y actuará como de costumbre.
- C - El cofre del tesoro contiene parte del mapa de Grin. El jugador que lo obtenga debe tomar nota.

Monstruo errante: Fimir.

Especial ... Especial ... Espe

Respuestas al Frikitest

Por cada pregunta que aciertes, suma 1 punto (nivel fácil), 2 puntos (nivel medio) y 3 puntos (nivel difícil)...

Nivel Fácil

1. Gnome.
2. Vegeta.
3. El Ojo de Ra.
4. Nemo.
5. Johnny Depp (para variar).
6. Los gatos.
7. Leela.
8. Street Fighter.
9. Harrison Ford.
10. Del ABUELO de Heidi (no de Heidi).
11. Bardo (o Bardo el Arquero).
12. En Elm Street.
13. Regreso al Futuro.
14. El "mojo".
15. Roja.
16. De Yamabuki, profesora de Arale.
17. "1984", de George Orwell.
18. Marte.
19. Elessar.
20. Una teoría que se basa en la matemática fractal y la física cuántica para explicar el principio del caos.
21. Por el poder de Grayskull.
22. Kame House.
23. De Fraguel Rock, su pueblo bajo el suelo.
24. Gira y sacrificalo para obtener 3 manás de cualquier color.
25. Mary Jane Watson-Parker.
26. Sultán.
27. Cubo.
28. Un perro.
29. Las ratas.
30. Caramelos. Las galletas le gusta hacerlas, comer comer caramelos.
31. Porque no rima con ningún insulto.
32. Guía del Autoestopista Galáctico.
33. Un café con leche y un croissant.
34. Del superintendente Vicente.
35. Estados Unidos (no, no es Japón).
36. Bola de Nieve (Snowball).
37. Dosflores.
38. Profesor Charles Xavier (también se acepta Mastermind).
39. En carbonita.
40. Coco, de Barrio Sésamo.
41. Azrael.
42. Hermione Granger.
43. Laurana.
44. Un bocabyte.
45. Ares.
46. La princesa Leia Organa.
47. Son amigos.
48. Los Fremem (y cualquiera que tome mucha especia).
49. Geppeto.
50. Eowyn.

Nivel Medio

1. Wargames (Juegos de Guerra).
2. Asymmetric Digital Subscriber Line.
3. Yota Moteuchi (Video Girl Ai).
4. Una oveja.
5. Es el francotirador.
6. La Esfera de Dyson.
7. Electronicaweb.
8. DNA2.
9. Star Wars Galactic Battlegrounds.
10. Los Tok'Ra.
11. Derek.
12. Sega Dreamcast.
13. John Ronald Reuel.
14. Xeron.
15. Cinco.
16. La psicohistoria.
17. Un snowspeeder.
18. Un puercoespín.
19. Ninguna (no, Tina Turner no, esa aparece en Mad Max III).
20. Escorpión.
21. Hija de la Luna.
22. Krom.
23. El vodka.
24. La madre de Jason (Sra. Voorhis).
25. Una habilidad psíquica que tienen el niño y el conserje.
26. Carcassonne.
27. Doctor Who.
28. Tres. Pitch Black, Dark Fury (de animación) y Crónicas de Riddick.
29. O'Neal (son las tortugas ninja).
30. Los Caballeros de la Mesa Cuadrada (Monty Python and the Holy Grail).
31. Una de piratas (en Los Goonies).
32. Egon Spengler, un Cazafantasmas.
33. No existe esa carta (el Mox ébano es un artefacto que da maná negro, pero el mox negro no existe).
34. 48 Kb de RAM (y 16 de ROM).
35. Sid Meier.
36. Firefly.
37. Guybrush Treepwood.
38. Rojo.
39. Bavmorda.
40. Lionel Luthor.
41. Su propio hijo Legión.
42. Afrodita A.
43. Eran hermanos gemelos.
44. Sebasians (alias Pacificadores).
45. Sarek.
46. La pichurrina.
47. Rile'h
48. LA MUERTE.
49. Loom.
50. Los gamorreanos.

Nivel Difícil

1. Suelen ser amarillos.
2. Danny Elfman.
3. Risk 2.210
4. En los pantanos.
5. Tres.
6. Lanzadera Tyridium tipo Lambda.
7. Génesis.
8. En un espejo (lo metió Tremere).
9. Mjolnir.
10. ED209.
11. Con la ayuda de las Sombras.
12. Hijo sólo uno (Cable). Discordia es un clon, Rachel Summers aún no ha nacido y X-Man es un experimento.
13. Ratchet.
14. Afterburner.
15. Un juego de tablero.
16. Alan (apellido Bradley).
17. Denis Quaid.
18. Kashyyyk.
19. Es un Kuat Systems clase Firespray.
20. Clavos.
21. Art of Noise (en "Paranoimia").
22. Angeles Sangrientos.
23. Venger.
24. Cuatro.
25. Los Místicos.
26. Yami.
27. Kurita (Condominio Draconis).
28. Nadie (Kenny no muere en el primer especial de Navidad).
29. Abu Dhabi.
30. Pikachu, Pitgeoto, Caterpie, Bulbasaur, Charmander y Squirtle.
31. Caza n-1 de Naboo.
32. De acero de Pittsburg con una anomalía. Ese se destruye y es reemplazado por Adamantium.
33. S'laq.
34. Almirante Naismith.
35. Petra.
36. El Doctor Manhattan.
37. Dunhill (aunque a veces varía).
38. Handy.
39. 36 (sin contar Inmortals).
40. Zabrak (Sith es una orden).
41. Fred Astaire.
42. Morado (lila).
43. En oso panda gigante (NO en oso panda, que el oso panda es marrón).
44. Todo-A-100.
45. Minas de Kessel.
46. Salamandras, Manos de Hierro y Guardia del Cuervo.
47. Brat'k.
48. James Howlett (Lobezno: Origenes).
49. Don Quijote.
50. Quizás.

Suma los puntos y descubre tu nivel...

De 0 a 50: tienes de friki lo mismo que de tiempo libre.

51-100: Tienes algo de culturilla, lo suficiente para poder hablar con un friki.

101-150: Bastante friki. Probablemente fan de los cómics o CiFi, pero el resto de temas no te interesan.

151-200: Eres un friki estándar, algo por encima de lo normal.

201-250: Espero en subcultura, ciencia ficción, cómics, videojuegos y juegos de rol. Lo que se dice un Frikí Total.

251-300: O has hecho trampas, o te has ganado a pulso estar en lo más alto del podio del frikismo. ¡Enhorabuena!