

¡Cargad!

Número 18 : Diciembre 2.006

INFINITY

TAG's en Infinity

WARHAMMER

Campañas con Patrullas

WARHAMMER
40,000

Historia de los Jokaero

FLAMES OF WAR

La batalla por Troina

EPIC
ARMAGEDDON

Introducción al juego

STAR WARS
Starship Battles

Introducción al juego

CONFRONTATION

Trasfondo: Espejismos

¡Cargad!

Número 18 - Diciembre 2006

	Editorial (o no).....	3	
	Cartas del Lector.....	4	
	Noticias y Novedades.....	6	
	La Biblioteca de Baalberith.....	10	
	Sombras chinas (y de ficción).....	11	
	Los Pergaminos de Calíope.....	12	
	Wiki de Cargad.....	13	
	Nostalgia Dorada.....	14	
	El Señor Nehek.....	18	
	Táctica: Culoduros (1).....	20	
	FAQ's Séptima Edición (2).....	24	L
	Relato: Piedras y palos.....	29	
	Campañas de Patrullas.....	30	O
	Táctica Enanos: Ataque subterráneo.....	40	
	Trasfondo: Los Jokaero.....	41	
	Introducción al juego.....	42	
	Reglas avanzadas.....	45	X
	Introducción al juego.....	48	
	Informe de Batalla.....	55	
	Banda: Mercenarios de Ostermark.....	60	L
	Banda: Mercenarios de Stirland.....	63	L
	Yuuzhan Vong.....	66	
	Relato: Noches de Luna Llena.....	68	
	T.A.G.'s en Infinity.....	70	
	Escenario: Asalto Caskuda.....	75	X
	Trasfondo: Espejismos.....	76	
	Operación Mincemeat.....	86	
	M18 Hellcat GMC.....	88	O
	They are coming... (1).....	89	
	M2A1 105mm Howitzer.....	91	O
	La Batalla por Troina.....	92	
	La Cruz de Hierro.....	95	
	La Torre de Kellar (y 3): Cinco Misiones.....	96	O

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



Editorial (o no)

Año II. Número 18

Diciembre 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, Subscripciones y Logística: José Guitart (Pater Zeo).

Portada

Ilúanor

mail: dreamscape_01@hotmail.com

Y han colaborado también...

Aeshidel (WH relato)

Bonzo & Yasbir (Infinity TAGs)

La Cueva de Tiribio (40k Trasfondo)

Keyansark & Topo (Infinity escenario)

María Sogo (Sombras chinas)

MJ (Los Pergaminos de Calíope)

Murdok aka Balcells (SWM Yuuzhan)

Threkk Gotreksson (WH Tactica Enanos)

Tomàs Winand (WH Culoduros)

Vega Cervantes (Warmachine Relato)

Víctor Fraile (Biblioteca Baalberith)

Artículos: articulos@cargad.com

Otras cosas: info@cargad.com

Tenía ya la editorial medio escrita sobre Navidad, cuando ha pasado algo que merece cambiarla por completo.

Y mira que podíamos hablar de la salida de juegos nuevos (SWSB, AT43).

Podríamos hablar de la curiosa "evolución" de las empresas de miniaturas (todas empiezan bien, luego tienen su revista, luego hacen pinturas, luego plástico, luego entran en bolsa y la cagan... y todas parecen querer seguir ese camino; Rackham hace plástico y Privateer sus pinturas).

Podríamos hablar de que por primera vez os damos una revista de CIENTOS páginas (y con una docena de juegos), récord. De ahí el retraso (bueno, parte de él).

Podríamos hablar de la Wiki, que (si todos trabajamos como es debido) promete ser un centro de conocimiento de trasfondo como nunca ha existido.

Pero, en vez de eso, hablaremos de un hecho más importante y que va a cambiar muchas cosas.

Los chicos/as del e-zine Stratégos (que iba a substituir a El Martillo Dorado) han decidido unirse al equipo de Cargad. Pese a nuestra insistencia que mejor dos revistas que una, no podemos menos que alegrarnos. No por "no tener competencia" como alguno ha dicho (no existe competencia si no tenemos ingresos ni cuesta nada tener las dos), sino por el hecho de que a partir del número que viene vamos a ser más en el equipo. Gente que dibuja, gente que diseña, gente con ganas de trabajar, gente experta en temas que no tenemos ni idea... En definitiva, parece como si ambos fuésemos dos partes de un mismo puzzle que acabamos de encajar. Os podemos decir que a partir del próximo número, el ezine será todavía más vistoso; que tratará en profundidad juegos como DBA, como los juegos Pulp o como Space Hulk. Que va a haber más material (y más variado) de Warhammer gracias a alguien que por fin coordina esa sección :P y más cosas que os iremos desvelando.

Hay quien hasta ayer creía que era mejor dos que uno, y yo me incluía. Ahora veo que de nada te sirve tener buenos pinceles por un lado y buena pintura por otro, sino que lo mejor es juntarlo para poder pintar como nunca.

Un saludo
.-: Namarie :-.

Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Warhammer y el logotipo de Warhammer 40.000 son (r), TM y/o (C) de Games Workshop Ltd. 2000-2006, registrados de varias formas en Reino Unido y otros países del mundo. Todos los derechos reservados.

El material sobre el Señor de los Anillos es propiedad exclusiva de (c) MMV The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises, cedidas bajo licencia a New Line Cinema y a Games Workshop Ltd.

El logo de Reinos de Hierro, el logo de WARMACHINE, los Reinos de Hierro, y WARMACHINE son marcas registradas y (c) 2001-2006 Privateer Press LLC.

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

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

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

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

2. Sobre derechos de autor y demás sólo queremos indicar que consideramos necesario poder utilizar fotos del juego "x", o la miniatura "y" para poder hablar de ella o él. De todas formas, si alguna persona, entidad, empresa, entidad metafísica, alienígena o cosa, considera que no podemos poner dicho material gráfico de su propiedad intelectual en la página web, o en el e-zine que por favor nos lo 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 quieréis 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. Superglue: líquido que sirve para pegar dedos después de estar un rato intentando pegar una miniatura.

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: Raúl Asunción Rodríguez

Asunto: [40k] Granaderos G.I.

¡Hola! Muy guay la revista, lo único que deja temblando la impresora del despacho.

Bueno, al tema. Tengo un ejército de Guardia Imperial (realidad casi 3: Catachan, Legión de Acero y Cadianos). Quiero hacer un pequeño ejército por eso del trasfondo y tal, tengo 5 Chimeras de momento (hummm... la navidad se acerca...). Es una especie de compañía "mecanicorazada", con 4 Russ y un cazacarros Destroyer hecho a mano. El caso es que si uso la habilidad Granaderos, los comandos de choque pasan a ser tropas de línea. Entonces, ¿se les puede aplicar la habilidad Tropas Endurecidas?

En cuanto a tu pregunta sobre si la doctrina Granaderos te permite darle la doctrina Tropas Endurecidas a los granaderos, la respuesta es NO.

La doctrina Granaderos te permite elegir Soldados de Asalto como opción de Línea, pero siguen siendo Soldados de Asalto, por lo que no pueden elegir doctrinas que sólo se aplican a los pelotones de infantería.

De: Tonijor

Asunto: [HorrorClix] Una errata

Bueno pues escribo para facilitar (a todos los responsables y colaboradores), porque este número me ha parecido excelente, siempre me gusta, pero he visto tal variedad de contenidos y tal información importante, que me lo estoy devorando. A ver si me atrevo a hacer alguna cosilla, porque he visto que por ejemplo el artículo de horrorclix tiene fallos (como por ejemplo anunciar que la siguiente expansión es Aliens vs. Predator, cuando la siguiente expansión se llama The Lab, lo de Aliens vs. Predator será un pack aparte que solo se puede conseguir de una determinada manera o en ebay)

Ups! Pues gracias :) El problema fue que cuando escribimos la introducción a HorrorClix, las fuentes consultadas decían algo de una ampliación de Aliens vs Predator, pero no clarificaron que se trataba de una "ampliación exclusiva" (como el mega-nene de Cthulu de medio metro de alto) sino que era una ampliación "estándar".

Confirmado está que The Lab es la próxima expansión, que ya está casi hecha, con dinosaurios a la Jurassic Park, monos gigantes, medio-humanos-medio-otracosa, más zombis, y bichos raros.

De: Malekith (Xavi Oliva)

Asunto: [40k] Lobos...

Me encanta la revista, pues ahora mismo es una de las pocas cosas que me mantienen enganchado al hobby de las minis...

Pero bueno al grano, en realidad os escribo porque en el pasado número, en las cartas de los lectores, le respondisteis a un hermano Lobo, que no podía llevar un LR Cruzado en su ejército y no es exactamente así; los lobos espaciales, son el único ejército de marines desde la salida del último codex de marines espaciales, que siguen manteniendo el Cruzado como 0-1 en sus opciones de apoyo pesado.

Bueno, espero que se lo comuniquéis al Hermano de manada, pues su señor lobo y sus garras sangrientas, disponen desde ahí de una buena plataforma para asaltar a los enemigos de Russ

Gracias por los comentarios :)

Y nos alegramos de saber que no dejas el vicio :D que al fin y al cabo nuestro hobby es de las pocas cosas sanas que quedan en este mundo (sano... pero no para nuestro bolsillo...)

Subscripción

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

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

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

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

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

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

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

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

Pater Zeo, morituri te nehekhan.

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

ERRATAS

- Número 16 Página 2: En el índice, se habla del Tanque Aéreo Nimrod. La tecnología gravítica no existía aún en la Segunda Guerra Mundial, se trata de un tanque **antiaéreo**....

- Número 17, Página 27: En la regla de Marines Espaciales, se transforman en 0-1 opciones de élite por +1 punto por miniatura, no +10 (es, en realidad, transformarlos en Caos Absoluto...)

De: Jose Aliaga

Asunto: [DBA] ¿Dónde comprar?

Os escribo para preguntaros si sabríais algún sitio dónde comprar minis de DBA (ya sé que no tienen minis específicas) por internet; desgraciadamente vivo en un pueblo y no hay mucha actividad con respecto al frikismo... también os pediría que me digierais si sabéis de alguna página de internet que tengan informes de batalla en español de Warmaster, es que quiero empezar, pero con el reglamento no me aclaro y querría leer algunas partidas.

Tiendas por internet: Puedes comprar las miniaturas online en:

- <http://www.wolfminiaturas.com/> (distribuidor español de Xyston y Corvus Belli)
- <http://www.e-minis.net/> (e-minis ofrece Corvus Belli y Xyston en su sección de históricos)

- <http://www.corvusbelli.com/> (empresa española con romanos, celtas, hispanos, capadocios, cartagineses, nómadas y medievales en catálogo... y creo que también vende "a domicilio").

- <http://www.xyston.com/> (empresa británica con helénicos, persas e hindús)

- <http://www.essexminiatures.co.uk/> (otra empresa británica con el catálogo más extenso)

- <http://www.oldgloryminiatures.com/> (empresa yankee con extenso catálogo)

- <http://www.museumminiatures.co.uk/> (otra británica ampliando catálogo)

También puedes intentar buscar otros jugadores en: <http://laarmada.net/>. Tiene una sección del foro dedicada exclusivamente a DBA. Y, como deducirás por nuestra Editorial, ¡Cargad! va a dedicar a partir de ahora cada mes unas cuantas páginas a DBA... :)

En cuanto a Warmaster, aunque en este número de ¡Cargad! tienes un informe, puedes encontrar mucha información en <http://usuarios.lycos.es/bahartainn/>

De: Andrés

Asunto: [WHF] Destacamentos y cañón

Hola amigos de cargad, soy un jugador imperial que hace un par de años me aficioné al warhammer y además me encanta el trabajo de namarie de los manuscritos de nuth, y hace poco descubrí ¡CARGAD! (que por cierto es una pasada)... y bueno a lo que iba, la pregunta del millón: ¿Puedo (o es legal) utilizar un destacamento delante de un cañón de salvas como efecto pantalla para atraer al enemigo y me cargue para que más tarde pueda cribarlo con el salvas? ¿Se puede equipar un salvas o cualquier unidad que no sea infantería con un destacamento?

Puedes usar cualquier tropa delante de cualquier máquina de guerra como pantalla para atraer al enemigo. Sin embargo tu pregunta me parece extraña, creo que o no he entendido bien la pregunta o estás haciendo algo mal :P A ver:

- 1) Una máquina de guerra NO puede disparar a través de una pantalla.
- 2) Una unidad huyendo puede provocar pánicos en la dotación de la máquina, con lo que es poco recomendable hacer lo que cuentas... (aunque los destacamentos no causan pánico).
- 3) Excepto los Skavens, no se puede apuntar deliberadamente a una unidad trabada en cuerpo a cuerpo por lo que no podrías acribillar al destacamento y a la unidad que les ha cargado...

En cuanto a tu segunda pregunta: tal y como indica en la regla de destacamentos, sólo ALGUNAS tropas de infantería (alabarderos, espadachines, grandes espaderos...). Ni todas las tropas de infantería pueden llevar destacamentos (no pueden por ejemplo los flagelantes ni las compañías libres), ni la caballería, ni las máquinas de guerra...

De: Danzarel

Asunto: [40k] Tamaños de naves

Felicidades por la revista :)

Me gustaría preguntarte una cosa que nunca he conseguido encontrar. ¿De qué tamaño son las naves espaciales del imperio? ¿Cuánto mide un destructor cobra y un clase gótico o emperador? ¿Cuánta tripulación tiene mas o menos?

Se que es solo un detalle pero nunca en 6 años que llevo viendo casi todo lo relacionado con el warhammer 40k han hecho mención de esto y me pica mucho la curiosidad.

Buenas.

Un Cobra mide 1.5 Km. Aproximadamente lo mismo que un Destructor Estelar Imperial (Star Wars).

Una clase Retributor mide 7.5 Km. En la página <http://www.merzo.net/> puedes encontrar todo tipo de naves y comparativas. Me imagino que los demás se pueden calcular mediante una regla de tres.

En cuanto a la tripulación, esto ya es mucho, pero mucho más complicado. Es algo de lo que no se habla mucho en el trasfondo, pero se puede deducir por diferentes piezas que es mucho mayor que una nave de combate actual, incluso escalando el tamaño. En el Imperio, la mano de obra es mucho más barata que los sistemas mecánicos, y éstos, cuando fallan, son más difíciles de reemplazar. En alguna de las novelas (no recuerdo cual) hablan que, para cargar uno de los cañones de una nave imperial se hace manualmente. Y cada disparo pesa un par de toneladas.

En una de las novelas de Eisenhorn se habla con un Mercante Libre (Rogue Trader) y su nave, a pesar de ser descomunal, no tiene tripulación humana, sino que todos son servidores.

El trasfondo de WH40K está muy repartido. Es difícil encontrarlo, sobre todo porque mucho de él pertenece a la primera y segunda edición. La tercera edición brillaba por la ausencia de trasfondo, y en esta cuarta, aunque hay algo más, sigue siendo insuficiente.

De: Manuel Fernando Calurano

Asunto: [Space Hulk] ¿Saldrá?

Antes de nada os quiero dar las gracias por el trabajo que estais haciendo.

El motivo de mi email es para preguntaros si teneis pensado, al igual que estais haciendo con el juego HERO-QUEST, pues publicar las reglas de otros juegos como Cruzada Estelar o Space Hulk ? En especial éste último, pues es muy complicado de encontrar.

Gracias :)

Pues gracias a las "nuevas incorporaciones" te informamos que a partir del número que viene, Space Hulk aterriza en ¡Cargad! para acompañar al HeroQuest... estás de suerte :) Se prevé publicar el reglamento y el tablero, las misiones, las ampliaciones... y algunas sorpresas que tenemos por ahí.

Novedades ... Noticias ... No



WARHAMMER

Aún por saber si habrá (o no) un libro de ejército renovado esta primavera, se van desvelando secretos de la campaña de verano.

La campaña se llamará "La Corona Némesis", empezará en Julio del 2.007. Al parecer, hay una corona (que NO es la de Nagash, ¿eh? nooo...) que todos los ejércitos intentarán conseguir por todos los medios. Otra campaña mundial, mucho menos anunciada que la Ducha del Caos. No sabemos si será una campaña "histórica" o una campaña "actual", lo que sí sabemos es que GW tiene una oportunidad de arreglar la chapuza de TdC.

Porque, digo yo, ¿no podría ser que al final el vencedor de la campaña (que da igual quién sea) es atacado al final por unos cuantos No Muertos y llevan la corona a Nagash (que por supuesto es quien quería recuperarla)? ¿O que quien la gane despierte a Nagash? Dicho de otra forma: ¿puede ser que la campaña sea una manera de preparar a la gente para que luego salga Nagash en un futuro libro de No Muertos en invierno? Falta tiempo para saberlo...

En cuanto a otras novedades, no hay muchas. Se sigue oyendo que puede que GW saque ciudades para Fantasy (lo mismo que para combate urbano de 40k pero para fantasy) y que por ello ha puesto tantas reglas para luchas en edificios en el manual de Séptima, pero no hay nada asegurado.

Otro rumor, que algunas fuentes han desmentido pero otras han ido confirmando, es la renovación de los Altos Elfos para primavera (y el Caos para Septiembre). Eliminación de Intrigas en la Corte, Guardia de Lothorn ligeramente "piratas", hechos como que todas las unidades de AE luchan por iniciativa (incluidas las miniaturas con armas a dos manos), unidades que vuelven (¿Guardia de Doncellas? ¿Espadachines?), carros tirados por leones blancos en vez de por caballos, 5 personajes especiales en vez de 3 (probablemente vengan otra vez Eltharion y la Reina Eterna), bajada en puntos de toda la infantería... No os creáis la mitad de rumores, pero es lo que se oye.

WARHAMMER 40,000

Los Angeles Oscuros ya están aquí, como todos sabréis.



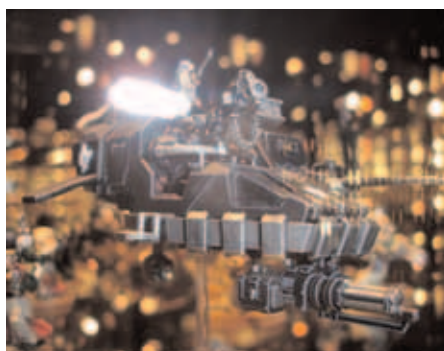
Veteranos AO



Nueva Ravenwing



Maestro de la Ravenwing



LandSpeeder con nuevas piezas de plástico

ADVENTURES OF WARRIORS

Por el bien de nuestra economía friki (o sea, de nuestros bolsillos), espero que Félix Paniagua deje el negocio de las miniaturas y se vaya al Caribe a vivir de la venta de cocos, porque por si aún estábamos reponiéndonos del Matador Enano, ahora ha hecho un chamán orco *igualito* al que hace la "competencia"...



La casa madrileña sigue apostando, además de la calidad de sus esculturas "clásicas", por su Warlord Saga (escala 28mm, o "escala wargame"). Lo último es Horthak "Black Crow". Brutal. (54mm).





Aparte de anunciar que por primera vez desde su aparición reajustarán los precios a causa de la subida del precio del metal (el metal de minis se ha doblado en cuatro años... y ellos aún no habían subido el precio), Privateer no tiene muchas novedades preparadas para estas navidades (cosa extraña).

Siguiendo con Superiority, para Febrero se esperan los Drakhun khadoranos (caballería). En cuanto a Hordas, lo más destacable es sin duda una nueva versión del Dire Troll Mauler, llamada "Extreme Sculpt". Realmente espectacular. Lo malo, que sólo se puede conseguir por correo (y a 50\$, casi nada...)



Ya se pueden comprar los caballos khadoranos por separado.



Super Dire Troll Mauler. Casi nada.



Ya se celebró el Open de Madrid (algo así como el torneo / Games Day de Rackham, en España, para que nos entendamos). Entre las muchas personalidades que había, cabe destacar sin duda las de Paolo Parente (el creador de Dust, "precursor" de AT43), Chris (presidente de la Confederación del Dragón Rojo de España) o el escultor español de Rackham, Salvador Navarro. Paolo se entretuvo haciendo dibujos para los presentes mientras Salvador hacía detalles en masilla "en cinco minutos". El próximo ¡Cargad! tendrá mucha información al respeto :) toca esperar...

En cuanto a las últimas novedades de Rackham, destaca el lanzamiento de su primera miniatura de plástico: la Aberración Prime de Dirz, (aquella mini de Hybrid...). Imaginaosla con varias matrices de plástico (al estilo del Carnifex tiránido de 40k), y con muchos detalles para poder personalizar la miniatura.

Sólo diremos que (pese a que el precio no es "de plástico") el nivel de detalle es asombroso.

No hay muchas novedades de Confrontation este mes, puesto que tienen el "punto de mira" en AT-43.



Aberración Prime (Febrero 2007). 25€.



Ya está en las tiendas (o debería estar) el juego futurista de Rackam: AT43. El juego viene (en la caja básica, 80€) con manual en cinco idiomas (incluido Español), con escenografía, cartas, y con 19 miniaturas (incluyendo dos "mechs"... dreadnoughts pa' los de 40k), todas ellas de plástico y PREPINTADAS. El nivel es algo superior al de las prepintadas habituales, pero no es el que te venden en la publicidad, ojo. Las cajas de ampliación de los dos ejércitos que hay de momento (los "americanos", llamados UNA, y los robots-borg-bichos, llamados Therians) estarán disponibles dentro de poco tiempo; el tercer ejército (los del Red Block, alias "los rusos") aparecerán antes de Verano de 2007.



Contenido de la caja



Prepintadas, pero no a este nivel, ok?



Un lanzallamas de los White Stars

Novedades ... Noticias ... No



INFINITY

E-Zines

Mientras empiezan a aparecer las primeras miniaturas del Ejército Combinado, Haqqislam ve por fin sus TAGs (a 4 patas): Guardia Maghariba.



La Guardia Maghariba, o sea los TAGs de Haqqislam (a seis patas).



¡Por fin! Los cinco ejércitos de Infinity ya tienen Starter Pack...



Los gallegos Corvus Belli, además de dar un impulso a Infinity (el manual ha aparecido por fin en francés), han ampliado su gama de productos para De Bellis Antiquitatis (DBA). En concreto, han presentado como novedades una serie de Legionarios romanos.



Legionarios romanos

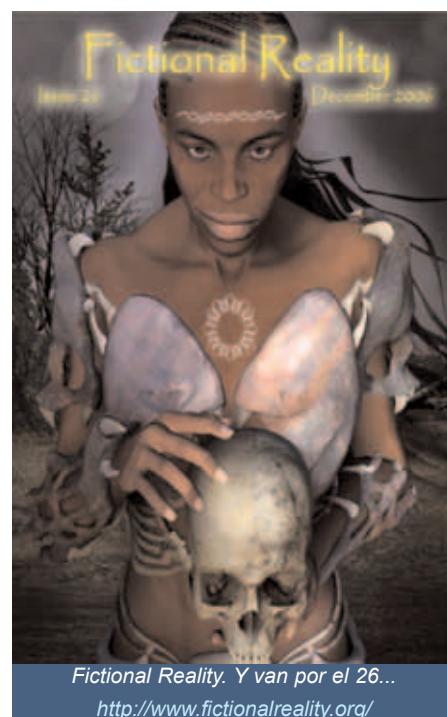
El equip de Bibliotek Files (ezine sobre Infinity), que por cierto hay que remarcar que NO está hecho por el staff de Corvus Belli sino por aficionados (lo que pasa es que lo hacen tan bien que nos dejan a los demás e-zines con complejo de inferioridad ^_^). Está disponible ya su número 2.



Bibliotek Files #02

<http://bibliotekfiles.blogspot.com/>

Otro ezine que destacamos es Fictional Reality. En inglés, pero de altísima calidad...



Fictional Reality. Y van por el 26...

<http://www.fictionalreality.org/>



El futuro de Warhammer Rol es: Warhammer 40.000 juego de rol.

Así es, por fin los rumores sobre un juego de rol de Warhammer ambientado en el futurista cuadragesimoprimer milenio, se hacen realidad. El juego se publicará en el año 2007 para celebrar el veinte aniversario de la primera publicación del juego de ambientación futurista de Games Workshop.

Realmente se tratará de tres juegos, los cuales emplearán un sistema de reglas comunes y de los cuales el primero se titulará Dark Heresy (Herejía oscura en Español). Dicho sistema se basa en parte en las reglas del juego de rol de Warhammer fantasía, con lo cual los que ya lo hayan leído encontrarán grandes parecidos y comprobarán que el sistema les es muy fácil de asimilar (eso salvando las evidentes diferencias entre un bolter pesado y una ballesta de repetición, por ejemplo). En este

"básico" los jugadores interpretarán el papel de Inquisidor, encargados de buscar y erradicar toda raíz de posibles muestras del caos en la sociedad Imperial. Está enfocado como un juego de investigación, donde además deberá golpearse duro para así sobrevivir a un amanecer más.

Los otros dos juegos, permitirán a los jugadores encarnar el papel de un Rogue Trader o un pirata alienígena y más aun, podrán llegar a convertirse en guerreros del Adeptus Astartes. Por tanto, tendremos diferentes puntos de vista de un mismo sistema de juego, o mejor dicho, diferentes papeles que desempeñar de un mismo sistema.

El diseño de esta nueva saga de juegos, estará en manos de Green Ronin, encargados también de la segunda edición de Warhammer Fantasía juego de Rol y el trasfondo por supuesto, como no podía ser de otra forma está en manos de los chicos de

BlackIndustries. Este nuevo juego será muy esperado en el panorama rolero, tanto por jugadores del juego de miniaturas, como por jugadores del juego de rol de fantasía como por nuevos adeptos, que sin duda encontrarán en este nuevo juego un gran aliciente.

En estos momentos ya está prevista la salida del libro básico de reglas, y otros tres suplementos más para el juego. Una pantalla del master, un suplemento para los jugadores y una campaña titulada "Purge the unclean" (Algo así como Purificar a los impuros, un nombre muy indicativo de lo que viene a significar el juego en si). Por lo demás, solo nos resta esperar a tener el juego en nuestras manos y tener listo todo nuestro armamento para demostrar a las fuerzas del caos, que tanto vale un buen bolter como una espada bien afilada.

Igest, Webmaster de IGARol



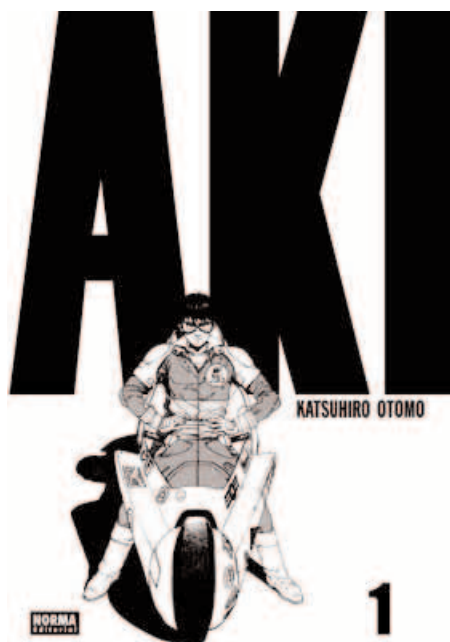
No solo minis ... No solo minis ...

La Biblioteca de Baalberith

por Baalberith

Bienvenidos de nuevo.

Este mes continuamos con las reseñas cortas de Manga, aunque algunos de ellos ya estén hace tiempo en el mercado.



Para empezar, todo un clásico: **Akira**, de Katsuhiro Otomo. La película basada en este manga supuso el desembarco definitivo en nuestro país de la historieta y la animación japonesas, por lo que supongo que todo el mundo conoce de qué va. Mutantes locos, soldados y persecuciones molonas en moto por un Tokio futurista. Yo me lo compré hace años en 6 tomos parecidos al listín telefónico y creo que ahora Norma editorial lo vuelve a publicar, aunque no me preguntéis el precio. En fin, que si te gustó la película, no puedes perder el tebeo, porque éste, además de ser espectacular, se entiende.

Continuamos con otro clásico, Dragon Ball, de Akira Toriyama. Planeta está editando lo que ellos consideran la "Ultimate Edition", o sea, la Edición Definitiva. La verdad es que ésta no me la he leído, porque la verdad es que ya me acaba cansando (¿cuántas veces

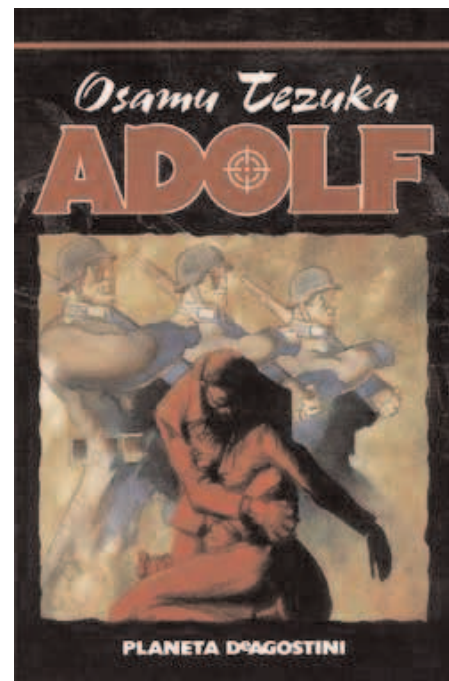


la han dado por la tele?). Pero bueno, los clásicos son los clásicos, y al que le interese, en la librería tiene dos números al mes por 7'95 euros cada uno.

Y como estamos con los clásicos, el siguiente es Ranma ½, de Rumiko Takahashi. Una historia muy fresca sobre un chico que se convierte en chica cuando se moja con agua fría. Una historia en la que se mezclan la comedia romántica y las artes marciales. Muy, muy recomendable. Glénat lo publicó hace tiempo en 38 entregas a 7'5 euros cada una. Por cierto, aunque el protagonista sea Ranma, el mejor personaje de la serie es y siempre será Ryoga. ¡Y el que opine lo contrario que se atreva a decírmelo en la calle!

La siguiente obra es sólo recomendable para los amantes del terror con el estómago fuerte. Uzumaki, de Junji Ito, es una historia de terror obsesivo que se va volviendo cada vez más truculenta. Realmente estremecedora. Planeta la publicó en 6 números a 4'95 euros. Para leer en casa a solas una noche de tormenta.

Otra historia inquietante, aunque no sea de terror, es Adolf, de Osamu



Tezuka. En ella se narran dos historias paralelas, la de un periodista japonés que investiga la muerte de su hermano en la Alemania nazi, y la de dos niños japoneses llamados Adolf, uno de padre alemán (y miembro del partido nazi) y otro judío. Muy, muy buena. La publicó Planeta hace bastantes años en 5 tomos a 9 euros.

Y por último, Usagi Yogimbo, de Stan Sakai. Aunque no es propiamente un manga, figura aquí por que está muy influenciado por "El Lobo Solitario y Su Cachorro". Usagi Yogimbo narra la historia de un conejo ronin que vaga por el Japón feudal resolviendo problemas. Aunque el dibujo parezca infantil (los personajes son animales antropomórficos), las historias son muy interesantes y permiten al lector conocer la cultura japonesa. Una pequeña joya. Planeta la va publicando a razón de 2 ó 3 tomos al año, generalmente coincidiendo con algún salón del cómic. El precio varía según el número, pero oscila entre los 8 y los 10 euros.

Y eso es todo por este mes. El mes que viene comentaremos las novedades de Navidad.

β

Nos vemos,

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

Sombras chinas (y de ficción)

por Maria Sogo

¡Especial Navidad este mes! Hablaremos de los estrenos en cine ya cerrados para el próximo año 2007, y haremos un repaso a lo que pudimos ver en cartelera en este 2006. Para los rezagados que se perdieron alguna, dentro de poco podrán disfrutarlas en DVD. ¡Feliz Navidad a todos y próspero 2007! ¡Y suerte con la lotería a ver si salimos de pobres! Muchos besos

Estrenos de cartelera 2007

Ghost Rider (El motorista fantasma)

Director: Mark Steven Johnson (*Daredevil*). **Reparto:** Nicolas Cage, Eva Mendes, Raquel Alessi, Angry Anderson. **Comentario:** Basada en el cómic de la Marvel del mismo nombre, explica la historia de Johnny Blaze, que vende su alma para enfrentarse al hijo del diablo.

300

Director: Zack Snyder. **Reparto:** Gerard Butler (*Timeline*, *Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life*), Lena Headey, David Wenham (*Van Helsing*, *El Señor de los anillos el retorno del rey*). **Comentario:** Adaptación de uno de los cómics de Frank Miller (*Sin City*) basado en la batalla de Termópilas. Aunque parezca increíble, no es una animación pero tiene una currada de postpro.



Teenage Mutant Ninja Turtles 4

Director: Kevin Munroe. Animación. **Comentario:** No se sabe si será tan infantil como las demás o por fin veremos algo que tenga que ver con el cómic original.

The Reaping

Director: Stephen Hopkins (*Predator 2*, serie 24). **Reparto:** Hilary Swank, Robert Alonzo, Jillian Batherson, Brandon J. Blanchard. **Comentario:** Las diez plagas de la antigüedad, si ocurrieran hoy en día.

Grindhouse

Director: Robert Rodríguez (*Sin City*), Quentin Tarantino (*Kill Bill*). **Reparto:** Naveen Andrews (*55 capítulos de Lost*), Michael Biehn (*Borderline*, *Art of War*), Josh Brolin. **Comentario:** Una nueva sesión de miedo y sangre gratuita.

Sin City 2

Director: Frank Miller - Roberto Rodríguez. **Reparto:** Jessica Alba (*Sin City*), Devon Aoki (*Sin City*, *DOA*), Rosario Dawson (*Men in Black 2*), Angelina Jolie (*Sky Captain*, *Lara Croft*). **Comentario:** A deleitarse con una nueva puesta en escena perfecta.

Spiderman 3

Director: Sam Raimi (*Xena*). **Reparto:** Tobey Maguire (*Spiderman 1,2,3*), Kirsten Dunst (*Spiderman 1,2,3*), James Franco, Thomas Haden. **Comentario:** Siguen las aventuras del hombre araña.

Piratas del Caribe 3

Director: Gore Verbinski. **Reparto:** Johnny Deep (*Piratas del Caribe* y todas las de Tim Burton), Orlando Bloom (*El Reino de los Cielos*, *El Señor de los Anillos*), Keira Knightley (*Rey Arturo*), Geoffrey Rush. **Comentario:** Al fin cerraremos una 2 demasiado abierta.

Transformers

Director: Michael Bay (*La isla*). **Reparto:** Shia LaBeouf (*Yo Robot*, *Los Ángeles de Charlie*), Megan Fox, Josh Duhamel, Rachael Taylor. **Comentario:** Increíble promoción, de más de un año, para la película más esperada del 2007.



La película de Los Simpsons

Director: David Silverman. Animación. **Comentario:** Más aventuras de la familia amarilla más famosa de la televisión.



Resident Evil Extinction

Director: Russell Mulcahy. **Reparto:** Mila Jovovich, Oded Fehr, Ali Larter. **Comentario:** No era necesario hacer una tercera parte. Con las dos primeras ya tuvimos dolor de tripa varios días.

OTROS ESTRENOS PARA EL 2007

Pulse. Rainbow Six. Conquistador. Castlevania. Magneto. Mutant Chronicles. The Punisher 2. Astérix en los Juegos Olímpicos. Continuación de los Cuatro Fantásticos. La quinta de Harry Potter.

Repaso estrenos cine 2006

ENERO: **Aeon Flux** (basada en la serie de TV). **Alone in the dark** (basado en el videojuego).

FEBRERO: **Underworld evolution** (vampiros enfundados en cuero negro vs licántropos). **La Pantera Rosa** (para volver a reinos como con la serie). **Sky High. El nuevo mundo**

MARZO: **El castillo ambulante** (otra fantástica animación de Hayao Miyazaki, el director de *El Viaje de Chihiro*). **Zathura. Thai-Dragon. Gisaku** (animación manga española de exquisita realización. Para convencer a un extranjero de que España es el mejor destino para sus vacaciones).

ABRIL: **V de Vendetta** (¡MARAVILLOSA!). **Tirante el blanco** (adaptación de la obra literaria de lectura obligatoria en el instituto).

MAYO: **X-Men: La decisión final**. (tercera parte de la patrulla X).

JUNIO: **The Dragon House. Ultravioleta** (una película que nunca debería haber existido). **Astérix y los vikingos**.

JULIO: **Superman returns**

AGOSTO: **El retorno de los Yamakasi, los hijos del viento. Piratas del Caribe: El Cofre del Hombre Muerto** (segunda parte de las aventuras del Capitán Sparrow, y de un Johnny Deep guapísimo). **Garfield 2**

SEPTIEMBRE: **Alatriste** (conquista española de las colonias en su buena época, con un Mortensen de acento argentino). **Mi super ex-novia**

OCTUBRE: **El laberinto del fauno** (guerra civil y fantasía en una magnífica producción de Guillermo del Toro - presencia en los Óscars del 2007)

NOVIEMBRE: **DOA: Dead or alive** (tías buenas vs chinos).

DICIEMBRE: **Arthur y los minimoyes** (Arthur y los minimoyes en busca del tesoro). **Eragon**

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

Los Pergaminos de Calíope

por MJ

Este mes os recomendamos dos libros que todo buen friki debería haberse leído. Para que no digáis que sólo hablo de libros de fantasía, este mes hablaré de un libro de fantasía y otro de ciencia ficción. Y, si puedo, lo haré todos los meses a partir de ahora...

Canción de Hielo y Fuego (Colección)

Autor: George R. R. Martin. **Ed.** Gigamesh.

George R.R. Martin nos presenta una magnífica historia en siete libros situada en un mundo fantástico de aire medieval. Lo más destacado de este mundo es la duración de las estaciones, ya que pueden durar hasta diez años. Por ahora solo tenemos tres volúmenes en español de esta saga: **Juego de tronos**, **Choque de reyes** y **Tormenta de espadas**, y los lectores esperamos con ansiedad que no tarde en aparecer la cuarta parte, que ya ha sido publicada en inglés.

El punto de partida en Juego de tronos se sitúa poco después de la guerra que depuso al rey loco del trono que gobierna los siete reinos. Las intrigas palaciegas hacen que el rey actual, Robert Baratheon pida ayuda a su mejor amigo Eddard Stark. Mientras los reinos se enfrentan a situaciones cada vez más tensas, en el norte, más allá del gran muro de hielo parece que

despierta un antiguo enemigo. Además, el largo verano empieza a abandonar las tierras, cuanto más largo es el verano, más largo y duro suele ser el invierno, y han disfrutado de un verano muy largo...

La historia se narra a través de la perspectiva de diferentes personajes, cada capítulo se centra en la subjetividad de ese personaje, utilizando un lenguaje acorde, a veces es vulgar y siempre cargado de los prejuicios, temores y anhelos del protagonista que acompañamos. De esta manera estamos presentes en todos los hilos argumentales que el autor quiere hacernos llegar. Esta diversidad de perspectivas hace que todas las facciones (o casi) sean cercanas al lector, convirtiendo la historia en una trama tan compleja la humanidad misma, ya que ¿cómo puede ser el enemigo malvado si compartes con él el miedo y el amor, las esperanzas y los anhelos más profundos?

Los giros argumentales que nos ofrece la historia mantienen es un continuo suspense a los lectores que acaban devorando los tomos sin dormir o comer hasta que se agotan las páginas y maldiciendo al cielo porque no haya más libros disponibles.

Dune

Autor: Frank Herbert. **Ed.** Ha sido editado muchas veces por editoriales distintas, como p.e. Debolsillo.

Dune es uno de los más grandes clásicos de la literatura fantástica y de ciencia ficción. Es uno de los pilares en los que se basa este género.

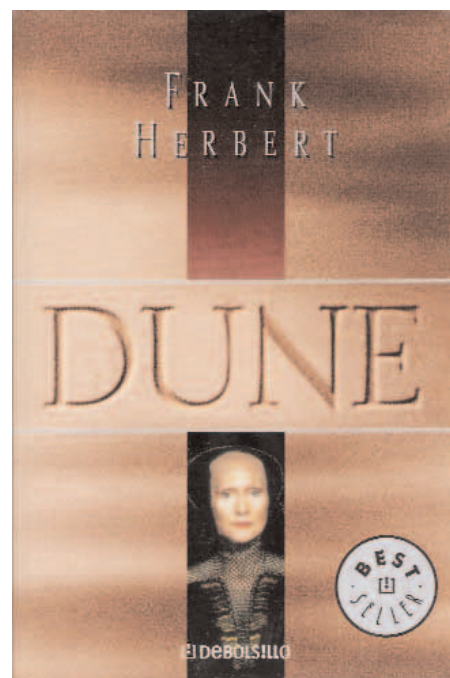
La acción transcurre 20.000 años en el futuro, en nuestra galaxia, en la que se enfrentan diferentes facciones de poder con diferentes aspiraciones pero con unas necesidades muy similares. La historia se desarrolla en Arrakis, un planeta desértico en el que el agua es el mayor bien, el único lugar del universo en el que se encuentra la especia melange, y el lugar donde residen los fremen.

Si no eres fan de la ciencia ficción encontrarás que los temas que trata la novela y la manera en que los trata van más allá de cualquier género, y muy probablemente te gustará.

Si eres fan de la ciencia ficción y no lo has leído, eres una vergüenza para la especie; consíguelo y léelo antes de confesar en voz alta.

Si has visto la película, olvídale y léete el libro. Ni punto de comparación.

Ed.: En realidad Dune es el primer libro de toda una saga ambientada en ese futuro. Hay muchos lectores que opinan que la mejor de todas ellas es la "Dune" original de Frank Herbert y que posteriormente se ha tratado de rizar el rizo, pero la saga tiene también muchos fans incondicionales. Si quieres ver todos los libros de Dune que hay editados en inglés, puedes ver la página web oficial: <http://www.dunenovels.com/>



Wiki de Cargad!

Uno de los pasos más curiosos de la "era Internet" es la aparición de las WIKI, es decir, páginas web que todo el mundo puede editar. Wikipedia (<http://www.wikipedia.org/>) es quizá el más conocido: una enciclopedia que los propios usuarios van ampliando día a día.

Con la misma filosofía nace la Wiki de Cargad. Su intención: ser LA enciclopedia del trasfondo de los wargames más conocidos.

<http://wiki.cargad.com>

Apuntaos esa dirección.

El equipo de ¡Cargad! (y muy especialmente Pater Zeo) hemos apostado por algo que aún no existía y que creemos que puede ser de mucha utilidad para todos vosotros.

A grosso modo se podría decir que esa página web tiene la intención de ser el CENTRO del conocimiento de TRASFONDO de los juegos. Con VUESTRA AYUDA puede llegar a serlo.

¿Qué hay?

Pues no hay mucho. Algunos miembros de Cargad hemos empezado a añadir el trasfondo de Warhammer de algunas razas. Están preparadas las secciones para añadir el trasfondo de Warhammer 40.000, de Reinos de Hierro, de Aarklash... vamos, de *casi* lo que sea.

¿Y yo puedo editar?

Sí. Cualquier persona puede editar la web. Con un lenguaje muy fácil, por cierto.

La idea es que si has conseguido de alguna White Dwarf antigua trasfondo sobre la reproducción de los minotauros del mundo de Warhammer, puedes buscar "Minotauro", añadir la sección "Reproducción", y explicar los ritos de apareamiento de tan dulces criaturas.

Si te aburres, date una vuelta por la Wiki y seguro que encontrarás algún artículo incompleto, o que no tiene enlaces, o...

¿Puedo crear páginas?

Sí. Puedes crear una página siempre que consideres necesario. En principio, con ver la sección de "El Imperio" se ve una sugerencia de cómo podrían estructurarse todas las razas.



La Wiki de Cargad...

¿Qué puedo poner?

Puedes poner todo el trasfondo oficial que te apetezca. A todos nos gustaría crear la raza de los Hombres-Mosca de Nurgle, pero si no existe según GW, no se puede poner. Lo mismo para personajes: somos los primeros a los que gente como Lappuri, como Legión o como Pinky el Orco Gay nos encantan, pero no son oficiales y por lo tanto NO deberían estar en la wiki. Mirad el lado bueno: si algo está en la wiki, es que existe.

¿Qué no puedo poner?

Aparte de cosas no oficiales, NO SE PUEDE PONER LO QUE NO SEA TRASFONDO. Está terminantemente prohibido hablar de que si los Jinetez de Lobo son caballería rápida (porque eso no es trasfondo, es una regla del juego). Por supuesto está terminantemente prohibido poner que los Termagantes tienen R3 y cuestan tantos puntos. Queremos ofrecer un lugar de conocimiento de los MUNDOS fantásticos en los que se desenvuelven nuestros juegos, no queremos que GW nos meta un "puro" por publicar aquí sus libros.

¿Algo incorrecto?

Es responsabilidad de todos que el contenido esté bien. Esperemos que nadie haga el Troll y se ponga a escribir tonterías; lo único que se conseguirá es cerrar la web. La wiki nace única y exclusivamente para daros la oportunidad de crear, entre todos, LA enciclopedia de Warhammer. Y de Infinity. Y de 40.000. Y de...

Si ves algo incorrecto, o algo que no debería estar (el perfil de un Bagh-Mari por ejemplo), elimínalo.

Derechos de autor

Los únicos propietarios de lo que aparezca son los propietarios del juego. Así, lo que haya de Warhammer es (c) Games Workshop, lo de Infinity es (c) Corvus Belli, etc. Nada de poner "by Namarie" ni chorradas así; es de GW y punto.

Recordad...

La wiki es DE TODOS. Si nadie añade cosas, o si se añaden cosas inútiles o no válidas, lo único que conseguiréis es que se cierre. Ahora, ayudadnos a conseguir que este sueño se haga realidad :)

Especial ... Especial ... Espe

Nostalgia dorada

Por Tripater Zeo

Me acerco por enésima vez a la estantería a recoger mi libro de ejército de No Muertos de la 5ª edición. Me lo he leído innumerables veces. Lo abro con cuidado y siento el olor que desprenden sus páginas y el tacto ligeramente resbaladizo de sus páginas. Y empiezo a leer una vez más la historia de Nagash, señores de los No Muertos. Me adentro en las llanuras de Khemri, surco los bosques de Sylvannia. Miro una y otra vez las descripciones de las tropas y de los héroes y siento esa excitación tan peculiar que provoca el dejar volar la imaginación viendo lo que algún día será mi propia horda de No Muertos lanzándose contra el Imperio o luchando contra Skavens.

Es curioso. Pero últimamente no tengo esa sensación. Cuando cojo el libro de ejército de condes vampiro de la 6ª edición no me inunda la sensación de fantasía y de ilusión que antes me embargaba. No siento la misma ansia por terminar de pintar mis guerreros esqueletos, ni siento la misma energía e ímpetu al hacer mi lista de ejército. Es como si se me hubiera acabado la cuerda.

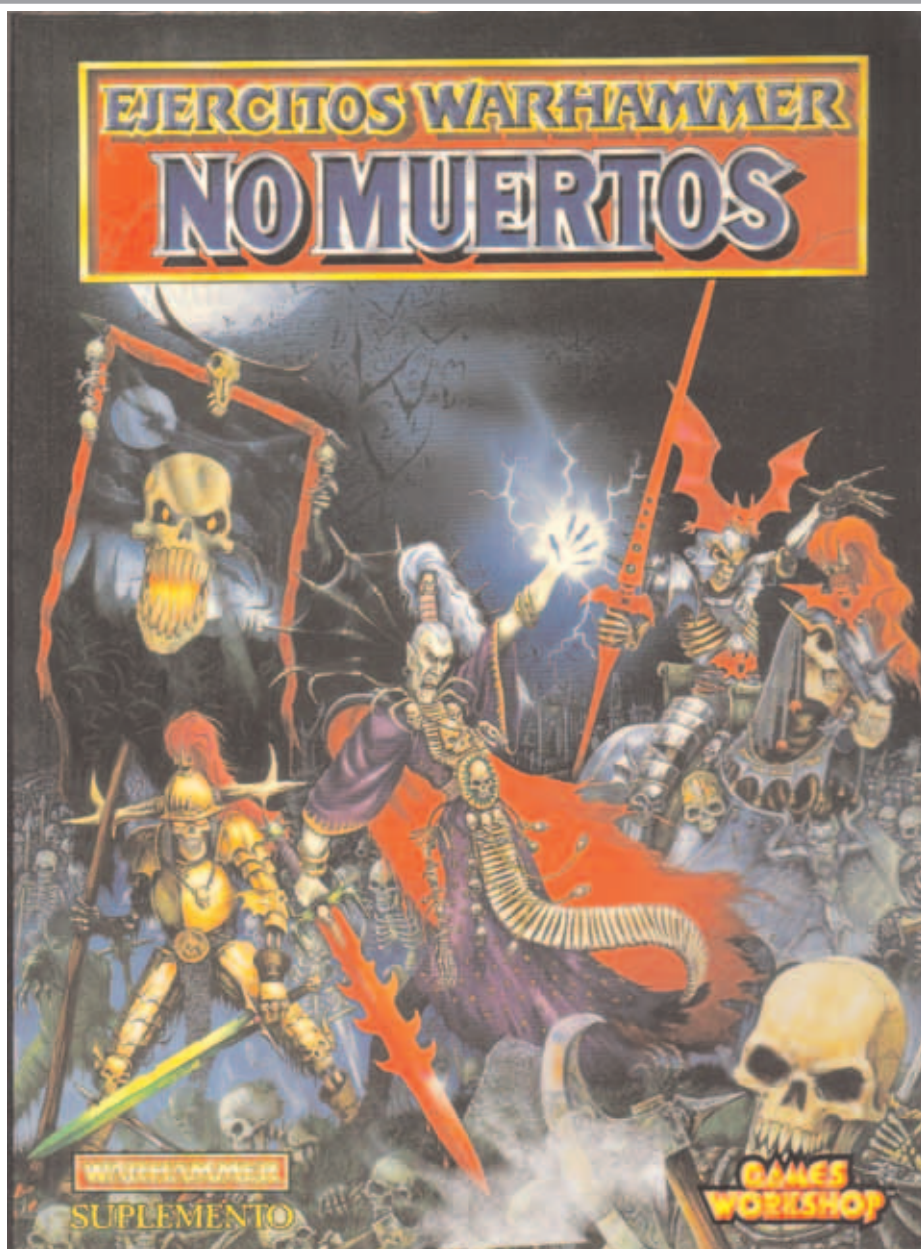
Pero no es eso. Por que cuando cojo de vez en cuando el libro de la 5ª recuerdo la sensación que tenía y vuelve la ilusión. ¿Un eco del pasado? Puede. Pero sigo iluminándome con las cosas, aún con el paso del tiempo. Sigo disfrutando de otros hobbies como los juegos de ordenador, o mis geekadas linuxeras, o los libros de fantasía y ciencia ficción.

Entonces, si yo no he cambiado, o al menos eso creo ¿ha cambiado el hobby? ¿es el hobby lo que se ha vuelto más... insulso?

Sigo hojeando las páginas del libro de No Muertos intentado aislar esa cualidad casi mística que hace que me vibre algo dentro.

Pienso en las conversaciones con Namarie y con Enbaji sobre este tema. Porque no es algo aislado, sino que parece algo generalizado. Cierta desencanto con el hobby. Cierta desilusión, como si ya no brillara tanto como antes. Hay quietud en los foros, calma en las listas de correos. No parece haber demasiado movimiento, no hay corriente que agite las aguas. Los nuevos libros de ejército no levantan las riadas de tinta que traían antes. Las nuevas minis no incitan las ansias de comprar que antes y ya no necesitamos comprar la miniatura lo antes posible y empezar a pintarla al momento.

Veo cómo mis compañeros de batalla de mi población van dejando el hobby. Sí, hay obligaciones. Sí, hay menos tiempo. Y sí, hay muchas responsabilidades y mucho trabajo. Pero siguen sacando tiempo para otros hobbies, como los juegos de ordenador,



los juegos de rol y otras malas costumbres que abundan entre ellos. ¿Y las miniaturas? Las miniaturas, no.

¿Por que esto? ¿Por que esa debacle del hobby? ¿Realmente hay una debacle?

"Los frikis se acaban" dice Namarie en un correo de hace un par de días. Él cree que el frikismo, tal y como lo conocemos nosotros y como lo

hemos vivido, toca a su fin. A mi personalmente me parece un tanto dramático. "Prénsalo bien, Zeo." me dice Namarie por teléfono, "En los 70 se inicia una tendencia hacia la fantasía medieval gracias a Tolkien, Moorcock o Lewis (entre otros). Esto evolucionó durante los 80 gracias al auge de los juegos de rol, como AD&D, el cine (con películas como Conan, Legend o Willow), y la literatura (Forgotten Realms o Dragonlance)."



Y es cierto. Yo crecí viendo los dibujos animados de "Dragones y Mazmorras" (entre otros, claro) y jugando al juego de rol del Señor de los anillos (aunque comencé con La Llamada de Chtulhu, cosa que explica muchas cosas sobre mi estado mental ^_^) y posteriormente al Role Master. Eso me cuadra. Pero luego también vino Star Wars, el juego de rol, y el fantástico Traveller. También vino el Battletech, juego de tablero, y el MechWarrior, el juego de rol. Y por supuesto el Hero Quest y el Cruzada Estelar. Pero yo lo pongo todo en el mismo saco. La fantasía es fantasía, ya sea medieval, de terror o futurista. Sigue siendo lo mismo.

"Toda esta hambre por lo fantástico llevó a Warhammer," dice Namarie "donde se daban reglas para jugar batallas masivas dentro de juegos de rol (en cierta forma era un complemento a los juegos de rol). Luego vino 40k, y entre ambos generaron un nuevo concepto de ocio (hobby), mezclando las batallas de 'soldaditos de plomo' con reglas y ambientación estilo fantástico"

Esto también es completamente cierto. De hecho Warhammer, según parece, se inició como un complemento de batalla a los juegos de rol, como D&D de los 70 (esa escena de E.T... *sigh*). En un principio se asemejaba más a un sistema de juego para la lucha en juegos de rol, el trasfondo estaba menos marcado y era más un "malos contra buenos" que otra cosa. Durante los 80 y parte de los 90 se inició todo un movimiento rolero y aparecieron multitud de juegos de rol traducidos al castellano. Jugar a rol ya no era una epopeya de la traducción del inglés. También aparecieron los juegos de miniaturas, desde las propias de Warhammer a las de Battletech, pasando por las miniaturas del señor de los anillos de Mithril.

Me atrevería a decir que de ahí nació mi generación de freaks.

"...y llegó Magic, que se adueñó de las mentes frikis más jóvenes y destronó al rol. Warhammer fue subiendo y ganando adeptos..." sigue diciendo Namarie, "En el siglo XXI hemos visto como los juegos de rol caen, Magic cae y Warhammer y los juegos de miniaturas caen."

Y también es cierto. Es la situación que ha llevado a este artículo. Esa caída, ese bajón del hobby.

Pero todo esto también es incompleto. Namarie se ha basado en los juegos de rol y de miniaturas. ¿Y todo lo demás? ¿Que hay del comic? ¿Del manga? ¿Del anime? ¿Y los Trekkies? ¿Los Star Warseros? ¿Los Marvel Zombies y los DC Knights? Y lo que es más ¿Realmente cae el rol? ¿Y los juegos de cartas coleccionables?

Parece un tanto dramático. Pero así somos los freaks, dramáticos.

"Es muy posible. Los frikis con edades menores de 20 años están en vías de extinción. Aquella explosión de los 80 ha perdido fuerza (como si fuera un Big Bang)", contesta Enbaji en otro mail.

También es cierto. Y dejad que me explique, por favor. Este bajón no sólo se trata de un bajón en el mundo de las miniaturas. Desde hace tiempo que en la tienda de comics de mi localidad (una de las dos que hay) siempre veo las mismas caras: las de mis colegas comiqueros. Sí que es cierto que de vez en cuando pasa una cara nueva, que curiosamente acostumbra a ser de una chica en busca de manga de corte romántico o algún chaval que viene a buscar el último de "Naruto". Pero poco más.

Entra gente, sí. La gente compra comics, sí. Pero entra, compra y se va. Se ha perdido ese carácter socializador que tenían los comics. Esas tertulias dentro de la tienda de comics (que podría ser esta como podría ser cualquier otra) sobre la familia Summers de la patrulla-x o si Drácula ganaría a Depredador (por decir algo). Ya no hay corros alrededor de las últimas novedades sobre rol, o búsquedas incansables del módulo que más parece una leyenda urbana que otra cosa (como la "Corte de Ardor" del Señor de los anillos o el "Sea Law" del role master).

¿Y que hay de los juegos de cartas? ¿Dónde están esas partidas de Magic en los bares y las granjas? ¿Y los sobres de "El Señor de los Anillos"?

"También podemos verlo desde el punto de vista de teoría de mercados, y habríamos llegado prácticamente a la madurez del frikismo, donde los nuevos

adeptos son los justos para cubrir las plazas que se van quedando libres."

Enbaji muy posiblemente no va errado. Magic llegó, arrasó y pasó, y lo mismo con las cartas de "El Señor de los Anillos", ambos dejando atrás un mercado abierto, pero sin ser ni mucho menos lo que había llegado a ser. Los Booms se amansan y dejan un remanso de mercado estable, un nicho, un hueco. Es posible que eso esté pasando de forma generalizada, es posible que las miniaturas también hayan llegado, hayan arrasado y ahora estemos en caída hasta que lleguemos a una posición estable.

"Me pregunto" comenta Namarie "si no será que los adolescentes de ahora (que son los prefrikis en su mayoría) le dan demasiado al WOW y a juegos online y menos a juegos de rol in person (y de batallitas)."

Es otra posibilidad. Los juegos de ordenador también han marcado mi vida, al igual que a muchos de mis compañeros (Dios los cría...), y me he dejado las pestañas como el que más. Pero eso no ha afectado a mi ilusión por el hobby. ¿Acaso es la versión on-line lo que atrae tanto? ¿Pueden las nuevas tecnologías y las comunicaciones acabar con el frikismo tal y como lo conocemos?

No estoy del todo seguro. Los juegos de ordenador, los juegos de rol, las cartas, los comics... todo esos hobbies se mantenían a la vez. Era una búsqueda del friki de la fantasía, una liberación de la imaginación. Llamadlo como queráis. Pero los juegos de ordenador eran una cosa más. Si bien es cierto que la tecnología mantenía el elemento socializador en algunas ocasiones (partidas a dobles en un mismo teclado, las Party-Lan en redes particulares) la mayoría de las veces una partida a un juego de ordenador se realiza en solitario.

Y no creo que la comunicación mediante internet sea perjudicial para el hobby precisamente.

Antes he comentado que parece que el comic y el anime están de capa caída, pero... ¿Que hay de internet? Si bien es cierto que ya no hay largas tertulias en las puertas de las tiendas, sí que hay megas y megas de conversaciones en los foros especializados. ¿Cuanta gente ha

Especial ... Especial ... Espe

descubierto "Naruto", "Bleach" o "Full Metal Alchemist" gracias al FanSub? ¿Cuántas noticias y novedades sobre Star Trek nos llegan a través de blogs? Es más ¿cuánta gente está leyendo esto? Porque no lo habéis comprado en forma de fanzine fotocopiado, como antaño, en la tienda especializada. Entonces, Internet no está "matando" (de forma directa) el frikismo, sino ayudando.

No creo que todo esto esté bajando. Parece más bien que está creciendo y se está asentando.

"¿Es un fenómeno sociológico lo que estamos viviendo, donde el contacto personal del cartas, rol y wargames se va perdiendo en favor de la impersonalidad del on-line?" se pregunta Enbaji "¿El frikismo está cambiando y pasa de estar basado en los contactos personales y periódicos en tiendas de culto o casas particulares, casi buscando ocultarse de ojos que no serían capaces de entender esa forma de vida, a un frikismo de pantalla donde se pierde lo que nosotros podríamos considerar uno de los pilares básicos del mismo (el compartir y contrastar ideas cara a cara con los demás componentes del grupo), a una nueva situación que no somos capaces de asimilar porque pensamos que aquello que nosotros vivimos fue mejor?"

Eso es muy posible.

"Las nuevas generaciones están más atraídos por todo aquello que no les obliga a trabajar (¿pintar?, ¿optar por ser DM?...), mejor los videojuegos y la teletonta." comenta Enbaji.

Y parece tener razón. El éxito de juegos como Hero Clix, donde las miniaturas ya vienen pintadas, parece apoyarle. Y podría muy bien ser. Nos gustan los juegos fáciles, porque no tenemos tiempo. Queremos todo facilito y masticado, sin esfuerzos y para ayer. No queremos comprar un juego en inglés y esperamos a que alguien lo traduzca. Y yo el primero.

Pero eso le quita encanto, le quita valor a las cosas. Yo tardé 6 meses en pintar mi miniatura de Heinrich Kemmler y debo confesar con mucha vergüenza que aún tengo que acabar de pintar mi primer y único ejército de No Muertos. El saberse las reglas de "Role Master Companion 3" porque las has traducido durante dos meses, el haber

conseguido esa cinta de VHS de "Robotech" tras patearse 7 videoclubes o haber conseguido ese comic que tanto te gustaba después de ir de excursión a Barcelona, te llena de cierta satisfacción. Y esa miniatura, esas reglas, esa hora y media de película manga o ese cómic, adquieren un valor especial. Se vuelven pequeños tesoros, objetos casi místicos.

Pero... ¿Será eso? ¿Será que ahora puedes comprar lo que quieras por internet? ¿Será que se puede conseguir cualquier película Anime en las redes p2p? ¿Será que ya no hace falta ir a la capital para encontrar tiendas especializadas? ¿Ha perdido encanto el hobby por que se ha vuelto fácil?

Vuelvo a cerrar el libro de ejército de No Muertos de la 5ª edición y me quedo mirando las miniaturas de esqueletos que tengo en la vitrina que me regaló mi mujer para que lucieran mis miniaturas. Son esqueletos de la quinta edición, comprados en cajas de ocho miniaturas. Y al lado está el regimiento de guerreros esqueleto de veinte miniaturas de la 6ª edición que me regalaron por un cumpleaños. Que diferentes son.

El hobby ha cambiado mucho. Pero mucho, mucho. Desde aquellas cajas de 8 esqueletos y aquellos regimientos donde todas y cada una de las miniaturas eran iguales. En teoría debería haber mejorado ¿no? Las miniaturas son mucho mejores, las pinturas también. Las técnicas de pintura y las tácticas de juego son mucho más sofisticadas.

¿Por que no estamos todos contentos?

Bueno. En lo que a Warhammer y Warhammer 40.000 es posible que tenga una respuesta, aunque puedo equivocarme.

Creo que Games Workshop no ha sabido crecer como es debido.

Dejad que me explique. Desde hace unos años GW ha demostrado una política acerca de ciertos temas que a todas luces parece, al menos por estos lares puesto que en UK y en USA no conozco la situación, equivocada. "El primer fallo", opina Namarie en una conversación telefónica, "es que en vez de ampliar el cliente objetivo de la empresa, lo ha cambiado. Ahora el

objetivo de la venta no es el joven de 14 a 18 años que era en un principio, ni el freak maduro que jugaba a sus anchas en su juventud y tiene más poder adquisitivo. Ahora el objetivo son los chavales de 8 a 12."

Y eso es innegable. Los diferentes trasfondos se han ido simplificando poco a poco, perdiendo la riqueza y la profundidad de otras ediciones anteriores quizás más cercanas al rol. Los buenos son cada vez más buenos, pero con secretos oscuros y terribles para que molen más (recordemos que los malos molan), y los malos son más malos y punto. El trasfondo mismo se ha ido dejando de lado y sólo hay que mirar los libros de ejército de los dos juegos principales para darse cuenta de ello.

El punto culminante de este aparente desprecio por el trasfondo fue, sin duda, la Tormenta del Caos. Un suceso que realmente levantó muchas ampollas entre los jugadores y aunque Namarie y Enbaji no estén del todo de acuerdo, a mi me parece que fue la tomadura de pelo al fan que colmó el vaso.

Dejad que me explique. La tormenta del caos se inició un año antes de que se lanzara como campaña mundial. Un año antes ya había rumores sobre esta campaña. Por fin el Caos iba a comerse con patatas al imperio y a quien se le pusiera por delante. La verdad es que a todo el mundo le hizo





mucha ilusión, incluido a mí que no tengo por costumbre seguir esas campañas (por vaguitis aguda, más que nada). Desde la White Dwarf hasta las páginas web de GW, e incluso los propios libros de ejército (como el libro de ejército del Caos, por ejemplo) se hacían eco de esta campaña. La expectación era máxima y a todo el mundo le parecía que por fin iba a haber una campaña que realmente marcara una diferencia en el universo de GW.

Pero no fue así. Las cosas siguieron como estaban, sin más ni menos. El trasfondo, la historia del universo de Warhammer Fantasy Battles quedó impoluto. Sí que es cierto que ahora hay una anotación más que pone que hubo una cruzada del caos contra el imperio, pero en realidad da la impresión de que el resultado final de la campaña no habría importado: el imperio se queda como está, el caos se queda como está y todo se queda como está. Y a nivel de trasfondo se hizo de forma un tanto torpe (por Nagash, Grimgor piel'ierro habría decapitado directamente a Archon, ¿Que es eso de "yo soy más fuerte que tú" y se gira y se va?). El que se haya leído el trasfondo de la conclusión de la Tormenta del Caos me entenderá.

Aunque el trasfondo de la Tormenta del Caos fue poco afortunado, no fue el efecto más negativo del evento. Durante la Tormenta del Caos Games Workshop aprovechó para lanzar novedades comerciales muy suculentas en forma de nuevas miniaturas, tanto de los nuevos ejércitos como de nuevos héroes. Nada que decir a este respecto, por supuesto. Las miniaturas eran muy buenas y muy chulas, llegando a un nivel de dinamización poco habitual. Pero lo que realmente es criticable (y fue criticado por los aficionados, por supuesto) fue que un sólo año después de la tormenta del caos la totalidad de listas especiales publicadas para dicho evento se hicieron ilegales en los torneos oficiales de Games Workshop. La decisión, perfectamente válida, fue que los ejércitos eran desequilibrantes y daban muchos problemas a nivel de reglas. Pero eso caló hondo a aquella gente que compró las miniaturas para hacerse uno de esos ejércitos y jugaba habitualmente con ellos, simplemente por que les gustaba.

Otro factor evidente de la nueva política de Games Workshop, aunque poco relacionado con la transformación de juego de estrategia de fantasía a juego de estrategia a juguete, es su política de precios. Los precios de Games Workshop han ido subiendo de forma espectacular durante los últimos años. Si esto obedece a una política pre-establecida o bien a una necesidad comercial, ya no lo sé. Hay quien apunta a la subida de precios al supuesto mal negocio que se hizo con El Señor de los Anillos, pero tampoco estoy seguro puesto que los precios ya subían antes de dicho acontecimiento.

¿Seguimos comprando Games Workshop? Por supuesto. Las miniaturas de plástico son las mejores que puedes encontrar en el mercado y las de metal... bueno, soy el primero en admitir que compro miniaturas de metal de otras marcas por que son más baratas y por que me gustan más. Creo que Games Workshop se ha dado cuenta de esto, por que está migrando sus miniaturas a plástico (más juguete, menos juego). Lo cual me parece estupendo. Lo que ya no me parece tan estupendo es que se esté subiendo tanto el precio del plástico. Esto no quiere decir que desmerezcan las miniaturas de metal de GW, sino que bajo mi opinión personal creo que otras marcas tienen mejor calidad/precio.

Y seguimos con la tomadura de pelo habitual de Games Workshop. Suben los precios diciendo que será la última vez que suban los precios en 4 años. Bien, es una decisión comercial perfectamente lícita, al menos demuestran que saben que al aficionado le duele cada subida. Lo que ya no me parece bien es que saquen nuevos productos (concretamente la caja de diez soldados imperiales) a un precio más elevado del que debería ser. Pero como es un producto nuevo, no han subido ningún precio, es alto ya de salida.

Esta serie de factores de la empresa líder del sector (por que lo es, no nos engañemos) ha generado un efecto muy curioso: una diáspora.

Vuelvo a acercarme a la estantería y cojo el manual de Warmachine. No está nada mal y es muy rico en trasfondo. Algún día, quizás dentro de unos añitos, cuando vuelva a tener cierto tiempo libre, empiece a pintar un ejército Khadoriano.

La caída, por las causas que sean, del interés de los fans por los juegos de Games Workshop han provocado que muchos de ellos migren a otros juegos. Esta migración, o diáspora, ha llevado a lo que antes era un núcleo de jugadores a varios frentes, se han dispersado entre los diferentes juegos alternativos (Confrontation, Warmachine y Hordes, Hero Clix, Star Wars, DBA o Flames of War. En muchos casos esta migración es parcial, puesto que seguramente nunca abandonaremos nuestros ejércitos de warhammer, pero ya no los mantenemos con tanto ahínco. Nuestra mirada ilusionada se gira hacia otros frentes, ante otros retos, y sobre otros juegos. En algunos casos incluso se deja de lado el hobby de las miniaturas en general para dedicarse a otros hobbies como los comics, el rol o los videojuegos.

Esta diversificación es buena para el hobby, por supuesto, pero lo ha descentralizado. Las personas que antes intentaban realizar una lista de Imperio que pudiera contra la nueva de Orcos que ha salido probablemente esté comentando las novedades de Infinity. El aficionado que antes buscaba trasfondo sobre su capítulo de marines posiblemente esté buscando noticias sobre el fin de los capítulos de relleno de "Bleach" o "Naruto".

Salgo de la habitación y cojo en brazos a mi hija, que viene corriendo por el pasillo reclamando mi atención al grito de "Papá". Miro la habitación que desaparecerá en breve para dar cabida a las dos niñas que han de venir dentro de pocas semanas. El hobby no desaparecerá, pero sí el espacio y el tiempo que les puedo dedicar. Miro con adoración a mi hija y me pregunto cómo será el tiempo que ha de vivir, y cómo lo vivirá.

Quizás mi hija no conozca aficionados, porque Namarie tenga razón y estén desapareciendo. O quizás viva un nuevo boom, producto de los hijos de los aficionados actuales (de tal palo...). O quizás la afición cambie a otra cosa, como los MMORPG o los juegos de estrategia en tiempo real y no salgan de la habitación más que para comprar un teclado nuevo, o vuelva con fuerza el parchís y el dominó. Todo es posible cuando aún no ha pasado.

En fin. El tiempo dirá.

Guía del Viejo Mundo del Señor Mehek: Skavens

por Pater Zeo

Cree el ser humano es la raza dominante del planeta, pero eso es falso.

Son las hormigas.

Y justo por debajo de las hormigas están las moscas, seguidas de las arañas, las abejas, los ciempiés y el plancton (que en realidad es un sistema de monitorización creado con tecnología biológica implantado por los antiguos para la retransmisión de lo que ocurre en el planeta a modo de programa de entretenimiento llamado "Gran Consanguíneo"). Y si nos saltamos los insectos, algunos vegetales y algún que otro crustáceo, entonces llegamos a la raza mamífera bípeda dominante del viejo mundo: los Snotlings (hay MUCHOS Snotlings). Seguidos de los orcos, los hombres bestia, los mutantes del caos (aunque estos no está claro si se puede considerar que vivan en este mundo o en otro plagado de flores y margaritas, habitado junto a los silvanos según lo que hayan fumado) y los Skavens, entonces se llega a los humanos.

Aunque están muy refidos con los Skavens.

Los Skavens tienen una forma ratuna muy singular en el viejo mundo aunque comparten varias de las características de los bípedos del resto de razas. Tienen las orejas puntiagudas como los elfos y el morro largo como los hombres bestia. Son más bien cortitos de estatura, como los enanos, y tienen cierta tendencia a la traición y la mala sangre como los goblins y los druchii. Y son los únicos adoradores del caos a los que no les crecen tentáculos de más día si día también.

Se dice que los Skavens son ratas evolucionadas a partir de la fusión de una rata hambrienta y un trozo de piedra de disformidad. El por qué a la rata no le crecieron tentáculos es un misterio que está aún por resolver (aunque el hecho que les crezcan cuernos tiene algo que ver al respecto). Según esta teoría la rata comedora de piedra de disformidad mutó y remutó hasta conseguir una forma capaz de parar de una vez y no vomitar por el mareo. El resultado fue una un intento de rata-bestia (de ahí los cuernos, a mi me diréis lo que queráis pero el caos original, lo que se dice original no es, son todo cuernos, tentáculos, armaduras negras y hombres-bestia). Y como tenía que ser algo antinatural,

algo en contra de la naturaleza de una rata, el caos le dotó con una característica del todo contraria a su naturaleza: la curiosidad de un gato.

Los Skavens son seres sumamente curiosos. De hecho la curiosidad es su mejor arma, entre otras cosas, porque mató al gato. A través de la curiosidad y la prueba y error-error (por que errores tienen muchos) han evolucionado a la sociedad refinada y sofisticada que tienen hoy en día. Al menos según los Skavens.

El problema es que la curiosidad skaven y la curiosidad humana no tienen nada que ver. Si a un humano le pones un botón realmente grande y rojo delante que ponga "no tocar", probablemente acabe tocando el botón. Si a un skaven le pones un botón realmente grande y rojo delante que ponga "no tocar", probablemente acabe arrancando de cuajo el cartel a ver que hay detrás, lo parta en dos a ver de que está hecho, y pulse el botón golpeando el botón con el cartel. Es un proceso mucho más tedioso y más arriesgado para llegar al mismo punto, pero desde luego el skaven se ha divertido más.

La otra gran cualidad skaven, el miedo, es lo que les ha hecho evolucionar hasta su sociedad actual. Los Skavens evolucionaron gracias a estos dos factores partiendo de ese primer skaven cornudo producto del hambre. Esto quiere decir que el primer conocimiento adquirido por la sociedad Skaven gracias a esa primera rata hipervitaminada fue... no vomitar. Lo cual, en realidad, explica muchas cosas.

Todo ser vivo nace, crece, se reproduce, y finalmente muere. Pues ese primer skaven había nacido y crecido a la vez, y le tocaba reproducirse. Eso iba a ser un tanto complicado, debido a la diferencia de tamaños. Nadie sabe si era un skaven macho o hembra, lo que sí se sabe es que lo que le salvó fue su recién encontrada curiosidad. Básicamente su reproducción se basó en la prueba y error. Bajo la premisa "a ver que pasa si le hago tragar más cosa de esta a otra rata" comenzó una vorágine de mutaciones que sobrevivieron como monstruos tentaculares o murieron como monstruos tentaculares, hasta que una de las ratas mutó de forma satisfactoria (unas 5687 pruebas más tarde aproximadamente, otro de los defectos de los Skavens es su obsesión compulsiva hacia cualquier cosa).

Aunque no tenía cuernos, claro. Por eso algunos Skavens tienen cuernos y otros no. De hecho, los dos nuevos Skavens no pararon ahí, así que repitieron el proceso con la piedra de disformidad varias veces (6967 cada uno) teniendo éxito moderado en un 0.1% de las veces (más que suficiente para tener chipirón a la brasa para alimentarse durante varias generaciones y para ser unos cuantos a la hora de reproducirse).

Fue en esa proto-sociedad skaven donde ya se formaron los primeros visos de los grandes clanes. De hecho los dos clanes más prominentes de la sociedad skaven, el clan Skryre y el clan Moulder, nacieron sin saberlo de esa proto-sociedad Skaven. Ambos clanes son la mar de curiosos y mientras que el clan Moulder nació del primer impulso del skaven que se podría definir como "a ver de que color son los tentáculos de la próxima cosa-rata a la que le dé de comer la piedra verde esta", el clan Skryre se centró más en el impulso "a ver que sonido hace esta cosa-piedra verde cuando la espachurre contra el próximo tentáculo que salga de la cosa-rata cuando mi compañero le dé de comer".

Por supuesto ambos Skavens acabaron matándose entre sí, uno por intoxicación de piedra de disformidad administrada por ingestión y el otro por intoxicación de piedra de disformidad administrada a través del cráneo y sin pasar por la casilla de salida. Pero por desgracia para la humanidad, la orkidad, la slannidad y otras nidades incluida la Skavenidad (aunque ellos lo encuentran la mar de divertido, sobretodo cuando les pasa a otros), ambas tendencias perduraron en sus respectivos descendientes (directos o no, la cuestión es que se fueron ladera abajo lo más rápido posible) hasta evolucionar en los clanes Skryre y Moulder actuales.

En estos días el clan Moulder es uno de los más poderosos gracias a su gran riqueza. Pero no por los beneficios adquiridos por el alquiler de sus monstruosas creaciones al resto de clanes, sino por el beneficio derivado de los negocios secundarios (pólizas de seguro, empresas de reconstrucción, mutuas de sanidad) que a través de un holding de clanes adjuntos saca de los destrozos de sus "fallos" en dichos monstruos. De sobra conocido el caso de "Rata-Ogro Come-Cosas-Hombre 4.5" que en realidad no era "Come-Cosas-Hombre" tal y como rezaba la

publicidad, sino "Come-Cosas-Que-Pille-Por-En-Medio" que generó miles de toneladas de pérdidas (o litros, según sean pérdidas valorada en piedra de disformidad o de sangre vertida de los supuestos responsables) asociadas al producto. De entre todas las empresas, la más lucrativa es sin duda la vertiente militar del clan Moulder. Su estrategia de "primero te dejamos a los bichos y los lanzas a tus enemigos" rápidamente cambió a "primero te dejamos a los bichos y luego recogemos lo que quede de tus huesos". Como actualmente ante la oferta "dos bichos por el precio de medio" el resto de clanes contesta "te los comes con patatas", el clan Moulder ha gastado mucho dinero en sacos de patatas, en detrimento de la investigación y desarrollo de nuevos bichos. Esto ha hecho que el actual mercado del clan sea básicamente las ratas, las ratas ogro y algún que otro derivado híbrido.

En cambio el clan Skryre vive de las rentas generadas por sus patentes en armamento militar. En realidad el clan Skryre es una "Fundación en pro del bienestar del Skaven de clase media". Pero claro, entre que la clase media de los Skavens siempre le falta una mitad y que en todo experimento del clan Skryre siempre muere uno de los miembros del clan de clase media, tuvieron que dejarlo estar. El clan decidió seguir exactamente el mismo procedimiento que antes, pero aprovecha los errores y los accidentes en la investigación como nuevos proyectos militares, con explosivos (literalmente) resultados. Actualmente el mayor logro del clan es el cañón de disformidad, derivado de un intento de radiador de rayos solares que oscureciera el pelaje de los Skavens para hacerlos estéticamente más agradables. Pero el "Foco de Rayos con UVA" frió al skaven que se prestó "voluntario". Bueno, frió al skaven, la pared de detrás, varios técnicos que había en la pared, el comedor, las cocinas y una excavación de Putranio

que había cerca. Por supuesto, se consideró un éxito. De esta misma manera han ido sucediéndose los grandes "inventos" del clan Skryre como la amerratadora ("Mecanismo quita pipas de sandía"), el lanzallamas de disformidad ("Desatascador de chimeneas ultraefectivo") o incluso la conocida rueda de la muerte ("Aparato Hamsteriano y fitnessiense de entrenamiento skavencional").

Aunque estos dos clanes son, sin duda, los más poderosos, están seguidos muy de cerca por otros dos. Se trata del clan Pestilens y del clan Eshin. El clan Pestilens por su parte fue en un principio un intento de farmacéutica Skaven dedicada a curar a los Skavens de las diferentes enfermedades que parecen coger. Pero los Skavens son parientes lejanos (disformemente lejanos) de las ratas, así que son extremadamente resistentes a las enfermedades. Así que Pestilens, ante el fracaso empresarial, como clan varió su estrategia: crearía nuevas enfermedades que curar y así se forrarían de piedra de disformidad. Pero en algún punto entre esa idea y el clan actual al parecer alguien olvidó la parte de "curar". Los Pestilens descubrieron que era mucho más interesante crear nuevas plagas, y que se sentían más realizados cuando moría un enfermo por su culpa que cuando lo curaban, lo cual habitualmente llevaba a un complejo proceso legal donde los abogados de cada una de las partes dialogaban mediante el uso de la palabra la legalidad de los métodos usados por el clan Pestilens para la cura y los efectos secundarios sobre el paciente (cabe decir que "la palabra" son los gritos que le lanzaban a las ratas-ogro de los abogados en el "juicio de lucha de mutantes, hoy a las 11:00 sólo en bola-crista-vision"). Y así fue (para desgracia de la audiencia legal) cómo el clan Pestilens dejó la medicina para dedicarse a la... contra-medicina.

Por otro lado están los asesinos del clan Eshin. Los asesinos del clan Eshin son una consecuencia directa del clan Pestilens, aunque estos ni lo sepan. Resulta que una facción extremadamente radical de los Skavens odiaban ver sufrir a los demás Skavens. Estos eran pacifistas en un principio, y bajo el supuesto que si evitaban el sufrimiento para todos los Skavens, y ellos formaban parte de ese todo, evitarían todo su sufrimiento. No fue mala teoría y habría sido todo un impacto cultural para los Skavens. Lastima que éstos finalmente se largaron a Catay y allí tomaron contacto con palabras como "Tao", "Confucionismo", "Soja", "Sushi", "Katana" o "Arale Norimaki". A través de ese contacto con la filosofía oriental del Viejo Mundo llegaron a la conclusión de que lo mejor para evitar el sufrimiento era acabar con todo deseo lo produjera. Como que la única manera de eliminar todo deseo es estar muerto, se dedicaron, por el bien de la skavenidad, a matar a todo bicho viviente que se encontraban. Excepto a ellos mismos, claro, que se dejaban a sí mismos para lo último. Con el tiempo y los decenios fueron perfeccionando sus técnicas de "eutanasia forzada" y comenzaron a sospechar que si bien iban a matar a todo el mundo, pues podrían cobrar por ello ¿no? Y si se quedaban con las pertenencias del "paciente" por el bien de "la causa", tampoco estaría tan mal ¿verdad?. Y así fue como poco a poco fue comercializándose el buen terminar de los Eshin hasta convertirse en el clan de asesinos a sueldo que son hoy en día.

En futuras entregas ampliaremos el arsenal skaven y otros representantes no tan selectos de su sociedad. 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



Ejércitos Cusoduros (I): Disparo y Magia

Por Tomàs Winand

Mi intención no es hacer ninguna disquisición moral sobre la propiedad o no de jugar con ejércitos cusoduros, sino advertir sobre algunos ejércitos que os podéis encontrar (sobretudo yendo a jugar torneos). Debéis saber que jugar con estos ejércitos no tiene porqué ser divertido y, aunque aumentan el índice de victorias tampoco las aseguran. Lo que sí aseguran es que habrá menos gente que querrá jugar contigo.



En este artículo me gustaría resumir algunos ejércitos con los que me he encontrado en algunos de los torneos a los que he asistido. En su defensa diré que jugando a sistema suizo de tres rondas (en cada ronda te enfrentas contra un oponente que tiene la misma puntuación que tú), con menos de dos masacres y una decisiva no puedes ganar el torneo. Este hecho hace que muchos jugadores se decanten por ejércitos conocidos como "todo o nada", ejércitos altamente especializados y extremadamente destructivos encarados a conseguir masacres. La alta especialización de este tipo de ejércitos es su mayor virtud a la vez que su peor defecto, puesto que sus puntos débiles son grandes y si se consigue atacarlos adecuadamente se les puede masacrar con facilidad. Es decir, vas a ganar por masacre o perder por masacre pero no esperes empatar con ellos.

Dividiré mis conocimientos en este tema en dos artículos, el primero de los cuales estás leyendo ahora y trata sobre ejércitos de disparo; el segundo, espero publicarlo el mes que viene y estará enfocado a los ejércitos de combate cuerpo a cuerpo.

Todo ejército que pretenda abusar de la fase de disparo y de magia tiene que contar con entre un 50 y un 75% de sus puntos dedicados a disparar y el resto a contener y distraer los envites del enemigo. Se juega normalmente, con una o dos unidades que sean capaces ganar un combate a la carga contra unidades básicas o unidades mermadas de elite y con entre dos y tres unidades rápidas que impidan los movimientos de marcha del enemigo, distraigan sus cargas y

eliminen alguna maquina de guerra contra oponentes con las mismas características. Hagamos un repaso de las listas que se pueden permitir jugar así (los ejércitos presentados están cuadrados a 2000 puntos que es el estándar RTT):

Altos Elfos

Seguramente el primer ejemplo de ejército de disparo que se le ocurre a uno, la alta magia combinada con el saber de los cielos y/o el del fuego permiten tener una magia ofensiva importante.

El comandante, un archimago con el libro de Hoeth que te asegura una fuerza irresistible cada dos turnos (tirando 4 dados), o vidente con el rubí crepuscular, vara de plata o báculo del árbol estelar. Dos magos, un vidente y otro con el anillo de la ira, ambos con un pergamino. El cuarto héroe puede ser otro mago o bien un héroe con el arco de ellyrion. Los saberes: el comandante con alta magia, el vidente con saber de los cielos y los dos proyectiles que no

necesitan línea de visión (mago conocido como el francotirador que se oculta detrás de cualquier cosa y va disparando a todos los personajes sueltos y las caballerías pesadas del oponente) y los otros dos como más os apetezca entre cielos, alta y fuego. El comandante con arco aporta un punto más de liderazgo que puede salvar partidas.

Las singulares están claras, 4 lanza virotes. Como especiales, una de sombríos y 2 carros. Los carros serán parte de nuestra contención y los sombríos atacarán las máquinas enemigas al mismo tiempo que ralentizan el avance de sus tropas.

Las básicas, 2 de arqueros y dos de plateados. Los arqueros para disparar y los plateados para contener, distraer, rematar unidades mermadas o atacar máquinas.

El estandarte de saphery tiene que entrar por algún sitio ya que 1D3 dados de energía adicionales no se pueden desaprovechar.

En total 11+1d3 dados de energía, el anillo de la ira, 24 virotes (dispara siempre virotes pequeños, la probabilidad te asegura mejores resultados) y 27 flechas (recuerda los carros y el héroe) por turno.

El enemigo tiene que aguantar esta lluvia durante al menos dos turnos, usa los carros, plateados y sombríos para asegurarte un tercer turno entero de disparos y remata en el combate cuerpo a cuerpo con carros y plateados.



Imperio

Sus magos son sensiblemente peores que los altos elfos y en general se prescinde de ellos convirtiéndolos en depositarios de pergaminos.

Los héroes son malos o mediocres, no malgastes tus puntos en ellos, 2 magos de nivel 1 con 4 pergaminos y dos campeones para reforzar las unidades de caballería.

Las singulares son dos cañones de salvas, una de ellas, montada en tanque de vapor si puedes prescindir de una unidad de caballería y te gusta la miniatura.

Como especiales, 2 cañones y 2 de herreruelos.

Básicas: una de batidores, 2 de arcabuceros con rifles largos y 2 de caballería pesada (una del círculo interior).

No subestimes las cargas de los herreruelos así como su poder de disparo, dispara desde el primer turno los rifles largos al general enemigo y los cañones a todo lo que se mueva, cuantos más puntos y heridas tenga mejor.

Si alguien se acerca, la carga de 5 caballeros con un héroe te asegura 9 ataques de fuerza 5 o 6.

Orkos

En realidad es un ejército goblin, pues los noggos son más baratos en cuanto a magos (aunque sean de pequeño Whaagh) y tienen más proyectiles. Tendremos un orco que hará de general del ejército.

Las singulares serán un lanzagoblins y 4 trolls de río o un gigante según tus preferencias (¡los trolls van siempre acompañados del general para tener liderazgo 8 en todo momento!).

Las especiales serán un lanzapiedroz, 4 lanzapinchoz y un carro gobbo (aunque dos lanzapinchoz más no estarán de más. Es obligatorio poner ezipabilagoblinz a todos ellos para que tengan más liderazgo).

Las básicas pueden ser 2 de 32 noggos con fanáticos y redes, 4 de 5 gobbos montados en lobo con arcos y un par de unidades gordas de orkos, una normal y otra grandota que abulta más.

Los fanáticos ralentizan al enemigo mientras los hechizos y proyectiles de Gorko limpian el terreno



de juego, el carro y los gobbos montados hostigan al enemigo dispersando sus cargas disparando 30 flechas por turno y eliminando las molestas máquinas del enemigo.

32 goblins o 25 orkos son demasiado difíciles de ganar por unidades de 3 caballeros (son los que llegaran al combate) o de unidades sin filas.

Enanos

Los enanos permiten multitud de ejércitos de disparo distintos, voy a proponer solo uno.

Un par de héroes con cualquier combinación de runas que te apetezca pero SIEMPRE con la de golpear primero. Un ingeniero para potenciar la máquina que más daño le haga a tu oponente y un maestro de las runas para evitar magias.

Las unidades singulares son un cañón lanzallamas y, o bien el giro tortas o el órgano desafinado.

Las especiales, 2 virotes (con fuerza 7!), un lanzador de agravios, un cañón y una unidad de contención a tu elección (yo prefiero rompehierros o matadores).

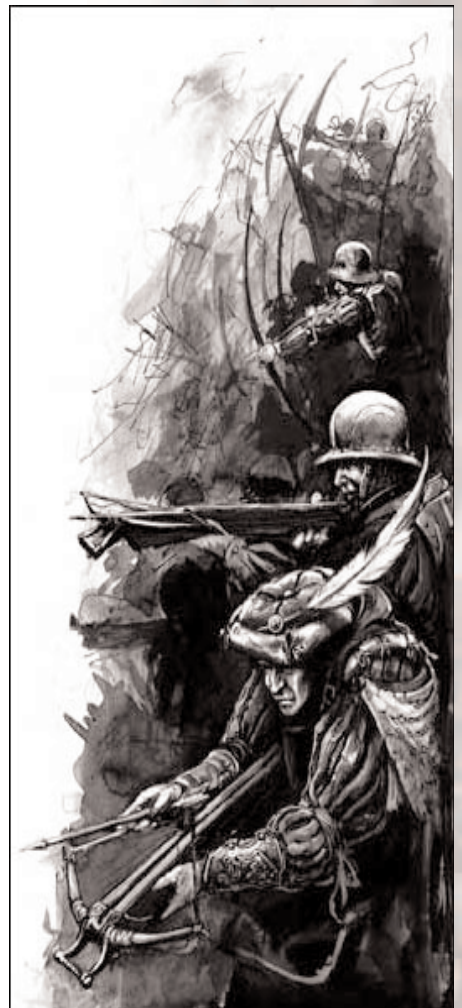
Las básicas son todos los atronadores que quepan después de meter un par de unidades de 16 enanitos.

Si concentras tus unidades en un flanco, proteges el otro con la unidad especial y mantienes la línea con los enanitos y atronadores el resto es pan comido. Recuerda que tienes el único ejército en que sus máquinas aguantan cargas tranquilamente.

Elfos Oscuros

La táctica de los oscuros casi merecería un artículo por el solo puesto que su magia es mediocre para apoyar los disparos y necesita de una estratagema dispersa para ganar. La idea es, disparar con todo cada turno y conseguir que no te hagan bajas porque nunca puedan cargarte contra nada y, en el último turno cargar con las caballerías rápidas para hacer huir y ganar unos puntillos fáciles.

Son indispensables 4 lanza virotes, entre 4 y 6 de jinetes oscuros, 2 magos de nivel 1 con dos pergaminos cada uno, una de sombras, 2 carros, dos o tres de ballesteros y una de arpías. El resto a tu elección.



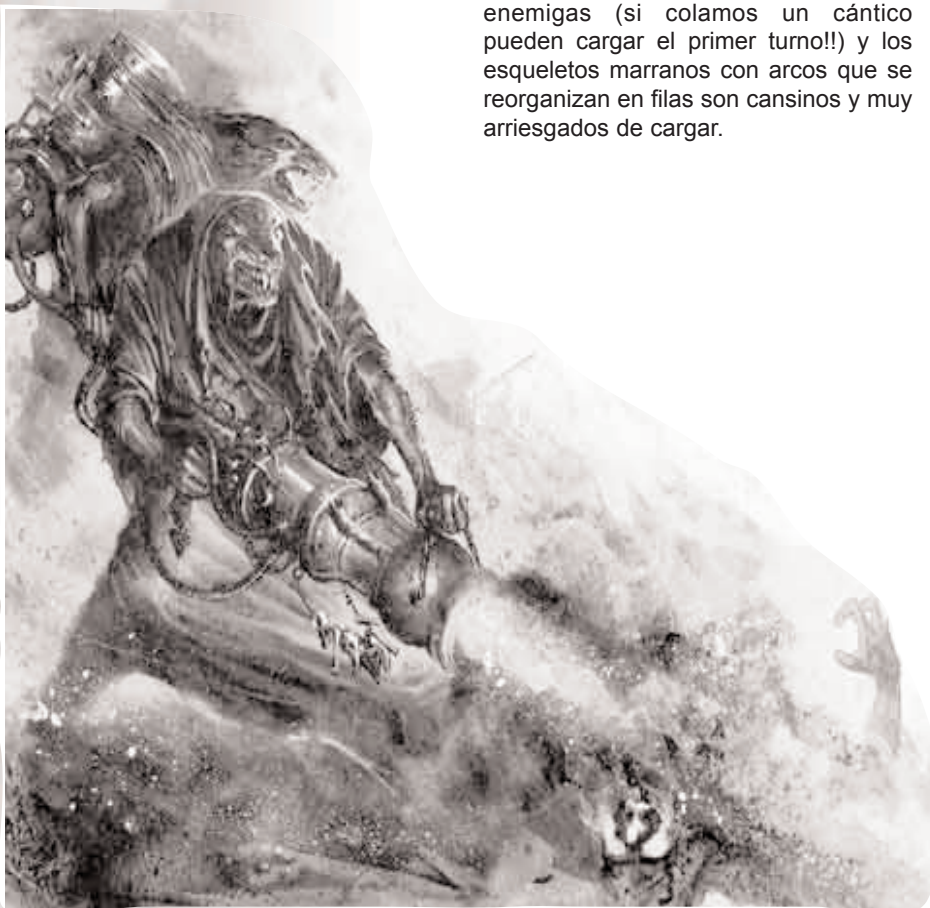
Los ballesteros y lanza virotes se usan para provocar al enemigo ya que le generan demasiadas bajas como para ignorarlas. Los jinetes, hostigan y dividen al ejército huyendo ante sus cargas y obligándolo a separarse y moverse a distintas velocidades, haciéndolo mas vulnerable a las cargas de los carros (sobretudo si tienen un personaje en ellos que le otorga potencia 5... sí, las magas también sirven aunque lo ideal son dos personajes marranos con arma a dos manos).

Jinetes y arpías darán cuenta de las maquinas del rival que no podrá reaccionar a la velocidad del ejército elfo oscuro.

Skaven

Probablemente el más duro de todos los ejércitos de disparo puesto que sus armas son demoledoras, acaba teniendo siempre el mismo liderazgo que los elfos gracias a su bonificador por filas y todas sus amenazas son hostigadoras por lo que son muy difíciles de alcanzar.

Los personajes, 3 ingenieros tira rayos y un señor de la guerra (un nombre ridículo para una rata). El punto adicional que otorga al liderazgo es fundamental y rinde mucho mejor que un mago de nivel 4 que no sabes qué magias tendrá.



12 mosquetes jezzail y 3 amerradoras completan el arsenal de disparo.

La hostigación es cosa de las ratas de alcantarilla, las manadas de ratas y los acechantes. La contención para los enjambres (siempre envenenados), los esclavos y guerreros. El ataque es dirigido por los monjes, sus incienso y las bolas de viento envenenado.

Reyes Funerarios

Un príncipe, un sumo sacerdote y dos sacerdotes más nos darán los suficientes cánticos como para obligar al enemigo a dejar pasar un par o comerse el arca cada turno.

Todo el ejército esta encarado a guardar el arca del enemigo y abusar de la ventaja que genera ya que, guardarse menos de 3 dados para dispersarla es un suicidio. Al mismo tiempo hipotecar los dados de dispersión para el arca significa dejar que la catapulta dispare dos veces cada turno (los cráneos del enemigo generan una ingente cantidad de tiradas de pánico).

Realmente los disparos de este ejército no son tan poderosos como otros pero su contención es realmente buena, un par de unidades de 4 ushabtis y una de carros acabaran con todo lo que se acerque, los buitres son buenisimos contra las maquinas enemigas (si colamos un cántico pueden cargar el primer turno!!) y los esqueletos marranos con arcos que se reorganizan en filas son cansinos y muy arriesgados de cargar.



Elfos Silvanos

El ejército silvano se parece bastante al elfo oscuro cuando usamos una táctica dispersa. Sólo usamos un mago portador de pergaminos porque las magias silvanas son francamente malas y sus personajes pueden disparar muy duro. Escoger objetivo, golpe letal, anular tiradas de salvación o disparar 3D6 son las habilidades y objetos preferidos de los personajes silvanos.

Las unidades de disparo serán unos forestales, una de exploradores y un par o tres unidades de arqueros.

Para hostigar, ralentizar y rematar los silvanos usan sus caballerías y halcones. Una de halcones y al menos 3 de caballería. Todas ellas también disparan, consiguiendo unos 50 tiros por turno. Cualquiera de las caballerías o halcones es perfectamente capaz de acabar con las maquinas de guerra y sus cargas no son nada desdeñables.

Como contención, las driades, los bailarines o la guardia eterna no sirven.

Contrariamente a lo que pueda parecer no es el mejor ejército de

disparo (no tener apoyo de una buena magia le hace mucho daño), pero lo compensa con creces por la dificultad de causarle bajas. Puedes pasarte la partida entera sin entrar en combate, persiguiendo una unidad, perdiéndote en los bosques y mareando de tantas vueltas.

Condes Vampiro, Mercenarios, Hombres lagarto, Bretonia y Caos

No me atrevería a decir que con ninguno de estos ejércitos se puedan hacer listas culoduras de disparo (sobre todo por las lagartijas), pero yo no los he visto nunca, no puedo acreditar su efectividad y por eso no las trato... por ahora.

Cómo enfrentarse

Finalmente, no quiero acabar sin comentar un poco como intentar plantar cara a este tipo de listas de disparo. No lo haré en profundidad porque hay muchos matices, sólo trazaré un par de pinceladas básicas.

Si llevas un ejército compensado, con unidades de disparo, caballerías e infantería olvídate. Él puede tener mucha mala suerte o tú muy buena, puedes realizar una jugada maestra que te de la partida pero en general, la diferencia de velocidad de tus unidades se convertirá en un handicap demasiado importante. Si el oponente puede centrarse en tus



unidades rápidas y matarlas antes que combatan y después hacerlo con las lentas no te va a llegar nada al combate.

Mi único consejo es que si juegas con un colega le pidas que no juegue con ejércitos tan culoduros porque tú también te quieres divertir y si vas a un torneo reza para que no te toquen ejércitos de este tipo.

Disparo vs Disparo

Si usas ejércitos de disparo como los descritos aquí y te toca un ejército similar puedes usar dos tácticas distintas: conservadora o arriesgada.

Táctica conservadora

La conservadora pasa por quedarte detrás y dispararle, esperar generar más chequeos de pánico que él y que él falle más que tú (si llevas Enanos y su L9 es bastante probable), tener más suerte y ganarle. Te la juegas en las tiradas, maximiza los chequeos que tenga que hacer el oponente y procura eliminar sus unidades de disparo.

Totalmente aleatoria y difícil de conseguir masacres con ella pero del mismo modo va a serle muy difícil a tu contrincante ganarte de mucho.

Táctica arriesgada

La táctica arriesgada usa todas tus unidades de hostigación y contención para atacar (cualquier unidad por mala que sea ganará un combate a 10 arqueros). Lanzar estas unidades contra las máquinas de guerra y las unidades pequeñas del enemigo al mismo tiempo que tus disparos eliminan sus unidades de contención. Si funciona ganarás de masacre, si te elimina las unidades atacantes, probablemente perderás de masacre porque habrás perdido muchas unidades y él estará en disposición de contraatacar.

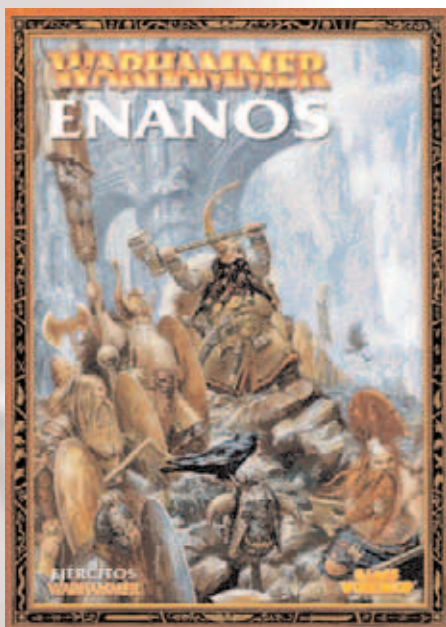
El próximo número veremos el otro tipo de ejército culoduro, basado en megaunidades de golpear muy fuerte.



FAQ's Séptima Edición (M)

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

Seguimos con la traducción de las FAQs de Séptima Edición de DireWolf. 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".
El mes que viene, más FAQs.



Enanos

P: ¿Pueden los Enanos marchar siempre?

R: No. Pueden marchar aunque tengan enemigos cerca (regla Avance Imparable), pero sufren de las demás restricciones a las marchas (p.e. no pueden marchar si están en terreno difícil), así que no, no pueden marchar siempre.

P: ¿Los Ingenieros "cuentan como dotación" de las máquinas a las que se unen?

R: Sí. De hecho son como campeones de dicha unidad, y no pueden separarse de la unidad. Son parte de la dotación a efectos de Problemas, de objetivos de disparos, etc.

P: Un Ingeniero de un Cañón, Lanzavirotes o Lanzaagravios tiene la opción de tener un "Arcabuz" por +5 puntos. ¿Es un arcabuz estándar o un "arcabuz Enano"?

R: Es un Arcabuz Enano (ERRATA).

Porteadores

P: Un Enano con escudo y porteadores, ¿puede morir por un Golpe Letal?

R: No. Las reglas de Golpe Letal dejan claro que para miniaturas no montadas en carros ni monstruos, sólo afecta con PU 2 o inferior. El Enano montado en escudo tiene PU3 y, por tanto, es inmune.

P: Un Enano con escudo y porteadores con arma a dos manos, ¿tiene F+1 o F+2?

R: Un Enano con escudo y porteadores no se considera montado, por la definición de miniaturas montadas (caballería y miniaturas encima de monstruos o carros) como se indica en el manual. Por lo tanto, tiene F+2 con arma a dos manos.

Piedra del Juramento

P: Una vez una Piedra se ha "plantado", ¿la unidad donde está la piedra tiene el +1 por luchar con arma de mano y escudo en todas direcciones?

R: Sí. Una vez se "planta" la piedra, la unidad deja de tener flancos y retaguardia, por lo que se considera que toda la unidad ataca de frente y, por tanto, la unidad se beneficia del bono de +1 por arma de mano y escudo.

Runas de Armas

P: Un arma rúnica con la Runa de la Fuerza y la Runa del Poder usado contra un enemigo de R5 o más, ¿tiene F9 (4x2+1) o F10 ((4+1)x2)?

R: Se resuelve con F10.

P: ¿Cómo funciona la habilidad Matador con un arma rúnica con la Runa del Poder?

R: Tal y como se especifica en la descripción de Matador, la fuerza sólo se incrementa después de aplicar los bonos por armR: Es decir, que para R menor de 5 el Matador tiene F4, para R entre 5 y 8 el Matador tiene F8, y sólo tendrá F9 ó F10 contra oponentes de R9 ó R10.

Runas de Protección

P: ¿Puede grabarse una Runa Magistral en un estandarte de una unidad de Martilladores, Barbaslargas o Rompehierros?

R: Sí. No hay ninguna regla que restrinja las Runas Magistrales a Portaestandartes de Batalla.

P: ¿Cómo funciona exactamente la Runa de la Lentitud?

R: La Runa entra en juego cuando un enemigo declara una carga a la unidad que contenga el estandarte rúnico con Runa de la Lentitud. En

ese momento: 1) El jugador Enano tira 3d6cm; 2) Se mide la distancia para saber si la carga llega o no y se restan esos 3d6; 3) Si la carga es fallida, mueve como todas las cargas fallidas; si llega, llega.

Runas Talismánicas

P: ¿Puedes usar la Runa Magistral del Desafío combinada con la Runa de la Lentitud? ¿Qué ocurre?

R: Sí, se puede usar. Fíjate que la RM del Desafío especifica "capaz de cargar y llegar hasta el poseedor de la runa [...] siguiendo las reglas habituales". Si luego resulta que no llega por culpa de la Runa de la Lentitud, mala suerte...

P: Un Maestro Ingeniero con Runa de la Suerte, ¿puede repetir la tirada para impactar o herir si está como dotación de un lanzavirotes?

R: No.

Runas de los Ingenieros

P: Cuando un Lanzaagravios con la Runa de la Penetración da +1F, ¿una miniatura impactada en el centro de la plantilla recibe el impacto de F(4+1)x2=10 o F4x2+1=9?

R: Esta runa modifica la fuerza básica, por lo que la catapulta tiene F5 y en el centro F10.

P: Si una máquina con la Runa Magistral de la Inmolación explota estando trabada en CaC, ¿puede la unidad que había cargado arrasar?

R: Sí.

P: ¿Se puede activar la Runa de la Inmolación si no quedan Enanos en la dotación?

R: Sí.

P: En caso de Señor de la Lluvia vs Runa de la Recarga, ¿se puede disparar cada turno?

R: No. La Runa de la Recarga permite ignorar el hecho de que si no queda toda la dotación sólo puedes disparar cada dos turnos; pero NO hace que siempre puedas disparar.

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

R: No, según se indica en MdA3.

Yunque Rúnico

- P: Los disparos hacia un Yunque se distribuyen de forma aleatoria como ocurre con las máquinas de guerra (1-4 da en el yunque y se descarta, 5-6 da en los enanos) o todos los disparos se resuelven contra los Enanos?
- R: Todos los disparos van hacia los Enanos. La protección que da el Yunque se representa mediante la Tirada de Salvación Especial 4+ contra proyectiles.
- P: ¿Qué Potencia de Unidad tiene el Yunque cuando van muriendo los Guardianes y el Señor de las Runas? En una máquina de guerra la PU es la dotación...
- R: Mientras quede algún enano (incluido el Señor de las Runas) la Potencia de Unidad del Yunque es 5.
- P: ¿Puede el enemigo declarar reacción a una carga que se ha realizado gracias a la Runa de los Juramentos y el Honor?
- R: Sí, ya que permite "un movimiento normal", y el movimiento normal permite reacciones a la carga.
- P: Cuando se golpea la Runa de la Furia y la Destrucción con poder de los ancestros, ¿se aplican todos los efectos de la Runa (p.e. no puede volar)?
- R: Sí, el Poder de los Ancestros funciona exactamente igual, salvo que afecta a más unidades y de forma más violenta.
- P: La Runa de la Furia y la Destrucción, ¿debe causar bajas para dar la penalización al movimiento?
- R: No, son dos efectos paralelos.

Señor de los Enanos

- P: ¿Tiene el Señor del Clan *Sangre Real*?
- R: No.

Maestro Ingeniero

- P: ¿Cuándo un Maestro Ingeniero "cuenta como dotación" de una máquina a la que se ha unido?
- R: En la fase de disparos, si el Maestro Ingeniero ha actuado como dotación (p.e. usando la máquina porque otros miembros de la dotación habían muerto) cuenta como dotación a efectos de Problemas. En las demás ocasiones (incluyendo cuando usa sus habilidades de Maestro Artillero) se trata como cualquier personaje que se una a una máquina de guerra y por tanto no forma parte de la dotación.

- P: ¿Puede un Maestro Ingeniero atrincherar un Yunque Rúnico?
- R: Sí. El Yunque se clasifica como máquina de guerra y, por lo tanto, el Maestro puede atrincherar.

Montaraces

- P: Si se mejora una unidad de Guerreros o Barbaslargas a Montaraces, ¿sigue contando la unidad para la regla de no poder tener más Barbaslargas que Guerreros?
- R: No. Los Montaraces no son Guerreros ni Barbaslargas, son Montaraces, así que no puedes tener una unidad de Montaraces (hecha a partir de una de Guerreros), una de Guerreros y dos de Barbaslargas.

Matadores

- P: ¿Pueden los Matagigantes ser músicos y estandartes, para tener una fila frontal de únicamente Matagigantes?
- R: Sí.
- P: Si un Matagigantes es músico o portaestandarte, y mueren todos los Matagigantes, ¿pueden los Matatrolls coger el estandarte o instrumento?
- R: No. Si un Matagigantes es músico (o portaestandarte) sólo otro Matagigantes puede ser músico (o portaestandarte), de igual forma que ocurre con los gors y ungors, o con los regimientos de renombre donde el portaestandarte tiene "nombre".
- P: ¿Cómo se dirigen los ataques contra unidades que contienen Matatrolls y Matagigantes?
- R: Aunque las heridas de un Campeón no se trasladan a una tropa normal (Matagigantes y Matatrolls), las heridas de un Campeón sí que pueden trasladarse a otro Campeón (Matagigantes y Matagigantes).

- P: En caso de más de un Matagigantes, ¿pueden efectuar todos Cuidado Señor?
- R: Sí, siempre y cuando haya al menos un Matatroll por cada Matagigantes.

Mineros

- P: ¿Pueden los Mineros cargar en el turno que entran en juego?
- R: Generalmente, NO; en el libro de Enanos se deja muy claro que se tratan como unidades que hubieran perseguido fuera del campo de batalla a un enemigo, y por tanto (según el manual) la unidad no puede declarar cargas. Sin embargo, sí que pueden llegar a cargar mediante la Runa adecuada del Yunque Rúnico.

Girocóptero

- P: ¿Afectan los ataques envenenados a los girocopteros?
- R: Sí.

Thorgrim

- P: ¿Tiene Thorgrim "sangre real"?
- R: Sí, ya que es un Señor Enano.

Thorek Cejohierro

- Q: ¿Tiene Thorek Cejohierro la regla "Saber de las Runas"?
- R: Sí, ya que es un Señor de las Runas.
- P: En la página de Thorek se dice que ocupa una opción de Comandante y otra de Héroe. ¿Ocupa otra adicional por tener un Yunque?
- R: No. Thorek, Kraggi, los Guardianes y el Yunque ocupan una opción de Comandante y otra de Héroe, tal y como se explicita.

Matadores de Karak-Kadrin

- P: ¿Puedo usar los perfiles, costes en puntos, equipo y reglas especiales de los Matatrolls del nuevo libro en la lista de Matadores de Karak-Kadrin?
- R: No. Debes usar todos los perfiles, costes en puntos, equipo y reglas especiales de la propia lista. Si hay algo que no está en la lista (p.e. referencias a objetos rúnicos) se referirán al nuevo libro. Esto incluye que los Enanos de Karak-Kadrin NO tienen la regla especial "Hachas de Matador".
- P: ¿Cómo interactúa "¡Mira, Snorri, Trolls!" con la Runa de Strollaz?
- R: Debes elegir si usas la Runa de Strollaz o "¡Mira, Snorri, Trolls!" pero no ambas.
- P: ¿Debe tratarse a Malakai Malaksson como un Maestro Ingeniero?
- R: No. En sus reglas indica que es un Ingeniero, no un Maestro Ingeniero.
- P: ¿Se puede usar el Cercenagoblins de Malakai como Regimiento de Renombre en un ejército mercenario?
- R: Sí. Ocupa una opción de unidad Singular y una de Héroe.
- P: Si la regla "Mira, Snorri, trolls" lleva a los Matadores en contacto con exploradores enemigos, ¿se cuenta como carga? ¿Puede el enemigo declarar una reacción?
- R: Sí, se considera carga y no se permite ninguna reacción excepto Mantener la posición.
- P: La Hermandad de Grimnir no tiene la regla "Inmune a desmoralización". ¿Lo son?



R: La Hermandad de Grimnir está formada por Matadores, y éstos son siempre inmunes a desmoralización tal y como se dice en el libro de Enanos.

P: ¿Puede la Hermandad de Grimnir llevar una Runa Magistral grabada en su estandarte?

R: Sí.

Q: ¿Se pueden dar Habilidades de Matadores a un personaje Matador de un ejército Enano normal?

R: No.

P: Los Matadores Enanos de Drong el Largo siempre atacan con sus pistolas a F4 con poder de penetración. ¿Esos ataques se benefician de la regla Matador?

R: No.

P: ¿Puede usarse la resistencia mágica que proporcionan los Tatuajes de Grimnir contra hechizos de área, como un Nehek por ejemplo, si éste es hasta a 15cm de ellos?

R: Yes, although no specific model is targeted, if the spell is cast or the target is within 6" of the Wards of Grimnir, the Magic Resistance will come into effect. Note that in regards to Sylvanian Grave Markers, if the Grave Marker OR the target is within 6", the Wards of Grimnir apply.

P: ¿Funcionan los Tatuajes de Grimnir contra objetos portahechizos?

R: Sí. Todas las Resistencias Mágicas funcionan contra hechizos de objetos portahechizos.

P: Si un hechizo pudiera afectar a dos unidades de Hermandad de Grimnir, ¿se suman dados de dispersión por cada Resistencia Mágica?

R: No. La Resistencia Mágica no se acumula.

P: La Runa Magistral de Grimnir afecta a "ataques de alcance". ¿Sólo es de proyectiles o también magia?

R: Sólo contra ataques a distancia (proyectiles, cañones...) pero no

magia; ni siquiera proyectiles mágicos.

P: ¿Se pueden incluir unidades de Mercenarios o Regimientos de Renombre en un ejército de Matadores?

R: No; sólo las unidades de Matadores Piratas de Drong el Largo y el Cercenagoblins de Malakai.

P: ¿Puede un Buscamuertes atacar a un fanático?

R: No.

P: Una miniatura (dentro de una unidad) atacada por dos Buscamuertes a la vez, ¿sólo puede recibir un impacto automático?

R: Sólo uno.

P: ¿Cómo funcionan las bajas en una unidad con filas? ¿Las bajas se reparten como impactos por proyectiles o a miniaturas concretas?

R: Los ataques de los Buscamuertes son a miniaturas concretas, por lo que habrá que tener en cuenta Resistencias, Armaduras, si es un campeón o personaje, etc.

P: Si dos Buscamuertes están en contacto peana con peana con una miniatura individual (p.e. un carro), ¿cuántos impactos recibe?

R: 1D3 por Buscamuertes.

P: Cuando un Buscamuertes ataca a un personaje montado en un monstruo o un carro, ¿elige el Buscamuertes dónde ataca, o se hace aleatoriamente?

R: Los ataques se aleatorizan.

P: ¿Pueden los Buscamuertes repetir la tirada para impactar a pielverdes por el odio? ¿Necesita un Buscamuertes impactar a 6's por algunos objetos mágicos?

R: Los Buscamuertes no atacan de la forma habitual, así que no se aplican las reglas habituales de tiradas de impactar, ni siquiera las repeticiones o modificaciones.

P: ¿Cómo se resuelve un Buscamuertes contra miniaturas Skavens con Incensarios de Plaga?

R: El Buscamuertes ataca primero (ya que siempre ataca primero). El Buscamuertes debe pasar un chequeo de Resistencia y si no lo supera, muere.



Elfos Silvanos

Reglas generales

P: El Gran Venado y el Unicornio, ¿qué base deberían llevar?

R: Cuadrada de 50mm.

P: En la hoja de referencia de elfos silvanos (ES-80), los Corceles Elficos tienen la regla "caballería rápida". Un personaje montado en Corcel Elfico, ¿tiene Caballería Rápida?

R: No. En el bestiario (ES-30) no indica que tengan Caballería Rápida.

Aguila Gigante

P: Un aguila gigante, ¿es hostigador?

R: No. Por definición es un monstruo (Manual 7, 71).

Héroes

P: Si un Portaestandarte de Batalla coge un estandarte mágico, ¿puede coger duendes?

R: Sí. No son objetos mágicos (no están en la sección de objetos mágicos sino en la de duendes), por lo que no están bajo la prohibición de combinarse con estandarte mágico.

Bailarines Guerreros

P: ¿Puede un personaje sin la estirpe de Bailarines Guerreros unirse a una unidad de Bailarines Guerreros?

- R: Sí. En ningún sitio indica que no pueda.
- P: ¿Puede una unidad de Bailarines elegir la Danza después de que el enemigo haya golpeado pero antes que ellos respondan?
- R: Aunque en el libro no lo indica, se *recomienda* que se declare al inicio de la ronda del combate cuerpo a cuerpo..
- P: Si una unidad de Bailarines persigue a un enemigo y se traba con un nuevo enemigo, ¿puede variar de danza respecto a la que ya había usado?
- R: Sí. Se trata de un nuevo combate cuerpo a cuerpo y por tanto de una nueva ronda de combate.
- P: ¿Puede un personaje con la Estirpe de Loec usar un arma a dos manos para tener +2F?
- R: No.

Hombre Arbol

- P: ¿Puede el Hombre Arbol (y el comandante Hombre Arbol) hacer Aguantar y Disparar con el ataque de raíces?
- R: Ningún otro Monstruo con ataques a distancia "especializados" puede aguantar y disparar (salamandras, armas de aliento, etc.). El Hombre Arbol sigue la misma línea, así que no, no puede. En Manual 19 se dice que aguantar y disparar se puede sólo con "armas de proyectiles" (que, según Manual 57, son arcos, ballestas y armas similares, no parece que incluya raíces). Así que no, no pueden aguantar y disparar.

Duendes y hadas

- P: Si un personaje Bailarín tiene El Asesinato de los Duendes, ¿esos ataques tienen +1F a la carga?
- R: No! Los Duendes tienen unas reglas diferentes (ataques envenenados, F2...) y no se benefician de nada más que la HA de su "portador".
- P: ¿Puede un personaje con Corro de Tánganos o Desfile de los Espíritus Traviesos usarlo después de marchar?
- R: No. Los ataques de proyectiles no se pueden usar después de marchar.
- P: Si un personaje con Molestos Geniecillos se enfrenta a algún personaje que "siempre impacta a" otro resultado, ¿cómo se soluciona?
- R: Se tira 1d6 cada fase de combate para ver qué "habilidad" gana; o va a 6's o va al resultado que siempre impacta a.

Objetos magicos

- P: ¿Puede usarse Gaemrath, Estandarte del Invierno, en la fase de movimiento del oponente?
- R: Sí. El texto no dice que sea sólo en ut fase de movimiento.
- P: ¿Puedes activar el Feldespato de los Sabios en el turno del oponente?
- R: Sí, siempre y cuando al final de su fase de movimiento estuvieran completamente dentro de un bosque.
- P: ¿Puedes usar el Feldespato de los Sabios para teleportar una unidad trabada en cuerpo a cuerop?
- R: Sí, el texto no hace ninguna referencia a que esté en combate. Sin embargo no puedes teleportar y trabarte en cuerpo a cuerpo ya que para entrar en CaC necesitas hacer una carga.
- P: La Lanza del Crepúsculo, ¿es una lanza? ¿(da +1F a la carga a miniaturas montadas)?
- R: No. El texto no es suficientemente preciso para sobreponerse a la regla de "las armas mágicas ignoran todas las reglas que se aplican a las armas mundanas del mismo tipo a no ser que se especifique lo contrario".
- P: ¿El Orbe del Bosque Profundo puede afectar a miniaturas enemigas trabadas en cuerpo a cuerpo?
- R: Sí, en la descripción dice "todas las miniaturas enemigas", no todas menos las trabadas (además no dice que sea un disparo).
- P: El arco Maldición de Asyendi, ¿permite repetir las tiradas para impactar de otras fuentes de ataques de proyectiles (p.e. Duendes)?
- R: No, sólo las tiradas "fallidas hechas con él".
- P: ¿Las flechas Dientes de Dragón tienen efecto en unidades de miniaturas de una sola herida?
- R: No. Las miniaturas muertas no sufren Estupidez.
- P: ¿Puede activarse la Piedra del Retoñar si el portador recibe una herida que causa heridas múltiples (p.e. un cañón) o un Golpe Letal?
- R: No. La miniatura muere directamente.
- P: ¿Cuál es el efecto de un objeto que permita repetir tiradas falladas (p.e. Hoja de Daith) con uno que haga repetir tiradas exitosas?
- R: El jugador atacante impacta y repite las tiradas para impactar falladas. Luego el jugador defensor hace repetir las tiradas exitosas.

- P: Si combinas Molestos Geniecillos (en desafíos el portador sólo es impactado a seises) con Fragmento de Fimbulinvierno (-1 a las tiradas), ¿significa que no se le puede impactar?
- R: No, en combate cuerpo a cuerpo un "6" siempre es impacto.
- P: ¿Cómo funcionan los combates CaC de la Espada de los Espíritus con criaturas con múltiples heridas (p.e. Ogros)?
- R: El arma se trata como un arma que inflige múltiples heridas.
- P: ¿El daño secundario de la Espada de los Espíritus tiene efecto si el oponente muere? (p.e. heridas extras en desafío)
- R: Sí. Debe tratarse como cualquier otra arma que causa múltiples heridas.
- P: Si el portador de la Espada del Espíritu ataca a diferentes miniaturas y varias de ellas son heridas, ¿se debe hacer un chequeo por cada uno de ellos?
- R: Sí.
- P: ¿Cómo funciona la Espada del Espíritu con regeneraciones?
- R: Las regeneraciones se pueden hacer de la forma habitual.
- P: En un combate entre múltiples unidades, con varias unidades de Elfos Silvanos y varias unidades enemigas, si el enemigo huye ¿qué unidades se ven afectadas por Faoghir el Estandarte del Otoño?
- R: Todas las unidades enemigas que están huyendo se ven afectadas..

Saber de Athel Loren

- P: El Cántico de los Arboles ¿tiene un límite de 45cm cuando se usa para infligir 1d6 impactos F5?
- R: No. El párrafo que indica la distancia es el primero y por tanto se refiere al primer efecto del hechizo.
- P: En La Senda Secreta, ¿puede la unidad cargar a través de terreno que dificulta la visión, ya que se ignora el terreno?
- R: No. Los efectos de La Senda Secreta no afectan a línea de visión sino a las penalizaciones de movimiento.
- P: Si mediante la Llamada de la Cacería una unidad que no vea a ningún enemigo avanza 5d6 y se topa con una unidad enemiga (p.e. si originalmente estaba dentro de un bosque), ¿carga o se para justo delante?
- R: Se considera carga. La visibilidad a unidades enemigas se refiere sólo a la dirección en la que debe mover.

P: La Llamada de la Cacería da +1 ataque pero ¿hasta cuándo? ¿Hasta que acabe el combate? ¿Hasta que acabe la partida?

R: Generalmente, si un hechizo no dice que dure más de un turno no dura más de un turno, por lo que el +1A se aplica sólo en el turno en que se ha lanzado el hechizo.

P: Una unidad bajo los efectos del Estandarte del Invierno, ¿puede ser movida gracias a la Llamada de la Cacería?

R: Sí. El reglamento de Warhammer indica que las unidades sujetas a un efecto mágico que prohíba movimiento pueden mover mediante un hechizo.

Estirpes

P: ¿Puede un personaje con la Estirpe de los Jinetes de Kurnous llevar el Yelmo de la Cacería?

R: No. Los Jinetes de Kurnous no pueden elegir ninguna armadura adicional (exc. armadura ligera mágica substituyendo la armadura ligera normal), y el Yelmo no es una armadura ligera.

P: ¿Puede un personaje con la Estirpe de los Jinetes Salvajes tener la Lanza del Crepúsculo?

R: Sí, ya que es una lanza aunque no siga las reglas para lanzas.

P: ¿Puede un personaje con la Estirpe Eterna llevar armas o armaduras mundanas adicionales y beneficiarse del Estilo de Combate de la Guardia Eterna?

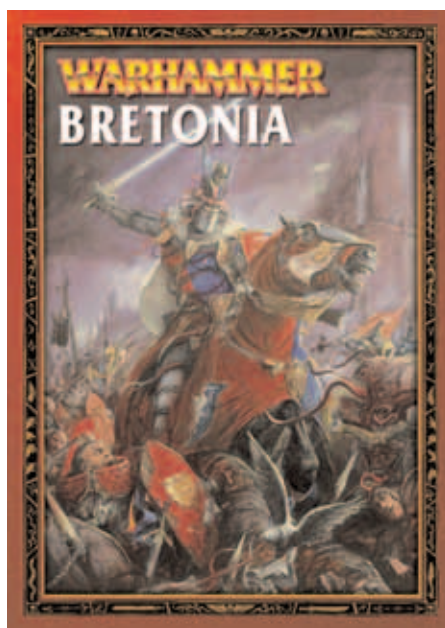
R: Técnicamente sí, pero no puede beneficiarse de ello. La regla Estilo de Combate de la Guardia Eterna dice claramente que ese estilo da tirada de salvación por armadura de 5+ y lucha con dos armas de mano, independientemente de cómo esté equipado.

P: Un personaje con estirpe Eterna o de Jinetes de Kurnous, ¿mantiene su arco largo?

R: Sí. En ningún sitio dice que lo pierda.

P: Un personaje con la Estirpe de Forestales, ¿puede elegir un arco mágico? ¿Puede elegir si disparar con el arco mágico o con el arco de Forestal?

R: Sí. La Estirpe de Forestales proporciona Disparo Letal, pero no se pierde el arco largo mundano si se da un arco mágico. Y no se explicita en ningún lugar la obligatoriedad de disparar con el arco no-mágico.



Bretonia

Virtudes

P: ¿Cuentan las virtudes para el máximo de puntos en objetos mágicos?

R: ¡Sí!

Objetos Mágicos

P: Si un Portaestandarte de Batalla con el Pabellón de la Dama muere durante la fase de CaC, ¿se aplica o no el bono por filas enemigo? (ya que el bono por filas se cuenta al inicio)

R: El número de filas se determina al inicio, pero el bonificador por filas se calcula al determinar la resolución del combate. O sea, si el Portaestandarte de Batalla muere, el oponente puede aplicar su bono por filas al combate.

P: ¿Cómo funciona el Sacramento de la Dama?

R: El portador genera los dados extras pero no puede usarlos nadie para lanzar hechizos; sin embargo, pueden usarse para dispersar hechizos que Permanecen en Juego.

P: Un personaje con el Escudo del Grial montado en Pegaso Real o Hipogrifo, ¿transfiere la TSE a su montura?

R: No, ya que los efectos de un objeto mágico se aplican siempre al portador a no ser que se indique lo contrario.

Reglas Especiales

P: Si una Damisela se une a una unidad, ¿transfiere la Resistencia Mágica a la unidad?

R: Sí.

P: Una unidad con Deber del Campesino puede usar el Liderazgo de un Caballero cercano. Si ese Caballero está a 30cm del General con L9, ¿los Campesinos pueden usar el L9 que es el Liderazgo que está usando el Caballero?

R: No. Los Campesinos usan el Liderazgo del caballero, no el Liderazgo que usa el Caballero.

Caballeros del Pegaso

P: ¿Puede un personaje montado en Pegaso Real unirse a una unidad de Caballeros del Pegaso?

R: No. Los personajes nunca se pueden unir a unidades voladoras.

P: ¿Afecta el Golpe Letal a los Caballeros del Pegaso?

R: Sí.

P: Ya que son hostigadores, ¿pueden mover a pie tranquilamente a través de terreno difícil?

R: No. Las unidades de caballería voladora mueven por el suelo de la forma habitual para la caballería (salvo que mueven hostigando)..

P: ¿Se benefician los Caballeros del Pegaso de la formación en lanza?

R: No.

Caballeros Noveles (TdC)

P: Los En la lista aparecen Peregrinos de Batalla. ¿Van acompañados del Relicario o van sueltos?

R: ¡Ups! La entrada en la lista debería ser "Relicario y Peregrinos de Batalla". (Y no, no son 0-1...)

P: El Relicario y Peregrinos, ¿son unidad 0-1?

R: No. Puedes incluir tantas como quieras (teniendo en cuenta que son unidad Singular).

P: ¿Es obligatorio un Portaestandarte de Batalla en la lista de Caballeros Noveles?

R: Sí, porque el ejército sigue siendo Bretoniano (así que sigue teniendo punta de flecha y sigue teniendo un Héroe más de lo habitual).

P: Los Caballeros del Pegaso son 0-1. ¿Y si el General va montado en Pegaso Real?

R: En ese caso dejan de ser 0-1 como es habitual en todo ejército Bretoniano.

P: ¿Puede una Guerra de Caballeros Noveles tener Mercenarios?

R: No.

Relato: Piedras y palos

By Aesidhel (kmardi@telecable.es)

Quedamos ocho guerreros en el bosque, los demás han caído.

Tan solo quedamos ocho guerreros en el bosque helado, los demás han caído asaetados.

Tan solo quedamos ya en pie ocho guerreros en el bosque helado, perdido en la tundra; los demás han caído asaetados por inmundas criaturas.

Tan solo quedamos ya en pie ocho guerreros, de los sombríos, en el bosque helado, perdido en la tundra; los demás han caído asaetados en el camino por inmundas criaturas que salen de las sombras.

Tan solo quedamos ya en pie ocho de nuestros guerreros, de los sombríos, en el oscuro bosque helado, perdido en la tundra de las tierras del norte que limitan con los desiertos; los demás han caído asaetados en el camino por inmundas criaturas que salen de las sombras con horrendos gritos para volver a fundirse con ellas.

-Aaargh

Algarabía. Se oían murmullos de las hojas, gritos, órdenes en un lenguaje siseante, un murmullo general que los sumía en una total confusión, que les rodeaba. Demasiado ruido para percibir aquella saeta envenenada que había pasado entre las escamas de su cota, una mota negra sobre un espejo. Sentía alguna suerte de líquido tibio correr y empapar su túnica. Y con aquél, se iba su energía. Sin embargo... a pesar de todo... solo veía piedras y palos. Pequeños montículos entre largas barras que salían de su visión, oscuras, contra el sol. Piedras y palos, pues. A intervalos distinguía voces, aunque no sabía donde, el murmullo de ¿qué era? lo aturdiría. Armónicos cantos de guerra de los suyos, inmundos chillidos de aquellas malditas bestias que contaminaban con su sangre sus tierras, quejidos de moribundos, silbidos de acertados proyectiles, estallidos de magia pura, voces en su cabeza... Voces en su cabeza... ¿con quien estarían hablando? No estaba claro. Algo murmuraban, pero... quien sabe. Quizás si el dolor cesase... quizás si no hablasen todos a la vez... quizás si estuviese lejos de aquella inmundada guerra... Quien estuviese en Ulthuan y no en aquel maldito bosque de quien sabe donde, de ninguna parte, de aquel triste puesto avanzado del norte. Frío, hambre. Y lo peor, aquella continua guerra contra... ¿contra qué? Contra ilusiones que aparecen de la nada, como una sombra, matan a alguno de los nuestros y, si hay suerte, desaparecen antes de armar

demasiado estropicio. Mas la vida de cada uno de los nuestros son años de experiencia. La suya... escasos instantes de creación chamánica. Un golpe en el suelo y salen a puñados.

El dolor me embarga... no podré conversar mucho más con vosotros, pequeños espíritus que retumbáis en mi mente... Pero no tengo otra compañía en estos momentos.

Más triste era sin embargo la causa de la guerra. Una guerra porque sí. Ellos son los malos, nosotros los buenos. ¿Por qué? Si ellos estaban antes aquí. ¿Que nosotros somos una raza superior? Indudable. Pero... ¿no sería más provechoso para ambos algún tipo de proceso de colonización cultural? Quizás no sean malos, simplemente ignorantes. La ignorancia recurre a la violencia, la cultura a las palabras. Entonces... ¿por qué nosotros no las usamos? ¿Por qué recurrimos también a la violencia? ¿Fuego al fuego? Sólo conseguiremos avivarlo...

... igual que se aviva mi sufrimiento. Es de ver como un ser inmortal sucumbe de forma tan simple al poder de la muerte. Una eternidad de vida. Un suspiro, un soplo de muerte.

Volviendo, estimada compañía, al hilo que seguíamos puesto que no debo sucumbir al dolor y dejaros ir, ¿seremos quizás nosotros, considerados como sabias y cabales criaturas, tan bárbaros como ellos? Y... aunque el fin justifique los medios, ¿es justificable el medio de la guerra por medio de un fin idéntico al del oponente? Ya que, al fin y al cabo, no hay más pretensión que la de expulsar al abyecto enemigo de tierras sobre las que consideramos que tenemos derechos de posesión y no llegamos a un acuerdo por la simple y, quizás, estúpida idea por convención y tradición de que su cultura es la equivocada, impía y malvada que intenta usurparnos lo nuestro. Entonces, ¿de quién es la razón? Y, más importante aún, ¿alguien la tiene? En este caso, por lo visto, el que más mate. El último... ¿hombre? Ni unos ni otros podemos considerarnos de tal forma. Entonces, el último individuo en pie tendrá la razón y la tierra. Una razón errónea y una tierra desierta. Por tanto, ¿qué pretendemos? Matar y morir. Y cuando uno de los dos acabe finalmente con el otro, uno más se unirá al juego. Y así hasta la eternidad... que yo no veré. Puesto que todas esas patrañas que cuentan sobre la reencarnación en las nuevas generaciones no es más que ponzoña para la mente de los jóvenes elfos que pasan su vida sin apreciar los placeres que esta nos ofrece hasta que es demasiado tarde. Zass.

Fenece el tiempo de la apreciación, dando paso al descanso. Quizás, ciertamente, haya que descansar. Quizás a los elfos nos está llegando la hora de descansar. Quién sabe qué demonios hay al otro lado. Espero al menos que no haya más estúpidas guerras que sigan manchando la tierra... ¿tierra? ¿la habrá?... de... ¿sangre? Probablemente no se mancille nada. Mas la guerra forma parte de la civilización. O más bien es una pequeña vía de escape por donde todo sale...

... como mi sangre sigue saliendo, manando hasta el infinito. Con ella, mi espíritu. Mi cordura. Si es que alguna vez estuvo ahí y no es, en realidad, una deformación tenuemente culturizada de la locura. Sería triste, saber que lo que se considera loco no es más que una forma pura de cordura...

...¿Y si la guerra y la locura fuesen lo correcto? ¿Y si viviésemos continuamente en un estado opuesto al de la corrección? ¿Y si fuese nuestro concepto de normalidad un concepto equivocado? ¿Quién decidiría entonces qué es qué y quién tiene razón? ¿Qué representaría entonces la razón? Y...

... ¿qué hace un elfo como yo reflexionando sobre lo que pronto serán cuestiones más que banales? ¿Por qué nadie acude a mi auxilio más que estas voces que siguen murmurando en caótico desorden cosas que no llego a comprender? ¿Y si fuesen cánticos funerarios? ¿Y si esas voces fueran todos y cada uno de los hasta entonces muertos desde tiempos inmemoriales? Eso explicaría... O no.

Aléjate de la luz. Quién puede en semejante condición. Quizás si alguno de mis compañeros volviese a por mí, podrían llevarme con el físico del campamento. El podría alejarme de la luz, de estas voces. Con ellas no... un momento, aquella voz susurraba algo... Algo así como... ¿qué dice? Callad las demás, no lo oigo...

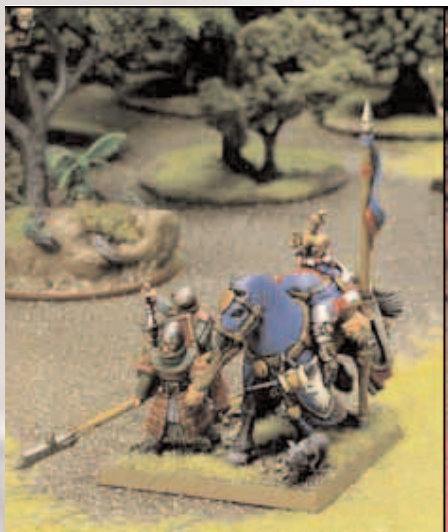
- Así muere un elfo... Así se va otro eterno... Así muere un elfo... Así se va otro eterno... Así muere un elfo...

Fue entonces cuando una de aquellas bestias salió de entre los árboles y alanceó finalmente al elfo. El rojo venció a la plata, cayendo sobre ella, tiñendo. El silencio se hizo entonces. Aquella voz ya no hablaba, ya no reía. Ya no vivía. A otra víctima más de aquella guerra, muerta sobre la tierra. Muerta sobre piedras y palos, por piedras y palos y para piedras y palos. Piedras y palos...

Campañas De Patrullas

(c) 2006 Eric Sarlin y Jeremy Vetock / Games Workshop USA. Traducción de Namarie.

En el número 15 de ¡Cargad! explicábamos cómo jugar una Patrulla (Warband) de Warhammer. En el número 16 estaban las reglas para jugar una liga de Patrullas. En esta tercera (y última) entrega dedicada a Patrullas, se explican reglas para jugar campañas con Patrullas, incluyendo experiencia, habilidades de personajes y mucho más...



Las campañas de Patrullas (Warbands en inglés) se parecen en algunas cosas a las Ligas de Patrullas (ver Cargad número 16). En ambas, un grupo de jugadores juega unas partidas enlazadas en búsqueda de una victoria final. Sin embargo, en una Liga los jugadores pueden cambiar por completo el ejército de una partida a otra; en las Campañas no es así, y los jugadores deben jugar todas las partidas con los mismos personajes, tropas y equipo. Los jugadores deben controlar las heridas, la experiencia y el reclutamiento, así como gestionar los recursos de su Patrulla (las tropas mueren, se contratan nuevas...).

La gracia de este tipo de campañas para muchos jugadores es ver cómo la pequeña patrulla inicial evoluciona y se vuelve más efectiva. Aquellos jugadores que hayan probado una campaña de Mordheim o una campaña como las que aparecen en "Manual de campo para generales" encontrarán familiar este estilo de campaña.

Empezando la campaña

Cada jugador empieza la campaña creando una pequeña Patrulla de hasta 250 puntos, según las reglas estándar de campañas (ver Cargad 15). Aunque la patrulla va a evolucionar y expandirse y a tener bajas a medida que participa en batallas, esta patrulla inicial formará la base de la fuerza con la que jugará durante toda la campaña.

Aquellos jugadores que decidan incorporar un personaje, deberán elegir un Arquetipo (personalidad) para dicho personaje (ver más adelante). Cuando se añada un personaje a la patrulla, siempre debe decirse qué Arquetipo tiene. Este Arquetipo no puede cambiar mientras el personaje viva (o no-muera si es un no-muerto). Los Arquetipos dan a los personajes algunas habilidades especiales (exclusivas de las Campañas, nada de meterlo en Warhammer "grande") y que añaden un toque especial e interesante a las campañas.

El máximo para la fuerza inicial es de 250 puntos. Puedes decidir no gastar algunos de esos puntos y otorgarlos como puntos de experiencia iniciales (p.e., un jugador con una Warband de 243 puntos, empieza la campaña con 7 puntos de experiencia).



Los puntos de experiencia se pueden gastar más tarde para comprar más tropas y habilidades para la patrulla.

Ya que gran parte de la gracia de una campaña es la historia, se recomienda encarecidamente que los Generales den un nombre (y a ser posible una pequeña historia) de cada uno de sus personajes o regimientos, para dar algo de color a la campaña.

Gestión de la campaña

Como en las Ligas, no hay planificaciones formales de juegos. Dos jugadores cualquiera pueden retarse y jugar una partida. Sin embargo, los jugadores no pueden jugar "entre ellos" dos veces seguidas. Todas las partidas de una Campaña de Patrullas se juega según el escenario "Pequeña Guerra".

Después de la partida, los jugadores deberían (mientras aún está el oponente presente) hacer las tiradas de Recuperación, calcular y gastar los puntos de experiencia que han ganado en esa batalla y actualizar su lista de ejército y su Valoración de Patrulla (WARBAND RATING). Estos procesos se explican más adelante.

Si los jugadores quieren, pueden centralizar la campaña en un lugar y una era del mundo de Warhammer (por ejemplo, el frente Este del Imperio durante la invasión de Mannfred Von Carstein, las pequeñas batallas cercanas a Middenheim durante la Tormenta del Caos o la ciudad tileana de Miragliano mientras unos skavens intentan asediarla. Definir un trasfondo puede añadir mucho color y sabor a la campaña y hasta puede influir en el tipo de terreno que se use en las batallas. Sin embargo, a diferencia de las campañas de Warhammer, la elección del lugar y el tiempo no tendrá ningún efecto en las reglas y estructura de la campaña de Patrullas.

Experiencia

Después de cada partida, las fuerzas de los jugadores ganan Puntos de Experiencia dependiendo de cómo han ido las batallas de Patrullas. Consulta la tabla de Puntos de Experiencia para determinar cuántos puntos de experiencia gana una Patrulla después de la partida.

Valentía

Además, las patrullas más débiles tienen un Bono por Valentía cada vez que luchan contra una patrulla mayor. Antes de que empiece la partida, los jugadores deben comparar su Valoración de Patrulla (ver más adelante). La patrulla con menos Valoración tiene de forma gratuita tantos puntos de experiencia como una cuarta parte de la diferencia entre ambas Valoraciones. Por ejemplo, si una Patrulla enana con una Valoración de 625 se enfrenta a una patrulla de Altos Elfos con una Valoración de 505 puntos; independientemente de quién gane o pierda, los Altos Elfos, debido a su valentía (por enfrentarse a una patrulla mejor) ganan 30 puntos de experiencia (ya que $625 - 505 = 120$, una cuarta parte son 30 puntos).



Tabla De Experiencia

Resultado batalla	Experiencia ganada (Base)
Victoria por Masacre	100
Victoria	75
Empate	50
Derrota	25

Gastar la experiencia

Hay diversas maneras de "gastar" la experiencia:

- Comprar nuevas tropas (o reponer bajas). 1 punto de experiencia = 1 punto para gastar en nuevas tropas.

- Comprar nuevo equipo, objetos mágicos o habilidades para miniaturas existentes en la Patrulla (1 punto de experiencia = 1 punto para gastar en nuevo equipo, objetos mágicos o habilidades).

- Mejorar un regimiento a Veterano. 10 puntos de experiencia para mejorar en un nivel de veteranía una unidad (una unidad que no es veterana gastaría 10 puntos de experiencia para subir a Veterana 1; una Veterana 1 para subir a Veterana 2, y una Veterana 2 10 puntos para subir a Veterana 3)

- Permitir a un personaje de la Patrulla una tirada en la tabla de Arquetipos (ver más adelante). 25 puntos de experiencia permite una tirada en la tabla.

- Permitir repetir la tirada de la Tabla de Heridas de Personaje (25 puntos de experiencia para repetir la tirada; debes quedarte con el segundo resultado).

Los Puntos de Experiencia no es necesario gastarlos inmediatamente después de la partida en que se han ganado, y pueden guardarse para un uso futuro. Por ejemplo, un jugador podría sabiamente "guardarse" 25 puntos de experiencia sin gastar para poder repetir una tirada en la Tabla de Heridas de Personaje para evitar que se muera. Nótese que los jugadores pueden usar puntos de experiencia para comprar objetos de un solo uso (como el Pergamino de Dispersión); estos objetos desaparecen una vez usados y NO son automáticamente reemplazados para la siguiente partida (hay que comprarlos de nuevo). Las "tropas de un sólo uso" como p.e. los fanáticos goblins nocturnos también deben comprarse, pero independientemente del estado de esa miniatura al acabar la partida debe hacerse una tirada de Recuperación.

Después de gastar Puntos de Experiencia, los jugadores deberían anotar cuántos puntos les quedan todavía (si les queda alguno).





Valoración de Patrulla

Cada Patrulla tiene durante la campaña una Valoración, una medida del tamaño y experiencia de la Patrulla que generalmente cambia de una partida a otra. Para saber la valoración de la Patrulla, calcula el total de puntos de las miniaturas que tengas en la Patrulla y añade la suma de los modificadores según la Tabla de Modificadores a la Valoración.

Por ejemplo, una patrulla de 395 puntos, con dos unidades en Veterano 2, y un único personaje con dos Habilidades de Arquetipo adicionales a la inicial, tendría una valoración de 485 (395 inicial, +20 por unidad veterana 2, +20 por otra unidad veterana 2, +25 por primera habilidad adicional del personaje, +25 por segunda habilidad adicional).

Modificador Valoración

Modificadores	Incremento en el valor de la Valoración
Unidad veterana nv1	+10
Unidad veterana nv2	+20
Unidad veterana nv3	+30
Cada Habilidad de Arquetipo después de dos	+25

Los jugadores deberían recalcular su Valoración después de cada partida (es decir, cada vez que hacen tiradas de recuperación de heridas y calculan o gastan Puntos de Experiencia).

Tamaño vs Valoración

En una Campaña, ninguna Patrulla debería tener más de 500 puntos de tamaño. Sin embargo, no hay ningún límite en cuanto a la Valoración. Así, por ejemplo, dos Patrullas de 500 puntos pueden tener dos valoraciones de 525 y 765, por ejemplo.

Veteranos

Las unidades que sobreviven a una batalla tienen el potencial de aprender de sus experiencias y mejorar. Cualquier unidad que sobreviva a una batalla con más del 50% de su número de miniaturas, es elegible para ser mejorada a Veterana. Si el jugador que la controla gasta 10 puntos de experiencia, puede mejorar la unidad en un nivel de veteranía por +10 puntos. Así, una unidad de 20 guerreros de los cuales sobrevivan 15, puede pasar a veterano 1 por +10 puntos de experiencia. Si, en una batalla siguiente, sobreviven más del 50% del número de miniaturas, puede mejorar a veterano 2 (gastando +10 puntos), y si sobrevive a una tercera, veterana nivel 3 (no hay más niveles).

Por cada nivel de veteranía de unidad, dicha unidad puede (una vez por partida) repetir un dado para impactar, para herir, para pasar un chequeo de Liderazgo o para hacer una

tirada de salvación por armadura. Así, unos Guerreros del Caos veteranos nivel 3 pueden repetir hasta 3 dados en toda la partida (para impactar, para herir, de un chequeo de liderazgo suyo...).

Los jugadores con unidades Veteranas pueden expandir sus unidades de la forma habitual, añadiendo miniaturas y pagando tantos puntos de experiencia como puntos cuesten las miniaturas que se añadan. No hay un "coste extra" por el hecho de que la unidad sea Veterana, y ellos también serán Veteranos como la unidad.

Si, en cualquier partida, una unidad Veterana pierde el 50% o más del número de miniaturas que tenía al iniciar la batalla, la unidad pierde automáticamente el estatus de Veterana (y los puntos de veteranía de la unidad que se habían sumado a la Valoración deben restarse de inmediato). Nótese que la tirada de supervivencia para unidades veteranas se hace siempre DESPUES de tirar para recuperarse. Hay que pensar que una unidad que haya sufrido bajas o que su ejército haya perdido puede ganar igualmente el estatus de Veterana (Siempre y cuando después de la recuperación al menos el 50% de las miniaturas queden en pie); una unidad aprende tanto o más de una derrota que de una victoria.

Arquetipos

Cuando un personaje se une a la Patrulla (ya sea un personaje inicial como un personaje que se apunta a la juerga más tarde), el jugador debe darle un nombre y un Arquetipo, que indica el tipo de personalidad o de forma de actuar (o de forma física) de dicho Personaje, para representar su estilo de liderazgo. Un Arquetipo de un personaje permite que tenga alguna habilidad especial y determina qué puede aprender a medida que se vuelve más sabio y experto (bueno, en el caso de los orcos, experto y experto). Evidentemente, un personaje NO PUEDE cambiar de Arquetipo en mitad de campaña, aunque puedes tener dos personajes con arquetipos diferentes.

Consulta la Tabla de Arquetipos para saber qué Arquetipos están disponibles para cada Patrulla.

Debes anotar qué personaje juega en qué batalla.

Cualquier personaje que sobrevive a tres o más batallas (después de hacer las tiradas de Recuperación), puede intentar "aprender" una nueva habilidad

especial; el jugador que lo controla debe gastar 25 puntos de experiencia y puede hacer una tirada (debe aceptar el resultado) en la Tabla de Arquetipo correspondiente.

Las Habilidades NUNCA se pierden (bueno, a no ser que el personaje muera... o sufra de amnesia...).

Las Habilidades sólo se aplican mientras el personaje esté en juego. Si muere dejan de tener efecto.

Cuando un personaje adquiere una nueva Habilidad, debe sobrevivir a tres o más partidas antes de poder volver a tirar para aprender una nueva habilidad.

El máximo de Habilidades que un personaje puede tener es SEIS (es decir, cinco más la habilidad inicial.

Las habilidades son innatas y por tanto ocurren todas "a la vez". Es decir, si un personaje tiene una o más habilidades y además otros efectos (debido a reglas, objetos mágicos, etc.) se usan todos ellos. Por ejemplo, un personaje con Furia Asesina que tenga la habilidad de repetir tiradas para herir, tiene ambas a la vez. Obviamente, la "misma" habilidad no se superpone (por ejemplo, si un personaje de Khorne tiene furia asesina y le toca la Habilidad de Berserker, sólo tiene una "furia asesina"; recuerda también que una tirada NO puede repetirse dos veces bajo ningún concepto; otro ejemplo, si la unidad tiene un objeto mágico que le permite añadir movimiento de carga y tiene la habilidad Carga Furiosa, la distancia no se "incrementa" dos veces sino que el jugador debe elegir si incrementa la carga por la habilidad o por el objeto mágico).

Hay que tener en cuenta, también, que las habilidades que afectan a la psicología o a pasar chequeos de Liderazgo no tienen efecto en personajes inmunes a psicología. En este caso, si el personaje es inmune a psicología puede repetir la tirada en la tabla (aunque un personaje NUNCA puede cambiar su habilidad inicial, ni siquiera si es inútil).

Por último, decir que si ambos jugadores tienen una habilidad que afecta de la misma forma a la partida (p.e. Ley de la Tierra) las habilidades se anulan mutuamente.

Tabla de Arquetipos

Patrulla	Intelectual	Veterano	Intimidador	Astuto	Bárbaro	Noble	Psicópata	Mago
Altos Elfos	✗	✗		✗		✗		✗
Altos Elfos Patrulla marina	✗	✗		✗		✗		✗
Caos (Bestias)		✗	✗	✗	✗		✗	✗
Caos (Demonios)	✗			✗	✗			✗
Caos (Horda de Archaón)		✗	✗		✗		✗	✗
Caos (Mortales)		✗	✗		✗		✗	✗
Condes Vampiro	✗				✗	✗		✗
Condes Vampiro (Sylvania)	✗				✗	✗		✗
Bretonia	✗	✗				✗		✗
Bretonia (G. Noveles)	✗				✗	✗		✗
Elfos Oscuros	✗		✗	✗			✗	✗
Elfos Oscuros (Culto Slaanesh)	✗		✗	✗			✗	✗
Elfos Silvanos	✗	✗		✗		✗		✗
Enanos	✗	✗			✗	✗		
Enanos (Karak-Kadrin)	✗				✗	✗	✗	
Enanos del Caos			✗	✗	✗		✗	✗
Hombres Lagarto	✗	✗		✗				✗
H. Lagarto (Tenenhuin)	✗	✗		✗				✗
Imperio	✗	✗		✗	✗	✗		✗
Imperio (Middenland)	✗	✗		✗	✗	✗		✗
Mercenarios	✗	✗		✗	✗			✗
Orcos y Goblins		✗	✗		✗		✗	✗
Orcos y Goblins (Machotez)		✗	✗		✗		✗	✗
Reinos Ogros		✗	✗		✗		✗	✗
Reyes Funerarios	✗			✗	✗	✗		
Skavens			✗	✗	✗		✗	✗
Skavens (Eshin)	✗		✗	✗	✗		✗	✗
Skavens (Nurglitch)			✗	✗			✗	✗

Intelectual

Los personajes Intelectuales no son necesariamente viejas ratas de biblioteca que pasan su vida entre libros; son estudiantes del Arte de la Guerra y ven los campos de batalla como enormes partidas de ajedrez en las que poner a prueba sus estrategias.



Veterano

Los veteranos de guerra han visto tantas luchas a lo largo de los años que es muy difícil verlos preocupados y conocen todos los trucos que hay en los campos de batalla.



Habilidades

HABILIDAD INICIAL

- * **Ventaja de despliegue.** Un jugador que tenga una Patrulla con un personaje Intelectual puede elegir si es el jugador A o B en el escenario "Pequeña Batalla".

HABILIDAD ALEATORIA (1d6)

1. **Despliegue rápido.** Después del despliegue, pero antes de que empiece la batalla, una unidad (o miniatura) a 30cm o menos del personaje con esta habilidad puede mover 5d6cm en cualquier dirección.
2. **Flanqueo.** Una unidad (de Potencia de Unidad 10 como máximo) puede ser la "unidad de flanqueo"; esta unidad no se despliega en el turno 1, sino que se despliega en cualquier punto de cualquier lado del campo de batalla (elige el jugador que controla dicha unidad) como si hubiera perseguido a un enemigo fuera del campo de batalla, en un turno aleatorio; en el turno 2, aparece con un 6 en 1d6; en el turno 3 con 5+ en 1d6; 4+ en el turno 4, 3+ en el turno 5 y 2+ en el turno 6. Si la unidad de flanqueo no aparece en el turno 6 se supone que se han perdido y el oponente gana los puntos de victoria correspondientes).
3. **Perceptivo.** Una vez por batalla, el jugador que controla al personaje puede declarar que ese personaje está usando sus excepcionales poderes de percepción táctica. El oponente debe revelar todos los "secretos" (fanáticos, objetos mágicos, asesinos) de todas las unidades y personajes situados hasta 45cm del personaje Perceptivo.
4. **Inteligencia Militar.** El oponente debe revelar su Objetivo Oculto (ver reglas de Patrullas).
5. **Dictar términos.** El jugador que controla un personaje con esta habilidad puede elegir si usar el mapa A, B, C ó D (escenario Pequeña Batalla) y elegir si es el jugador A o B.
6. **Elegir.** El jugador elige cuál de las habilidades (1-5) quiere.

Habilidades

HABILIDAD INICIAL

- * **Nervios de Acero.** El personaje y su unidad superan automáticamente el primer chequeo de pánico que deban realizar.

HABILIDAD ALEATORIA (1d6)

1. **Elección de Comandante.** El jugador puede elegir el Objetivo Oculto en el escenario "Pequeña Batalla".
2. **Sin miedo.** El personaje y su unidad pasan automáticamente el primer chequeo de Miedo o Terror que tengan que hacer.
3. **Disciplinados.** El personaje (y su unidad) pueden repetir el primer chequeo de liderazgo para intentar no perseguir.
4. **Ejercitados.** Una vez por batalla, el personaje (y su unidad) pueden repetir las tiradas falladas para herir en combate cuerpo a cuerpo.
5. **Expertos luchadores.** Una vez por batalla, el personaje (y su unidad) pueden repetir las tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo.
6. **Elegir.** El jugador elige cuál de las habilidades (1-5) quiere.

Intimidador

Los Intimidadores controlan sus tropas con duros castigos y severas órdenes. La mayoría de los soldados que sirven a un Intimidador temen tanto a su Comandante como al enemigo.



Astuto

Aunque algunos observadores llamarían a estos personajes "cobarde", estos héroes son unos maestros en tácticas como luchar con ventaja, hacer fintas, realizar emboscadas y otras maniobras basadas más en el sigilo y la astucia que la fuerza bruta.



Habilidades

HABILIDAD INICIAL

- * **Arrasador.** Después de determinar aleatoriamente el objetivo de la Patrulla, el jugador puede substituir dicho objetivo por Invadir.

HABILIDAD ALEATORIA (1d6)

1. **¡Manteneos!** Una vez por batalla, el personaje y la unidad pueden repetir un chequeo de desmoralización fallado.
2. **Ejecutor.** Después de que se haya calculado la Resolución de Combate pero antes de hacer chequeos de desmoralización, el personaje puede "ejecutar" miembros de su propia unidad (máximo como Ataques tenga); cuando se haga el chequeo de desmoralización, resta 1 al resultado de los dados por cada miembro ejecutado (se supone que el personaje ha castigado a sus propios soldados por luchar tan mal). Las ejecuciones no cuentan para el resultado del combate, y pueden recuperarse al finalizar la partida de forma habitual.
3. **A por el enemigo.** Una vez por batalla, el personaje (y su unidad) pueden añadir hasta 3d3cm a su movimiento de carga, pero en el turno de carga impactarán a 5+ como mejor resultado (aunque por HA u otras habilidades pudieran impactar con resultados mejores; si impactan con 5+ o 6+ de forma "natural" sólo impactan con 5+ o 6+ respectivamente).
4. **Defensor del terreno.** Cualquier unidad amiga que esté huyendo a principio de turno y esté a 30cm o menos del personaje Intimidador (si éste no está huyendo) se reagrupa automáticamente, incluyendo las unidades con menos de un 25% de sus efectivos iniciales.
5. **Gran golpe.** Una vez por batalla, el personaje puede substituir todos sus Ataques por un único ataque que se realiza con F+3 (no se puede aplicar ningún otro bonificador a la fuerza, ni siquiera alabardas o armas a dos manos o armas mágicas).
6. **Elegir.** El jugador elige cuál de las habilidades (1-5) quiere.

Habilidades

HABILIDAD INICIAL

- * **Huida táctica.** Cualquier unidad o personaje en la patrulla (incluso aquellos con menos del 25% de su número de efectivos iniciales) se reagrupan automáticamente después de huir como reacción a una carga. Las unidades de caballería rápida pueden usar esta habilidad y mover luego.

HABILIDAD ALEATORIA (1d6)

1. **Elige tus luchas.** El jugador puede elegir su Objetivo Oculto.
2. **El blanco de sus ojos.** Cualquier unidad de la patrulla que vaya armada con armas de proyectiles ignora todas las penalizaciones al aguantar y disparar (es decir: no tiene el -1 por aguantar y disparar, puede aguantar y disparar incluso si está a menos de la mitad de la distancia de la carga, puede aguantar y disparar a una carga de una unidad que está persiguiendo una unidad que huye, etc.).
3. **Ni en las adversidades.** Un jugador con un personaje con esta habilidad no puede estar superado numéricamente por su enemigo. Si al empezar la partida el enemigo tiene una patrulla con mayor Valoración, debe eliminar miniaturas hasta dejarlo con una Valoración igual a la patrulla del personaje Astuto (no se consideran bajas, simplemente que la lista de ejército enemiga no puede tener más Valoración que la suya).
4. **Escurridizo.** El personaje puede rechazar un desafío y seguir en la primera fila del combate para luchar.
5. **Presionar la ventaja.** Siempre que la Patrulla obtenga una victoria (o masacre) en batalla, gana 25 puntos de experiencia adicionales. Estos puntos se ganan si el personaje sobrevive (aunque no esté en el campo de batalla al acabar la partida).
6. **Elegir.** El jugador elige cuál de las habilidades (1-5) quiere.

Bárbaro

Los personajes bárbaros suelen venir de tierras salvajes, y confían en las cargas entusiastas, la superioridad numérica y los ataques salvajes para ganar las batallas.



Noble

Para un personaje Noble, el honor personal es más importante que la victoria e incluso que la vida. El sentido del honor personal de un personaje puede ser una gran ventaja en una batalla, aunque en ocasiones puede llevar a la derrota.



Habilidades

HABILIDAD INICIAL

- * **Bravo.** El personaje y su unidad superan automáticamente el primer chequeo de pánico que deban realizar.

HABILIDAD ALEATORIA (1d6)

- 1: **Carga Furiosa.** Una vez por batalla, el personaje (y su unidad) pueden añadir hasta 3d3cm a su movimiento de carga.
- 2: **Experto en la Tierra.** El jugador puede desplegar la escenografía como quiera.
- 3: **Dirección absoluta.** El jugador, después de desplegar la escenografía y antes de empezar a desplegar las tropas, puede elegir dónde está el Norte, y puede elegir su/s zona/s de despliegue.
- 4: **Los guerreros mandan.** Una vez por batalla, la unidad del personaje (sólo si tiene una potencia de unidad de 15 o superior) puede doblar su bono por filas en combate cuerpo a cuerpo (es decir, si tiene 1, 2 ó 3+ filas, pasa a tener un bono 2, 4 ó 6 respectivamente).
- 5: **Furia Berserker.** Una vez por batalla, el personaje (y su unidad) se considera que durante ese turno de combate tienen furia asesina. El jugador debe declarar que está usando esta habilidad antes de que empiece la fase de combate cuerpo a cuerpo.
- 6: **Elegir.** El jugador elige cuál de las habilidades (1-5) quiere.

Habilidades

HABILIDAD INICIAL

- * **Nobleza.** Si se obtiene "Asesinato" como Objetivo Oculto, debe elegirse otro Objetivo Oculto. Además, las tropas querrán proteger a este Noble bajo cualquier circunstancia; las tiradas de "Cuidado, Señor" siempre se superan automáticamente, incluso en el caso de que haya menos de cinco miniaturas en la unidad.

HABILIDAD ALEATORIA (1d6)

- 1: **Duelista.** El personaje (pero no su montura) recibe un +1 en las tiradas para impactar en desafíos.
- 2: **Odio a la cobardía.** Si una unidad huye como reacción a la carga del personaje (o su unidad) que tiene Odio a la Cobardía, dicho personaje (y su Unidad) tendrán Odio hacia la unidad que ha huido por el resto de la batalla.
- 3: **Elige el campo.** Los Nobles intentan que las batallas sean lejos de las ciudades y pueblos. El jugador que controla un personaje con esta habilidad puede elegir si usar el mapa A, B, C ó D (escenario Pequeña Batalla) y elegir si es el jugador A o B.
- 4: **Fe en las órdenes.** El personaje (y su unidad) pueden repetir el primer chequeo de liderazgo para intentar no perseguir.
- 5: **Desafiador.** El personaje debe siempre aceptar desafíos cuando son lanzados. El personaje gana +2L (hasta un máximo de 10) si en ese mismo turno ha participado en un desafío.
- 6: **Elegir.** El jugador elige cuál de las habilidades (1-5) quiere.

Psicópata

Algunos personajes están dirigidos por sus propios demonios interiores. En el mundo de Warhammer, esos demonios pueden ser psicosis, profundas creencias religiosas, estrictos códigos de conducta, nuevas filosofías ¡o demonios realmente! Sea el caso que sea, este tipo de personajes tienen comportamientos extremos en el campo de batalla (y fuera de él).



Mago

Sólo los personajes que son hechiceros (tienen nivel de magia) pueden coger este arquetipo, incluyendo Sacerdotes Funerarios. Los que no tienen nivel de magia (como príncipes funerarios, sacerdotes guerreros, herreros rúnicos) no pueden coger este arquetipo.



Habilidades

HABILIDAD INICIAL

- * **Manía persecutoria.** El personaje (y su unidad) siempre persiguen a los enemigos huyendo. Además, añaden 3d3cm a su distancia de persecución.

HABILIDAD ALEATORIA (1d6)

- 1: **Sin temor.** Una vez por batalla, el personaje (y su unidad) pueden repetir un chequeo de desmoralización fallado.
- 2: **Loco.** Una vez por batalla, el personaje (y su unidad) pueden luchar una fase de combate cuerpo a cuerpo como si tuvieran furia asesina.
- 3: **Homicida.** Después de elegir el Objetivo Oculto, el jugador puede sustituirlo por "Aniquilación".
- 4: **Fuerte.** El personaje puede repetir la tirada en la Tabla de Heridas de Personajes (debe aceptar el segundo resultado).
- 5: **Determinado.** Una vez por batalla, el personaje (y su unidad) se consideran Tozudos hasta final de turno.
- 6: **Elegir.** El jugador elige cuál de las habilidades (1-5) quiere.

Habilidades

HABILIDAD INICIAL

- * **Amansador de los Vientos.** Mientras el personaje esté en juego, el jugador que lo controla podrá repetir la tirada en la tabla de Disfunciones.

HABILIDAD ALEATORIA (1d6)

- 1: **Nulificador.** Una vez por partida, el personaje genera un dado adicional de dispersión.
- 2: **Amplificador.** Una vez por partida, el personaje genera un dado adicional de energía que va a la reserva genérica de dados de energía.
- 3: **Potencial.** El mago tiene potencial para ser un gran hechicero. El jugador puede gastar 75 puntos de experiencia adicionales para que un mago con esta habilidad gane un nivel de magia (simplemente incrementa en uno el nivel de magia, pero no modifica ni las características ni los atributos del mago ni su coste en puntos). Esta habilidad sólo puede usarse una vez por campaña (o sea que un mago no puede subir dos niveles en una campaña).
- 4: **Visionario.** El mago puede espiar la mente del general enemigo mediante artes arcanas. El oponente debe revelar cuál es su Objetivo Oculto al jugador que controla el mago Visionario.
- 5: **Antimagia.** Una vez por partida, el personaje puede intentar dispersar un hechizo enemigo que haya sido lanzado con Fuerza Irresistible (ignorando el hecho de que sea Fuerza Irresistible).
- 6: **Elegir.** El jugador elige cuál de las habilidades (1-5) quiere.

Recuperación de heridas de unidades

Toda miniatura no-personaje que abandone el campo de batalla por cualquier razón (baja, ha huido) durante el juego puede intentar una tirada de Recuperación. Que alguien haya caído en batalla no quiere decir que esté muerto o perdido; quizá está gravemente herido, quizá haya sido dado por muerto por su enemigo... Lanza 1d6 por cada miniatura (no-personaje) que haya sido baja; con un resultado de 3+, dicha miniatura se recupera y vuelve a su unidad original, listo para luchar otro día. Efectivamente, esto quiere decir que una unidad destruida puede llegar a "recuperarse" entera...

Los "equipos", como Salamandras, Ratas Ogro, máquinas de guerra y su dotación, miniaturas de jezzails, carros y tripulación automáticamente se recuperan si el equipo sufrió menos de la mitad de heridas en total. Por ejemplo, un cañón (3 heridas) con tres imperiales de dotación, total 6 heridas, si muere un miembro de la dotación y el cañón sufre una herida, el cañón entero se recupera

automáticamente. Si sufrió la mitad (o más) de heridas, debe hacer UNA única tirada de recuperación (o todos se recuperan o no se recupera nada).

Los personajes con montura de más de una herida (pegaso, carro, araña gigante) se tratan de forma separada su montura (que sigue las reglas aquí explicadas si ha muerto) y el jinete (ver siguiente sección).

Después de las tiradas de recuperación, los jugadores deben comprobar que la unidad sigue teniendo el mínimo de miniaturas necesario para jugar una warband. Si no llega a ese mínimo, los jugadores DEBEN gastar puntos de experiencia hasta llegar a ese mínimo; si no tienen suficientes puntos de experiencia para ello, las unidades desaparecen. Si una unidad tenía grupo de mando (o fanáticos, o amerratadoras, etc.) y después de las recuperaciones no llega al mínimo de libro, se "pierden" las mejoras (grupo de mando, fanáticos, etc.).

Después de las tiradas de recuperación y de que se gasten puntos de experiencia, los jugadores deben actualizar su lista de ejército para reflejar el nuevo tamaño de cada unidad

(y borrar unidades que han sido destruidas o no se han podido recuperar), y actualizar el nuevo coste en puntos y su Valoración.

Recuperación de heridas de personajes

Los héroes de Warhammer están hechos de una madera diferente a los de la tropa de a pie (o caballo), así que su recuperación funciona ligeramente diferente. Cuando un personaje muere, debes tirar 1d66 (o sea, tira 2d6 de dos colores, diciendo antes qué color representa las decenas y qué color representa las unidades) y consultar la tabla de Heridas de Personajes.

Aplica los efectos de la Tabla inmediatamente. A no ser que se especifique en la tabla, los efectos son permanentes y acumulativos (un personaje que haya perdido un ojo puede perder un brazo otro día...).

Si un personaje acaba tan maltrecho que el jugador decide que no puede luchar más, puede jubilarse al personaje (bórralo de la hoja de control de ejército) aunque su equipo y objetos mágicos pueden pasar a otro personaje.



Tabla de Heridas de Personajes

Ganar la Campaña

Antes de que comience la Campaña, los jugadores deberían determinar una fecha de finalización y un criterio para determinar el campeón de la campaña, como por ejemplo la patrulla con mejor Valoración, o la mejor relación entre partidas ganadas y perdidas, o +3/+1/+0 puntos como en una liga de fútbol... Se puede hacer una final entre los dos mejores clasificados, o unas semifinales entre 4 estilo torneo.

Reglas adicionales

Esta guía para jugar Patrullas puede adaptarse a distintos tipos de ligas, torneos, campañas y estilos de juego. Aquí hay algunas de las reglas especiales que se han adoptado en los distintos grupos de juego (aunque ninguna sea "oficial").

- Jugar una campaña de mapas (CaWa) con Patrullas. Como la mayoría de partidas se solucionan en una hora, un grupo de juego puede jugar varios turnos en una misma tarde...
- Idem para torneos. Jugar patrullas es más rápido y se permite que los contrincantes jueguen más partidas y se entablen a más oponentes en un día (o fin de semana).
- Se puede jugar una Patrulla previa a una partida, y que el ganador de la patrulla tenga cierto bono en la partida (más puntos para gastar, elegir lado del campo de batalla, elegir ser el primero o no...).
- Las reglas de Arquetipos se pueden aplicar también a campañas de Warhammer.
- Puede ser interesante jugar una patrulla entre más de dos jugadores (2 vs 2, 3 vs 1).
- Se puede permitir incluir Regimientos de Renombre o Contingentes Aliados en una Patrulla.
- Se puede permitir incluir una Patrulla de 500 puntos como "aliada" de un ejército de Warhammer (por ejemplo, 1500 puntos de Imperio aliados con una patrulla de 500 puntos de Enanos que se enfrenta a 1500 puntos de Caos con una patrulla aliada de 500 puntos de Skavens).
- Permitir usar las "listas de final de libro" en Patrullas (p.e. Ejército Nigromántico).
- Imponer más restricciones (p.e. límite de coste en puntos, sólo un héroe por patrulla, sólo una habilidad por héroe, no usar reglas de Habilidades ni/o Veteranos, no poder usar ninguna singular, etc.)
- Jugar a los escenarios tradicionales de Warhammer (con o sin Objetivos Ocultos) a escala de patrullas.

1d66	Resultado
11-15*	Muerto. Elimina el personaje, su equipo, sus habilidades y su valor en puntos de la Patrulla.
16-21*	Múltiples heridas. Vuelve a tirar 1d2+1 veces en la tabla (repitiendo los resultados marcados con * para que no se dé ninguno de ellos).
22-23	Pierna herida. El personaje recibe -3M (-2M para Elfos). Si va montado, no tiene ningún efecto. Si ya tenía Herida en una pierna, pasa a estar Muerto.
24-25	Brazo herido. Tira 1d6: de 1-3 pierde un brazo (no podrá usar escudo, alabardas, etc. si pierde ambos brazos, se considera Muerto); de 4-6 tiene una herida ligera (-1HA).
26-31	Locura. Tira 1d6; con 1-3 el personaje gana Estupidez, y con 4-6 Furia Asesina. (Si ya tenía una de las dos, gana la otra; si tenía las dos, nada).
32-33	Herida en el torso. -1 a la Resistencia (si llega a 0, consideralo Muerto).
34-35	Ojo herido. -1HA. Si el personaje ya tenía Ojo herido, tira 1d6; con 4+ se considera que ha sido en el otro ojo y queda ciego; se considera Muerto.
36-41	Herida duradera. Tira 1d6 antes de cada batalla; con un resultado de 1 esta herida hace que no pueda participar en la batalla.
42-43	Sistema nervioso. -1 a la Iniciativa (si llega a 0, consideralo Muerto).
44-45	Herida profunda. El personaje se pierde las próximas 1d3 partidas que juegue la patrulla.
46-51	Robado. Sobrevive pero pierde todo su equipo mundano y mágico. Puede comprar nuevo equipo de la forma normal.
52-53	Amnesia. Sobrevive a la batalla pero olvida quién es. Pierde todas sus Habilidades (incluida la inicial) y no puede obtener nuevas habilidades.
54-65*	Recuperación completa. No hay ningún efecto positivo ni negativo.
66*	Sobrevivir ante todo. El personaje sobrevive y vuelve a su Patrulla, que ha estado practicando. La patrulla gana 15 puntos de experiencia.



Táctica Enana: Ataque subterráneo

Por Threkk Gotreksson (<http://www.webfriki.tk>)

La táctica Ataque subterráneo es una táctica poco convencional con enanos. Se me ocurrió un día en el que pensaba cómo sorprender a mi contrincante para una partida. Todo el mundo da por supuesto que los enanos son lentos y que eso les da la sensación de inmunidad frente a un flanqueo o a un ataque por la retaguardia. Sin caballería y con M8 cualquiera le daría la razón, pero aunque sea difícil, no es imposible. Si no podemos flanquearlo, ¡salgamos ya por su retaguardia! Si eres avisado te habrás dado cuenta que esta táctica se basa en el uso de una de las unidades menos usadas con enanos: Los mineros.

En la práctica es sencillo. Con las unidades de disparo le iremos atrayendo hacia nosotros, que desplegaremos en una esquina. Eso hará que se acerque a los bordes. Sino, lo mismo es; ya que el valor de nuestras tropas de disparo será mínimo, a menos a 1500 puntos. Mientras, usaremos a los montaraces y al girocóptero para empujarlo hacia el borde y evitar marchas, además de acabar con hostigadores, caballería rápida y máquinas de guerra. Eso hasta el 2º-3er turno, turno en el que saldrán nuestros mineros por su retaguardia y por el flanco; de forma que no nos pueda cargar él, pero nosotros sí. El resto es sencillo. Romper y arrasar el ejército. Fácil, ¿no? Esta táctica es poco efectiva contra difusos, ejércitos con muchas unidades y ejércitos "inmunes a la desmoralización" (no muertos), ya que se basa en atacar por la retaguardia de forma que los desmoralicemos en el primer turno de combate.

El punto fuerte de esta táctica es, sobre todo, el factor sorpresa. A ser posible, nuestro contrincante no se debe esperar nuestra carga por su retaguardia. Una carga por el flanco o por la retaguardia con mineros de dos filas y armas a dos manos es devastadora. Pero, hay que tener cuidado con varias cosas. La primera son nuestros flancos. Al hacer cargas casi en solitario, necesitamos las filas; por lo que una carga de una caballería ligera puede enviarnos de vuelta a bajo tierra. También debemos de tener cuidado con las otras unidades. Puede que tras romper, aunque hayamos acabado con una de sus unidades, estemos cercados por el resto de su ejército. Por eso, no es mala idea sacar al menos dos unidades juntas. Así evitaremos que nos rodeen.

Los puntos débiles son realmente débiles. Para que la táctica tenga éxito, necesitamos sacar cuanto antes a las unidades, ergo unas malas tiradas a la hora de sacar mineros puede decidir entre la victoria y la derrota. Los monstruos (mantícoras, vampiros en pesadillas aladas...) son una peste. A 1500 es poco probable que nos encontremos con una, pero a 2000 canta otro gallo. Al no tener cañones ni nada que haga heridas múltiples,

pueden comerse nuestro ejército. Así que, el matador a 1500 o el lanzavirote a 2000 debemos mantenerlos vivos a toda costa cueste lo que cueste. También son un problema los carros. Nuestros mineros, el núcleo de nuestro ejército, tienen una TSA de 5+. Hasta el carro más pequeño puede acabar con una unidad. Ergo volvemos a lo mismo: El lanzavirote y el matadragones. Su F7 nos quitará de en medio a estos molestos trastos.

Punto de ruptura

Retaguardia y/o flanco enemigo.

Secciones

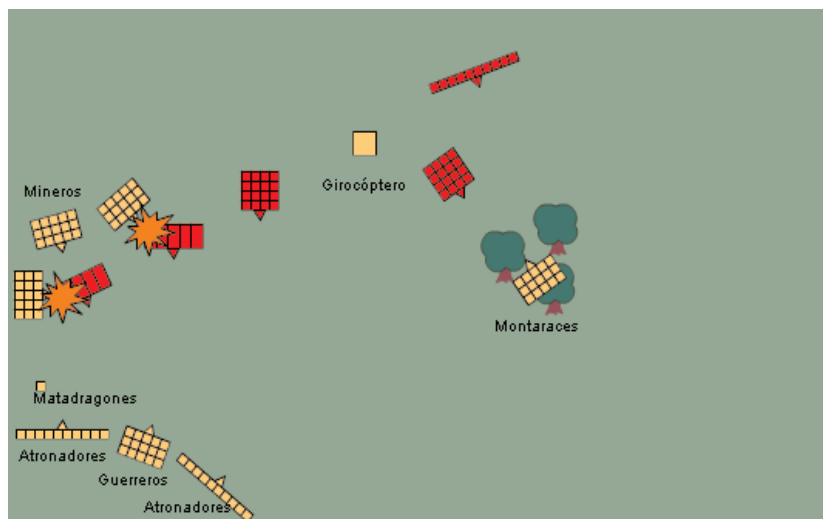
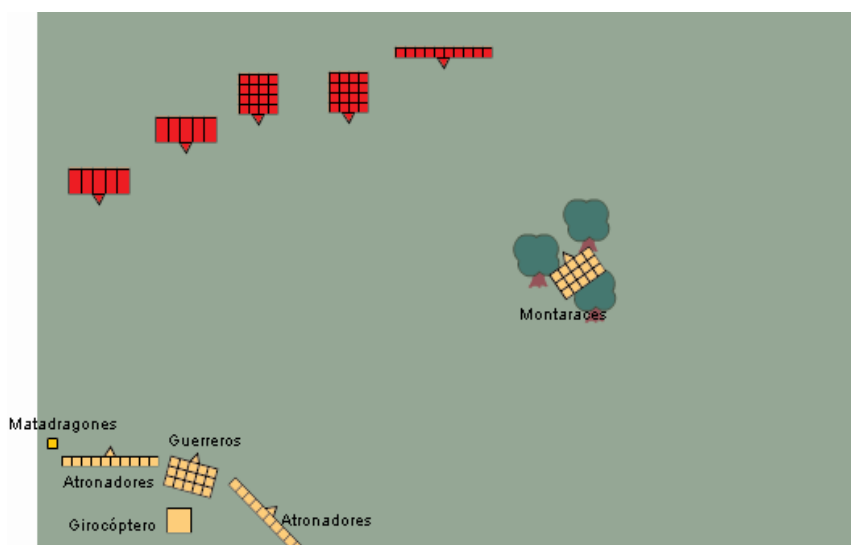
- Ruptura: Será la que cargue por la retaguardia y rompa la línea enemiga. 60-70%. Mineros, montaraces, Girocóptero y héroes.
- Cebo: Será la sección que atraiga al ejército enemigo. 30-40% Tropas de proyectiles y quizá máquinas de guerra.

Puntos fuertes

- Factor sorpresa.
- Carga por el flanco.

Puntos débiles

- Posibilidad de no salir hasta el 3er ó 4º turno.
- Posibilidad de ser rodeados
- Carros y monstruos.



JOKAERO

Trasfondo original (c) Games Workshop, en "Warhammer 40.000 Rogue Trader". Traducción de la Cueva de Tirribio (<http://www.tirribo.com/cueva/>). Material adicional de Wikipedia (<http://en.wikipedia.org>), traducción de Cargad.

En la primera edición de Warhammer 40.000, también conocida como "Rogue Trader", aparecía mucho trasfondo hoy imposible de encontrar. Entre las múltiples razas alienígenas de las que se hablaba destacan los Jokaero, simios creación de los Slann envueltos por un halo de misterio...

Los Jokaero son una raza fascinante. Lo son porque ningún extraño ha logrado nunca decidir si son realmente inteligentes. Ciertamente, son capaces de realizar tremendas proezas de ingeniería, construcción y resolución de problemas, pero no tienen lenguaje, cultura o una motivación mayor que la de la mera supervivencia. Su aspecto físico es el de un gran simio de pelo anaranjado, muy parecido al del orangután que antaño vivía en la Tierra. Esto puede ser o no una coincidencia, puesto que es una verdad reconocida que los Slann crearon y modificaron muchas razas en los albores del tiempo, y parece que visitaron la Tierra en repetidas ocasiones. Lo más sorprendente con relación a los Jokaero es su brillante técnica, pues parecen tener un entendimiento innato de la tecnología genéticamente estructurado. Si se les da el número adecuado de piezas de maquinaria estropeadas, un grupo de Jokaero puede fabricar casi cualquier cosa, desde una nave espacial hasta un cañón láser. Su comprensión de la astrofísica es desconcertante, parece que son capaces de captar las corrientes energéticas que flotan imperceptiblemente a través de la galaxia. Su comprensión de dichas materias está mucho más allá del de otras razas, con la posible excepción de los Grandes Magos Slann.

Las naves espaciales de los Jokaero son un ejemplo adecuado. Una nave espacial Jokaero consiste en una estructura abierta de armazón enrejado, con una forma poliédrica única; esta estructura obtiene energía de las corrientes energéticas galácticas, merced a sus formas espirales. Las naves Jokaero se mueven, maniobran y viajan a través de la disformidad realizando cambios físicos en la forma de la nave, por lo que se altera la relación del navío con los poderes universales que utiliza, modificando su lugar en el orden galáctico natural. Los Jokaero son capaces de manufacturar trajes estancos y otras piezas esenciales de equipo, pero normalmente van desnudos; su grueso pelaje les protege del frío y la humedad. Las naves espaciales, aunque abiertas



Esta es la única miniatura que GW lanzó en su día para representar a los Jokaero. Esculpido por Aly Morrisson en la segunda mitad de la década de los '80.

Algunos escenarios de los inicios de Warhammer 40.000 incorporaban a los Jokaero desplegados en pequeñas áreas; estos seres eran capaces de construir armas increíbles para defenderse a medida que la partida avanzaba.

Aunque se consideran una "raza olvidada" en 40k (como los Squat, los Zoat o los Gyrinx), aún se encuentran algunas referencias ocasionales. Por ejemplo, hay una entrada en la armería del Códex: Cazadores de Brujas (3ª Edición), las "armas digitales" en la que se describen como "objetos antiguos que una raza alienígena creó para el Imperio" (p21) aludiendo a ellos aunque no se les mencione. Se les menciona, sin embargo, en el Códex: Necrones (3ª Ed) como una raza que copia la tecnología, creada por los Ancestrales en los albores de su imperio (pg.26).

En las novelas, se sabe de referencias en la trilogía de la Guerra de la Inquisición.

al espacio, retienen una atmósfera respirable gracias a un campo energético que las circunda, por lo que la ropa protectora es innecesaria.

Los Jokaero viven en grandes grupos familiares, vagabundeando por la galaxia y sólo preocupados de su supervivencia. Estos grupos como media están formados por doce individuos. A veces, familias interrelacionadas viajan y trabajan juntas, y se agrupan cuando hay que combatir. Cada familia es dirigida por un patriarca o matriarca. En combate la familia es la unidad básica de combate. Es habitual que cada familia tenga su propio vehículo además de su propio depósito de equipo. Aterrizan frecuentemente en mundos deshabitados, normalmente para rapiñar restos o componentes específicos que puedan necesitar. Si es preciso, se agruparán y atacarán a otras criaturas

para obtener lo que precisan. Debido a sus extraordinarios talentos, usan armas, equipos y tácticas de una forma similar a las criaturas inteligentes, siendo capaces de realizar ataques coordinados y complejos. Normalmente seleccionan una estación solitaria, una granja o una mina distante como su blanco, atacándolo, saqueándolo y escapándose antes que les puedan lanzar un ataque de respuesta. Es imposible discutir o razonar con un Jokaero. Darles lo que desean es difícil, puesto que son incapaces de comunicarse.

Los Jokaero tienen una aversión natural al combate cuerpo a cuerpo, prefiriendo luchar desde una distancia segura. No les gusta arriesgar a los miembros de su grupo familiar y raramente luchan excepto que necesiten desesperadamente alguna cosa o actúen en defensa propia.

Si los Jokaero pudieran ser controlados, serían sumamente útiles para otras razas. Sin embargo, esto ha resultado imposible. Tienden a construir cosas que cubran sus necesidades inmediatas. Los intentos de capturar a algunos Jokaero y obligarles a trabajar tienen siempre efectos desastrosos: construyen cosas que les ayuden a escaparse.

Se conoce que los Jokaero inventaron un dispositivo de supervivencia con minúsculas abejas mecánicas, controladas por un único ordenador principal que requería una entrada psíquica; esto sugiere que los Jokaero son una raza con sentimientos, pero de una forma diferente al resto de razas conocidas. También unas mortíferas armas digitales, llamadas así porque se manejan con un sólo dedo.

Los Jokaero han sido declarados Protegidos por el Imperio; esto indica que aunque sean una raza xénica, el Imperio espera obtener algo de ellos y no los ve como una amenaza. Al parecer, los Jokaero no tienen reparos en intercambiar algunos elementos tecnológicos que crean a cambio de la protección imperial.

SWSB: INTRODUCCIÓN

por Namarie

Hace unos cuantos años, una de mis pasiones eran los juegos de construcciones como el Lego o el ya desaparecido Tente. Como muchos, construíamos varias cosas, incluidas las naves espaciales que veíamos en las películas y series de TV. Star Wars, por supuesto, entre ellas. Recuerdo también haber hecho varios TIE Fighters y X-Wing (o cosas parecidas) y jugaba a luchas entre naves.

A medida que toda la generación X (aquellos que de pequeños soñábamos con pilotar un X-Wing) hemos ido creciendo, nuestro poder adquisitivo también lo ha hecho, y aquella pasión por Star Wars ha ido in crescendo en forma de coleccionismo variado (a veces compulsivo, hay que reconocerlo). Esa pasión por las batallas de naves de Tente, que luego revivimos gracias al juego de PC "X-Wing" y secuelas, se traslada, por fin, a un juego de estrategia de miniaturas.

Las miniaturas

Como todos los juegos de miniaturas coleccionables prepintadas (al menos todos los que yo conozco), Star Wars tiene naves bien esculpidas, con una calidad de pintado irregular (aunque muy aceptable), de plástico de ese blando. Supongo que tener plástico blando tiene su parte positiva y su parte negativa; aguanta mejor los golpes, pero se deforma muy fácilmente. Esto quiere decir que si tienes un X-Wing, lo más probable es que tenga los "disparadores" torcidos. Podemos vivir con ello, evidentemente, pero queda feo (sobre todo si haces coleccionismo). En la mayoría de miniaturas, por suerte, no hay partes fácilmente "doblables".

La escala de las miniaturas es algo que ya anunciaron en su día y que ha pillado a algunos por sorpresa. La escala es relativa, no absoluta, igual que ocurre en Axis&Allies (donde un soldado es mucho mayor en escala que un jeep o un tanque ¡o un avión!). Esto ha hecho que un TIE Fighter sea más pequeño que un superdestructor imperial, pero no que estén a la misma escala. Hay que pensar que un TIE mide 6 metros de largo, mientras que un superdestructor pasa de los diez kilómetros. Si se hubiera hecho a escala, el TIE Fighter hubiera sido de 2mm mientras que el superdestructor hubiera medido diez metros...

Para solucionar eso se aplicó la "escala relativa": las naves más pequeñas son más pequeñas y las más grandes son las más grandes, pero no están a la misma escala. Y diría que, salvo un par de excepciones que

podrían haber sido algo más pequeñas (lanzadera imperial p.e.), es bastante correcto.

A nivel de juego, existen cuatro "clases" de naves como ya veremos; básicamente los TIE fighters son "clase 4" y los superdeestructores son "clase uno". Esto tiene mucho efecto en el juego, tanto de maniobrabilidad como de capacidad ofensiva y defensiva de las naves.

Los boosters

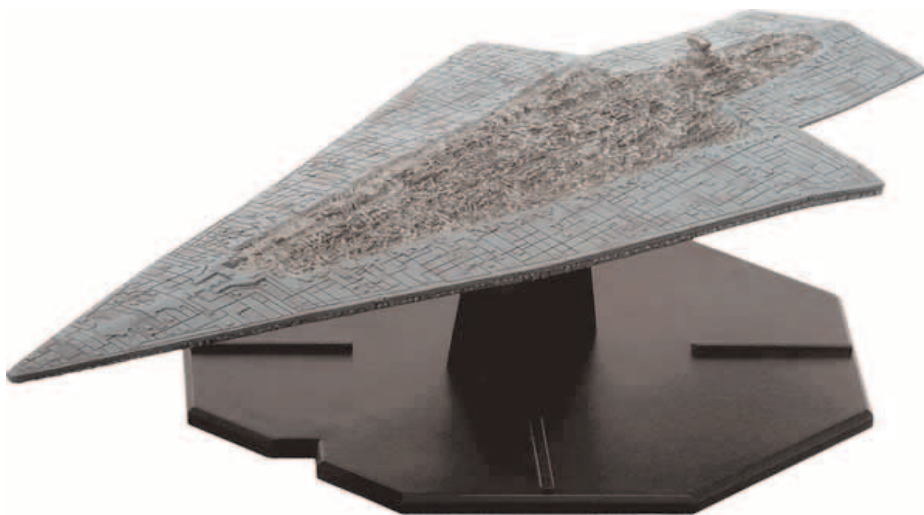
En el set de iniciación vienen ocho naves clase 3 y 4 aleatorias (todas ellas comunes e infrecuentes) y las dos naves clase 1 del juego (que no se pueden conseguir de ninguna otra forma). Un tablero de juego, manual contadores y 1d20 acompañan a las miniaturas, y su precio es de cerca de 35€. Precio muy ajustado por todo lo que dan, que ya permite tener un enfrentamiento entre dos bandos.

ejemplo el caza de *Darth Vader* o el *Halcón Milenario*). En promedio, si te quieres hacer toda la colección deberías comprarte unos 15 boosters y hacer cambios con las repetidas que tengas. Si quieres tener un ejército para jugar, con dos o tres boosters tienes de sobra (si quieres un ejército "puro" quizá cuatro o cinco boosters).

El manual

El manual, de 40 páginas, es (como en el caso de todos los juegos de miniaturas coleccionables) unas hojas grapadas en formato cuartilla. Todo es a color, y explica las reglas de una forma muy sencilla con algunos diagramas. A destacar que hay 14 páginas dedicadas a explicar, ilustración incluida, todas las naves del juego (no sus características sino su "trasfondo"). Está en inglés, pero hay una traducción gratuita (por si quieres ver el juego o no comprarte el set de iniciación) del reglamento en español en la web de Devir:

http://www.devir.es/producto/swminis/starship_battles/inicio/



Esta enorme nave de unos 20cm de largo sólo está en el set de iniciación...

Los boosters (cerca de 23€) tienen siete miniaturas. Una de ellas siempre es Huga (es decir clase 2: destructor imperial, nave de control de droides, fragata rebelde... En general, tienes un 33% de probabilidades de que la nave de clase 2 sea Rara), las otras seis son un par o tres de clase 3, y tres o cuatro de clase 4. Una de ellas (de clase 3 ó 4) es siempre una Rara (por

La partida

La duración, una vez has jugado tres o cuatro veces, es de media hora (una partida estándar de 300 puntillos). No suele haber discusión por las reglas (son muy claras) y el hecho de que nunca se sabe quién empieza cada turno, hace que esté muy equilibrada

(quizá demasiado influenciada por la suerte).

En el momento del despliegue ya empiezas a ver la estrategia del enemigo: si ves muy pocas naves gordotas lanzacazas, sabes que va a tener muchas naves pequeñas más tarde; si ves que hay mucha nave inicial (más de cinco) no va a haber generalmente mucho Caza.

Y es que hay un detalle muy bueno: sólo pueden desplegar las naves de tipo 1, 2 y 3. Las naves de tipo 4, los Cazas, están dentro de las naves gordotas (aunque no indicas dentro de cuál exactamente) y los vas sacando de dichas naves a medida que avanza la partida. Un buen sistema, que aleja definitivamente este juego de su "hermano" Star Wars Miniatures. La partida transcurre lanzando tus cazas desde las naves más grandes, e intentar ir eliminando las naves enemigas que más te interese.

Pero a las pocas partidas vemos (desgraciadamente) que si te haces un ejército "culoduro" de naves iniciales que hagan daño y te limitas a disparar sin moverte, tienes media partida ganada. El "alcance infinito" de las armas, que tan buenos resultados da en SWM, no debería poderse aplicar aquí (como se sugiere en las "reglas opcionales"). En SWM tenemos paredes y coberturas para "limitar" los objetivos posibles de alguien que dispara, pero en el espacio desaparecen las coberturas, y tener varias naves que hagan 2 ó 3 de daño y a distancia (Virago, Slave 1) pueden acabar, sin moverse, con el enemigo.

El turno

El turno se divide en básicamente tres fases: iniciativa, mover, y disparar.

Fase de Iniciativa

Al inicio del turno, se determina quién gana la iniciativa mediante una tirada de dados. El que gana mueve segundo y dispara primero, ambas cosas tremendamente buenas. La única manera de tener algo de ventaja de iniciativa es con algunas naves (raras, por supuesto) que te permiten por ejemplo repetir la tirada (*Wild Karrde*) o empezar primero el primer turno (el *Crucero Interdictor Imperial*).

Fase de Movimiento

En la fase de movimiento es donde se desarrolla gran parte de la estrategia. A grandes rasgos podemos



El interceptor Jedi de Obi-Wan, entre otras cosas (Df17, AT+5 con 2 armas), ayuda a los cazas amigos adyacentes con un +2AT

decir que las naves mueven libremente, y acorde a su tamaño: las naves tipo 1 son más lentas y mueven sólo 1, las naves 2 mueven 2, las naves tipo 3 mueven 3 y las naves tipo 4... vale, obvio, no? Además para las naves 1 girar cuesta movimiento, y las naves 3 y 4 son las únicas que pueden mover en diagonal sin que cueste doble. El encaramiento (dónde queda delante y dónde queda detrás) es MUY importante en las naves (bueno, en las tipo 4 no).

Los cazas, además, si pasan al lado de otro caza deben pararse (excepto los Interceptores), y sólo pueden disparar a lo que tienen adyacente.

Hay algunas reglas de las naves muy curiosas como los Rayos Tractores de las tipo 1 ("frenan" la nave como el Halcón Milenario resulta frenado en la 1...), como Infinite (si esa nave muere, puede volver a salir de una nave madre el turno siguiente), o Evasión Jedi (las naves no adyacentes hacen uno menos de daño). No muchas, pero las suficientes como para justificar la "rareza" de algunas miniaturas.

Fase de Disparos

En la fase de disparos, el jugador dispara (noooo... ¿en serio?) con sus



El Slave-1 de Boba Fett

naves. De hecho dispara TODAS las armas de TODAS las naves. Es decir, que si tenemos una nave como por ejemplo el X-Wing (dos armas: cañón láser ataque+3 daño 1, y torpedos de protón at+3 d4 sólo contra no-cazas), éste puede disparar el cañón láser contra un TIE Fighter que le está molestando y los torpedos de protón hacia una lanzadera imperial.

En la fase de disparos se resuelve todo mediante el famoso D20 y con el mismo sistema que SWM. El atacante tira 1d20, le suma el Ataque, y si el resultado es superior a la Defensa, le hace puntos de daño que si llegan a cero destruyen la nave.

Hay ciertas apreciaciones muy interesantes.

- El ataque no es siempre el mismo. En SWM cada miniatura tiene un Ataque que se suma al dado. En SWSB, ya que una misma nave puede tener dos o más armas, cada arma puede tener un Ataque diferente (y encima puede haber bonos). Por ejemplo, el TIE Bomber tiene un ataque +1 para disparar su cañón láser, pero un +4 para disparar torpedos de protón.
- La defensa tampoco es constante; los cazas tienen defensas generalmente altas (generalmente entre 14 y 17, hasta 19 que tiene el caza de Darth Vader) pero tienen la misma delante, detrás y por los lados. Las naves más grandes (tipo 3, 2 o 1) generalmente tienen una defensa alta en su parte frontal pero pobre en laterales y detrás. Esto quiere decir que muchas veces la estrategia es mover las naves más rápidas hasta que puedan disparar a los flancos o la parte trasera de las naves y ahí intentar dañarla.
- El daño tampoco es constante. Cada arma de cada nave tiene un daño diferente, e incluso vemos que algunas naves tienen "bono" a dañar (p.e. el Y-Wing tiene +1 daño a naves que no han sufrido daños cuando dispara con el cañón de iones).
- En cuanto a los "puntos de vida" que tienen las naves, aquí se le llama "Casco" (¡que no Casco Oscuro!). Los cazas tienen un casco de 1 (con las honrosas excepciones del X-Wing de Luke y el TIE Advanced de Darth Vader), por lo que si reciben un impacto, automáticamente "mueren". Esto implica que si te dedicas a ir destruyendo cazas enemigos olvidando las naves grandes, el enemigo probablemente consiga la victoria (naves más grandes suelen tener armas más potentes). Pero si vas eliminando las naves gordas,

hasta que no lo consigues tu oponente ha sacado suficientes cazas para dañarte... o dañar a tus cazas. Las naves grandes tienen más de un punto de daño. Esto quiere decir que un jugador tiene que concentrar fuego en ese superdestr... digo, en una nave grande, para conseguir eliminarla. Las naves grandes además tienen dos "perfiles": normal y dañado. Si haces algo de daño a una nave tipo 1, 2 ó 3, su defensa caerá y algunas de sus habilidades se verán reducidas, pero no acabarás con ella. Como se puede ver, de momento se intuye que hay estrategias muy variadas de creación de ejército, y varias formas de jugar diferente...

Ordenes (Commands)

Para dar algo más de salsa, algunas naves tienen capacidad de mando. Esto se representa mediante las "órdenes especiales", que afectan a todo un tipo de nave. Por ejemplo, la nave de Palpatine puede disponer de un contador de órdenes que puede usar cuando quiera y hacer desde que todas las naves de clase 2 puedan lanzar 1 caza adicional este turno, a que todos los cazas tengan +2 contra cazas.

Escenarios

En el manual no hay ni un triste escenario "real". Teniendo en cuenta que hay seis películas, hacer simplemente seis escenarios hubiera sido muy bueno para los fans y no les habría costado mucho. Digo.

Quizá estén preparando un "Ultimate Missions", no lo sabemos... lo que sí sabemos es que aquí en Cargad el mes que viene ya tendréis algún escenario :) (y posiblemente más de uno...)

Ejércitos Puros

En Star Wars hay dos facciones (Light Side y Dark Side) que vienen

dadas por si la peana es redonda o octogonal. Pero lo que realmente es guapo en este juego es tener un ejército puro. Podríamos decir que casi todas las miniaturas se engloban en cinco "tipos":

- Los "buenos" de la trilogía original. Los Mon Calamari, fragatas rebeldes, el Halcón Milenario, X-Wing (incluyendo el de Luke), A-Wing, Y-Wing o B-Wing. Un ejército de este tipo se basa bastante en los cazas, pero es algo complicado de jugar debido a la baja capacidad de lanzar cazas que tienen las naves rebeldes (en comparación con otros).
- Los "malos" de la trilogía original. Destruyores imperiales (incluido el enorme Executor) y cientos de TIE Fighters acompañados de TIE Bombers, TIE Interceptors y alguna que otra nave "personal" (como Boba Fett o Darth Vader). Un ejército muy basado en cazas, que gracias a la regla "Infinite" de los TIE Fighters permite desatar un vendaval de mosquitos...
- Los "buenos" de la nueva trilogía. Con uno de los mejores clase 2 del juego (Venator), capaz de lanzar cuatro cazas por turno y pegar bastante bien (dos armas de daño 2 y 4, rayos tractores, 9 de cuerpo, defensa frontal 16), el ejército de la República es posiblemente el más sencillo de jugar, y es quizá de los más potentes. Hay pocas naves "especiales" (los cazas de Obi Wan y Anakin), por lo que es un ejército que el jugador novel puede llegar a aprovechar con pocas partidas. Acompañando los Venators, las Republic Assault Ship, los Republic Cruiser (anticazas), el ARC-170, o los Jedi Starfighter.
- Los "malos" de la nueva trilogía. Básicamente se trata de droides aunque hay algunas honrosísimas excepciones (las naves de Grievous, de Jango o del Emperador por ejemplo). Un ejército con combinaciones interesantísimas, con unas naves tipo 2 muy buenas

(encabezados por el Invisible Hand, brutal) y con capacidad de lanzar muchos cazas, ya sean los Vulture Droid (AT+3, infinitos, 10 puntos) o la nave de la Tecno Unión (que cuesta tan sólo 2 puntos, por lo que podemos tener 20 si queremos). Son indispensables los Trade Federation Droid Control Ship (donuts para los amigos) para poder ir lanzando cazas...

- Los que no estaban en las películas. Hay muy pocas de estas, tanto "buenos" (el Outrider y el Wild Karrde) como "malos" (el caza de Asajj Ventress y la Virago del príncipe Xizor). Sin embargo, tienen su carisma...

Conclusión

Es un juego que todo friki debería tener en su casa :) aunque da la impresión de poderse haber pulido un poquito más. El hecho que a la semana de haber salido a la venta ya hubiera en la web diversas reglas opcionales que mejoran muchísimo el juego (sin ser tremendamente complicadas) da que pensar que quizá no se probó suficientemente el juego.

Sin embargo, el éxito ha cogido por sorpresa a Wizards of the Coast rompiendo las previsiones más optimistas: en menos de dos semanas se había agotado todo el stock en Estados Unidos. En alguna tienda española a la que hemos consultado, tres cuartos de lo mismo: los boosters y packs iniciales pedidos el primer día se agotaron en menos que canta un gallo.

Parece ser que este juego sí que puede llegar al "gran público" (más que HeroClix), con todo lo que ello conlleva. No os daré una opinión personal, porque a mí siempre me han encantado las batallas de naves de Star Wars y sólo os diría "¡cómpralo!". Intentando ser un poco más objetivo, diré que el juego está más que bien si se aplican algunas reglas opcionales, aunque resulta caro hacerse la colección completa...

Lo Bueno

- ¡Son las naves de Star Wars!
- El juego no es nada complicado.
- Hay una gran variedad de tácticas
- Hacerte un ejército "puro" es relativamente barato.
- El nivel de pintura es alto, y hay miniaturas muuuuy bien pintadas (cazas de Obi Wan y Anakin p.e.)
- Parece que hay mucho jugador interesado.



Lo Malo

- Seguro que sacan ampliaciones... más gasto... *snif*
- Da la sensación de poco probado.
- Las reglas opcionales son obligatorias si no quieres que se te haga pesado.
- Hacerte la colección completa supone unos 400 euros de gasto... ¡coñe! ¡400 euros llevo! Cachis...

STAR WARS Starship Battles REGLAS AVANZADAS

Recopiladas, adaptadas y traducidas por Lord Darkmoon para Cargad

Tras haber jugado unas cuantas partidas a "Star Wars Starship Battles", me he percatado de algunas cosas en las que el juego falla. La primera, que las naves principales (clase 1 y 2) no duran nada. Y para cuando las naves empiezan a conseguir una posición ventajosa, la partida está prácticamente acabada. Aunque esto no es malo per sé, lo cierto es que no refleja bien las batallas de Star Wars, donde las grandes naves principales se enfrentan disparándose a muy corto rango, mientras los cazas vuelan a su alrededor.

Tras navegar por varios foros (sobre todo los de Wizards) en busca de comentarios sobre el juego, he encontrado varias "reglas caseras" que considero realmente interesantes, y que le pueden dar un giro más estratégico al juego. Estas reglas tienden a ralentizar el juego, haciendo que una partida que antes se jugaba en una hora pase a jugarse en dos o tres.

También hay que tener en cuenta que algunas de estas reglas tienen más sentido si se juega en un espacio mayor que el mapa estelar que trae el juego. Finalmente, se darán unas reglas que permitan jugar sin tablero.

No es necesario aplicar todas las reglas caseras, sino que cada jugador (o grupo de jugadores) deberían elegir aquellas que les parecen más interesantes, adaptarlas a su estilo de juego, y modificarlas. Desde Cargad estamos más que interesados en oír vuestras opiniones sobre estas reglas y las modificaciones que les habéis hecho.

1. Escudos

Todas las naves de Clase 1 a 3 ganan escudos. El máximo número de puntos de escudo que tiene una nave es igual a su valor de Casco/Hull inicial. Por ejemplo, un Crucero de la República/Republic Cruiser tiene 6 puntos de Casco/Hull, por lo que tendría seis puntos de Escudos. Utiliza algún tipo de marcador para designar dónde se sitúan los Escudos. Durante el Despliegue/Setup, todas las naves tienen máximos escudos y los jugadores colocan sus escudos en este momento.

Al recibir daño, los escudos funcionan de forma ablativa, es decir, se resta primero el daño de los escudos antes que del Casco. Por ejemplo, el Crucero de la República tiene 4 puntos de Escudo en su Frontal. Recibe una serie de impactos por un total de 5 puntos de daño. En la fase de daños, antes de regenerar los escudos, el Crucero reduce a 0 los puntos de

Escudos en el Frontal y además recibe 1 punto de daño en el Casco.

Durante la fase de daño, las naves de Clase 1 y 2 regeneran 2 puntos de escudo, mientras que las naves de clase 3 regeneran 1 punto. El jugador puede en esta fase recolocar los puntos de escudo que tiene disponibles en una nueva configuración.

2. Reducción de Daño en naves de Clase 2

Todas las naves de Clase 2 tienen una DR 1 limitada. Esto significa que las naves de Clase 2 pueden ignorar todos los ataques que hagan 1 punto de daño. Cualquier ataque que haga 2 o más puntos de daño se resuelven de la manera normal. Por ejemplo, un Republic Cruiser con Turbolasers (Daño 2) impacta a un Star Destroyer enemigo que sufre los dos puntos de daño. Esto evita que los TIE y

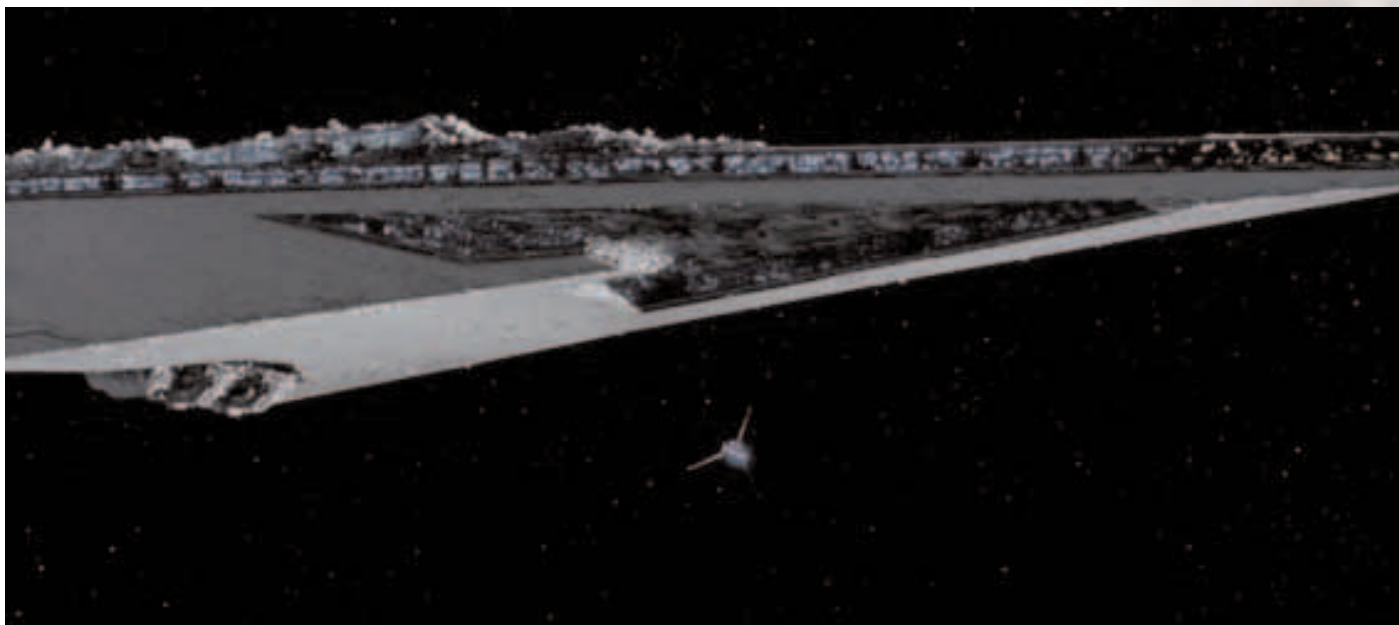
otros cazas utilicen sus minúsculas armas para dañar naves principales.

3. Apuntar

Los jugadores declaran a qué objetivo dispara cada uno de los sistemas de armamento de la nave antes de resolver los disparos de esa nave. Por ejemplo, el Republic Assault Ship declara que va a disparar el Turbolaser y el Cañón Láser al Spuer Star Destroyer enemigo, y los Proton Torpedoes al Sith Interceptor. Creo que esta manera es más realista y evita que los jugadores disparen a una nave hasta destruirla antes de pasar a otra.

4. Penalizaciones por Distancia

Las naves tienen una penalización de -1 por cada 3 cuadrados completos de distancia entre ambas naves. Las diagonales cuentan como 2 cuadrados. Creo que esto incentiva que



las naves apunten a objetivos más cercanos y permite a los jugadores retirar de la primera línea a las naves dañadas o vulnerables para mantenerlas con vida.

Otra opción, más sencilla, es establecer una distancia máxima de 6 cuadrados para todas las armas, excepto las naves de Clase 4, que siguen teniendo un alcance de 1.

Una tercera opción es que las naves de tipo 1 a 3 tienen una penalización al daño de -1 por cada 6 cuadrados después del primero.

5. Daños Críticos (Tabla Avanzada de Daños)

Esta es una parte divertida de la batalla. Un impacto crítico es una tirada de 20 natural en la tirada de ataque. Las naves reciben daños especiales cuando reciben un impacto crítico que daña el Casco (Hull) y cuando se gira la carta debido al daño. NOTA: Un impacto crítico tiene que penetrar los escudos enemigos para poder hacer daño avanzado. Si los escudos absorben el ataque, no hay daño avanzado. Los cazas son automáticamente destruidos con un impacto crítico. Los daños críticos se definen durante la fase de Daños.x



- 1-3 Añade un punto de daño al ataque
- 4-6 Añade dos puntos de daño al ataque
- 7-9 Añade tres puntos de daño al ataque
- 10-11 El daño se dobla
- 12 El timón está dañado. Cada vez que la nave intenta moverse, tira un dado:
 - 1-7 La nave gira a la derecha y se mueve.
 - 8-14 La nave gira a la izquierda y se mueve.
 - 15-20 La nave se mueve de frente.
- 13 Impacto en el Generador de Escudos. No hay regeneración de escudos.

- 14 Generador de Escudos destruido. Pierde todos los Escudos. No tiene regeneración de escudos.
- 15 Sistema de armas dañado. -2 a todos los ataques con el primer sistema de armas.
- 16 Impacto en el puente. -4 a todos los ataques.
- 17 Impacto en los Motores. El movimiento se divide por la mitad redondeando hacia abajo.
- 18 Motores destruidos. Sin capacidad de movimiento.
- 19 Fuego. Recibe 4 puntos de daño cada turno.
- 20 Fuego desastroso. Sin movimiento, -4 en todos los ataques, 4 puntos de daño cada turno.

6. Control de Daños.

Al finalizar el turno de daños, cada nave de Clase 1 a 3 puede intentar controlar los daños. Las naves que no se movieron ni dispararon pueden tirar dos veces en esta tabla.

- 1-10 Sin cambios
- 11-13 Repara 1 punto de daño
- 14-15 Repara 2 puntos de daño
- 16-20 Repara un impacto crítico y 1 punto de daños. Si no hay críticos, repara 3 puntos de daño.

7. Naves muy dañadas

Las naves de Clase 1 o 2 con sólo 1 punto de Casco tienen la integridad del casco gravemente dañada. Cualquier nave de Clase 1 o 2 que intente un giro debe realizar una Salvación de 6+ (obtener un 6 o más en 1d20) o el casco se rompe y la nave es destruida.

8. Penalizaciones por Distancia basadas en las armas

Si utilizas esta regla, no uses la número 4.

Cada tipo de arma diferente tiene un rango máximo.

- Turboláser: 3 cuadrados
- Cañones de Iones: 2 cuadrados
- Cañones Láser: Adyacente
- Naves de Clase 4: Adyacente
- Otras armas: Sin rango limitado

9. Flotas de Facciones Puras

Si tu flota es pura (es decir, son todas Naves Rebeldes, Imperiales, etc) ganas un Contador de Mando 1-4 (Command Counter 1-4) para utilizarlo como parte de tu flota. Designa una nave de la flota como la Nave Insignia y asigna el punto de Mando a esta nave. Si la nave es destruida, pierdes el punto de mando si no se ha usado.

10. Asteroides

Un campo de Asteroides puede ser tan pequeño como un único cuadrado o tan grande como 4x4 cuadrados, aunque lo ideal sería que fueran 2x2 cuadrados. Para una batalla interesante, bastaría con dos de estos campos.





Cada vez que una nave se moviera por una casilla ocupada por un campo de asteroides (en el caso de las naves más grandes, basta con que una parte de su base estuviera sobre un campo de asteroides), recibe 1 punto de daño. Este punto de daño se evita con un 6+ para las naves de Clase 4, 11+ para las naves de clase 3 y 16+ para las naves de clase 2 y 1. Si en la tirada se obtiene un 1, se reciben dos puntos de daño en lugar de uno.

11. Cazas con Hiperimpulso

La Rebelión suele utilizar muchos cazas con hiperimpulsores. Todos los cazas del Lado Luminoso del periodo de Guerra Civil pueden, a elección del jugador, desplegarse con el resto de las naves.

12. Jugar sin tablero

La idea detrás de estas reglas caseras es prescindir del movimiento en casillas y del giro por cuadrados, de forma que el juego se asemeje más a un juego de miniaturas. Como esto implica también un escenario más grande, se aplican reglas adicionales para el alcance.

Movimiento

El movimiento depende de la Clase de nave a la que pertenezca. Una nave puede mover menos cm de los indicados, y no existe un número mínimo de cm que debe mover una nave. Además, las naves pueden girar. Dependiendo del tipo de nave pueden girar una o más veces a lo largo de su movimiento. Para realizar un giro, marca la zona donde se encuentra la muesca en la base de la nave. Luego gira la nave hasta que la marca que indica el comienzo del lateral se encuentre en el

lugar donde estaba la muesca. Esto equivale, aproximadamente, a un giro de 45°.

Las naves de Clase 1 mueven 15 cm en línea recta. Pueden realizar un único giro, pero deben mover 10 cm en línea recta ANTES de girar.

Las naves de Clase 2 pueden mover hasta 30 cm. Los primeros 10 cm de movimiento los deben realizar en línea recta. Pueden realizar hasta 2 giros durante su movimiento, pero entre giro y giro deben mover siempre un mínimo de 10 cm.

Las naves de Clase 3 pueden mover hasta 45 cm. Pueden realizar tantos giros como deseen, pero entre giro y giro deben mover siempre un mínimo de 5 cm. Al contrario que las naves de Clase 1 y 2, las naves de Clase 3 pueden realizar un giro sin mover.

Las naves de Clase 4 pueden mover hasta 60 cm. Pueden realizar tantos giros como deseen y en cualquier momento. No necesitan mover una distancia mínima entre giro y giro. Las naves de clase 4 pueden realizar cualquier número de giros sin necesidad de mover.

Disparo

Las naves tienen un alcance limitado. Las naves de Clase 4 tienen un alcance de 10 cm. Además, sólo pueden disparar a naves que se encuentren dentro del arco frontal o lateral (no a las naves que se encuentren en el arco posterior).

En el resto de las naves, el alcance estándar es de 30 cm. Por cada 15 cm adicionales, la nave recibe un penalizador de -1. Sólo puede disparar si el Ataque y el penalizador de distancia es +0 o superior.

Por ejemplo, el Executor (nave de Clase 1) tiene un +8 para disparar con la barrera de artillería lateral. Esto significa que su alcance es de 150 cm, con un +0. Si dispara a una nave enemiga que se encuentra a 90 cm, tiene un -4 para impactar.

No se puede disparar a una nave de Clase 4 que se encuentre a más de 10 cm.

Defensa Puntual (P.D.)

Esta característica sólo se puede utilizar contra naves de clase 4 que se encuentren a 10 cm o menos.

Lanzamiento de Cazas

Cuando una nave lanza cazas, éstos se colocan a menos de 10 cm de ella en los arcos laterales o posterior, pero no en el arco frontal.

Otras consideraciones

Para comprobar si un caza intercepta a otro, o si una nave se ve atrapada en un rayo tractor, etc. considera que 1 cuadrado son 10 cm.

En el resto de las opciones, disparo, etc... el juego se utiliza de la misma manera. Se pueden utilizar las mismas reglas opcionales sugeridas anteriormente, excepto la número 4 (Reducción por Distancia) que ya va incorporada y la número 8.

Opcionalmente, puedes utilizar los siguientes alcances para las diferentes armas (como en la regla opcional número 8):

- Turboláser: 45 cm
- Cañones de Iones: 30 cm
- Cañones Láser: 15 cm
- Naves de Clase 4: 10 cm
- Otras armas: 60 cm

Introducción a epic

Por: Julio Rey (bahartainn@cargad.com)

En este artículo voy a tratar a introduciros en otro juego de Especialista, el Epic Armageddon. Epic es un juego de enormes combates ambientado en el futuro de pesadilla del 41º Milenio. No son simple batallas hombre a hombre, las batallas de Epic engloban a inmensos ejércitos de infantería, legiones de tanques y gigantescas máquinas de guerra como los Titanes y los tanques superpesados, con armas solo vistas en naves espaciales.

¿Qué es Epic Armageddon?

Epic Armageddon no es más que la cuarta edición de una serie de juegos de Games Workshop para jugar batallas ambientadas en el apocalíptico universo del Warhammer 40.000, aunque a una escala mucho mayor (¿o debería decir mucho menor?). Al contrario que Warhammer 40.000, en vez de manejar unas pocas escuadras y dos o tres vehículos, Epic te permite controlar docenas de vehículos, cientos de soldados, aeronaves, máquinas de guerra e incluso titanes sin que por ello se pierda la jugabilidad o que la partida esté desequilibrada.

Qué se necesita para Epic Armageddon

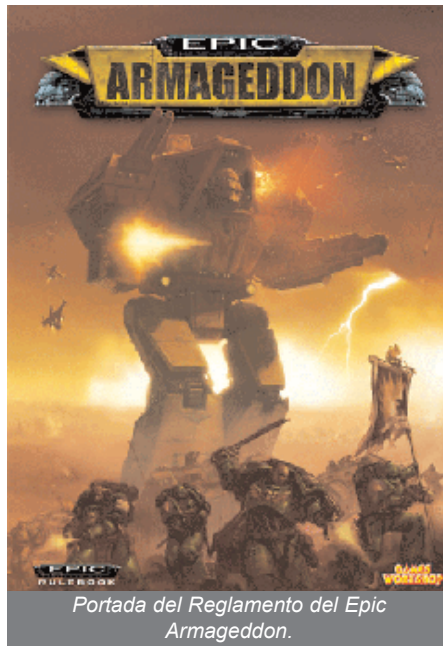
El Reglamento

Nos encontramos con la primera ventaja de Epic Armageddon y es que, al ser un juego de especialista, el reglamento lo puedes conseguir descargándolo de forma gratuita de la página web de Specialist Games (<http://www.specialist-games.com>). También puedes conseguirlo en Venta Directa encuadrado y en una edición contenido adicional que no esté en la versión descargable. La pega es que este juego no ha sido traducido por Games Workshop España (aunque vistos los fallos de traducción y las erratas a que nos tienen acostumbrados no se si realmente es una pega :-)).

En el reglamento podemos encontrar, además de todas las reglas



Las miniaturas de Epic han evolucionado al igual que sus reglas. En esta imagen se puede observar la evolución de la Cañonera Thunderhawk.



Portada del Reglamento del Epic Armageddon.

necesarias para jugar con cualquier tipo de unidad (infantería, tanques, aeronaves, titanes e incluso naves espaciales), trasfondo sobre la 3ª Guerra por Armageddon y las listas de ejército de los Marines Espaciales, la Legión de Acero de Armageddon de la Guardia Imperial y los Orcos del Waaagh de Ghazghkull.

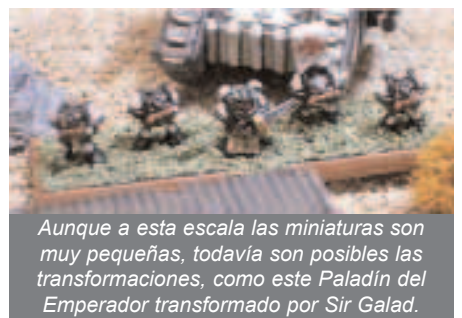
Las Miniaturas

Para representar batallas más grandes es necesario reducir la escala. La escala utilizada para Epic es de 6 mm, que equivale aproximadamente a 1:300. Aunque con esta escala no lo parezca, las miniaturas siguen teniendo el suficiente detalle como para que resulten vistosas, sobre todo los vehículos, que siguen teniendo mucho atractivo. Además, al ser más pequeñas las miniaturas no hace falta alcanzar un gran nivel de detalle en el pintado y pintar un ejército de Epic te llevará menos tiempo que pintar uno de Warhammer 40.000.

Como con el resto de juegos de Especialista, las miniaturas de Epic actualmente sólo pueden adquirirse por Venta Directa. Actualmente hay disponibles miniaturas para los Marines

Espaciales, la Guardia Imperial, los Eldar y los Orcos. De hecho, solo de aquellos ejércitos con reglas oficiales. Aunque salieron miniaturas para los Tiránidos y el Caos (para Epic 40.000) actualmente no están disponibles. ForgeWorld también ha sacado un rango de miniaturas para Epic, como por ejemplo el ejército Tau completo, unidades de Caballeros Grises o distintas versiones de Leman Russ o de tanques superpesados de la Guardia Imperial. Sin embargo hay que tener cuidado con la escala ya que un Shadowword de ForgeWorld es sensiblemente más grande que uno de Citadel.

Puede que existan algunos blisters y cajas sueltas de la edición de Epic 40.000 (totalmente compatibles con la edición actual) en alguna tienda independiente que le queden en stock, aunque será un caso raro.



Aunque a esta escala las miniaturas son muy pequeñas, todavía son posibles las transformaciones, como este Paladín del Emperador transformado por Sir Galad.

Cómo se juega a Epic Armageddon

Unidades y formaciones

Sin importar su tamaño, las miniaturas que se usan para Epic se denominan unidades. Cada unidad es una pieza individual del juego con sus propias capacidades. Una unidad puede ser la miniatura de un tanque, varias

Nota:

Al no haberse hecho una traducción oficial del reglamento de Epic, a lo largo de esta introducción y en los futuros artículos sobre Epic Armageddon, utilizaremos los términos en inglés para nombrar las reglas especiales, características de las unidades, etc. para evitar confusiones.

Evolución del Epic

Epic Armageddon es la cuarta edición de la serie de juegos de Epic. Esta edición fue desarrollada por la sección Fanatic de Games Workshop. Anteriormente Games Workshop desarrolló otras tres ediciones de este juego, que vamos a repasar como culturilla general.

1ª edición: La primera edición de Epic estaba dividida en dos partes: *Adeptus Titánicus*, en el que se describían reglas para batallas entre Titanes, y *Space Marine*, en el que involucraba tropas y vehículos de los Marines Espaciales y del Caos. Las dos partes se vendían por separado y podían ser jugados como juegos individuales o como un juego combinado.

2ª edición: La segunda edición de Epic también se dividió en dos juegos compatibles pero independientes. El *Space Marine* contenía las reglas principales, y *Titan Legions* contenía reglas para los Titanes. En esta edición se incorporaron más ejércitos, como la Guardia Imperial, los Eldars, los Orcos, los Squats y los Tiránidos.

3ª edición: La tercera edición de Epic se denominó *Epic 40.000* y creo que fue la primera edición que se tradujo al español (de hecho es la única ya que el Epic Armageddon no ha sido traducido aún por GW España). En contraste con las ediciones anteriores, se lanzó como un único conjunto de reglas. También incorporó muchos cambios en las reglas de juego y en la organización de las listas de ejército. Sin embargo esta edición fue soportada por GW durante muy poco tiempo.

NetEpic: NetEpic es una versión no oficial de Epic, pero que es muy popular. Está basado en la 2ª edición y está desarrollada por jugadores a los que no les gustaron los cambios aportados por la 3ª edición. NetEpic sigue evolucionando y sus desarrolladores se coordinan a través de su página web (<http://netepic.org/EPICentre/>). Actualmente van por la versión 5.



Ediciones anteriores de Epic Armageddon.

miniaturas de infantería montadas sobre una misma peana o una gigantesca máquina de guerra.

Estas unidades se organizan en formaciones, que son el equivalente a las escuadras en Warhammer 40.000, es decir, todas las unidades dentro de una formación deben guardar coherencia, no estando ninguna a más de 5 cm de otra miniatura de la misma formación.

La composición de las formaciones viene descrita en las listas de ejército. Esta composición pueden variar mucho, tanto en tamaño como en el tipo de las unidades que la forman, ya que una formación puede representar una Compañía de infantería (formada por muchas miniaturas), una batería de artillería (que puede que no superen las 4 miniaturas) o una única máquina de guerra.

La ventaja que le veo a este sistema es que representa de una forma más fiel la composición real que debe tener un ejército con una proporción adecuada entre los distintos tipos de unidades. El inconveniente es que es un sistema más rígido y ocasiona problemas a la hora de confeccionar un ejército a pocos puntos (1500 o 2000). Por eso es recomendable jugar con ejércitos de 3000 puntos en adelante para tener la flexibilidad suficiente a la hora de diseñar el ejército a nuestro gusto.

Marcadores de explosión

Una de las novedades que aporta el reglamento de Epic Armageddon son los marcadores de explosión. Durante una partida de Epic las formaciones pueden recibir marcadores de explosión por estar bajo fuego enemigo, sufrir bajas por disparos, combatir en asaltos o fallar chequeos de órdenes. Cada marcador de explosión impide que una unidad de la formación pueda disparar. Los marcadores de explosión también afectan a la habilidad de la formación

para realizar acciones, ganar asaltos y reorganizarse. Una formación se considera *broken* (desorganizada) si tiene tantos marcadores de explosión como unidades le queden (al menos que las reglas digan otra cosa). Una formación que esté *broken* no puede realizar acciones, probablemente tenga que realizar una retirada y tendrá que reorganizarse al final del turno.

Los marcadores de explosión son un intento de mostrar de una forma simple y jugable el efecto psicológico de encontrarse bajo fuego enemigo y es tan



Unos Thunderbolt y Marauders Imperiales bombardean una columna de Battlewagons Orcos.
Foto de Games Workshop.



Esta imagen solo puede verse en una partida de Epic. Una Legión de Títanos avanza a la batalla. Foto de Games Workshop.

importante como las bajas reales sufridas. Por tanto es un elemento del juego que hay que tener muy en cuenta, ya que pueden impedir que una formación actúe a plena capacidad o incluso que realice una acción.

Secuencia de turno

Epic aporta otra gran novedad con respecto a la secuencia de turno. En la mayoría de juegos de miniaturas, un jugador mueve y combate con todas sus tropas, después su oponente mueve y combate, y así sucesivamente. Sin embargo, en Epic los jugadores mueven y combaten dentro de un mismo turno, alternándose en sus acciones, dando una sensación más cercana de que la batalla se desarrolla en tiempo real.

Cada turno en Epic se divide en tres fases. En la primera fase, o Fase Estratégica, cada jugador tira 1D6 y le suma el factor de estrategia de su ejército. El que saque un valor mayor decide quien realiza la primera acción.

En la segunda fase, o Fase de Acción, se produce el grueso de la actividad del turno. En esta fase los jugadores se van alternando a la hora de realizar las acciones con sus formaciones que no estén desorganizadas. Para que una formación realice una acción se debe realizar un chequeo de acción. Para ello debe obtenerse con 1D6 un valor igual o superior al valor de iniciativa de la formación (un resultado de 1 siempre se considera fallo). El valor de iniciativa de cada formación viene descrita en la lista de ejército y representa lo entrenadas y disciplinadas que son las tropas. Por ejemplo, las formaciones de los Marines

Espaciales suelen tener un valor de iniciativa de 1+ mientras que las de los Orcos es normalmente de 3+. Este chequeo tendrá un penalizador de -1 si la formación tiene marcadores de explosión.

Las diferentes acciones que pueden realizar las formaciones son: *Advance* (Avanzar - la formación realiza un movimiento y después dispara), *Engage* (Asaltar - la formación realiza un movimiento de carga y después se resuelve un asalto), *Double* (Movimiento Doble - realiza dos movimientos y luego dispara pero con una penalización de -1 al impactar), *March* (Marchar - realiza tres movimientos), *Rally* (Organizarse - realiza un movimiento o dispara con un -1 al impactar y después se reorganiza, eliminando algunos marcadores de explosión de la formación), *Overwatch* (Vigilar - la formación no se moverá pero

podrá disparar a una formación enemiga como reacción a que ésta se mueva) y *Sustained Fire* (Fuego Sostenido - la formación disparará con un modificador de +1 al impactar). En caso de que la formación falle el chequeo de acción, realizará obligatoriamente la acción *Hold* (Mantenerse - la formación realiza un movimiento o dispara o se reorganiza) y recibirá un marcador de explosión. Algunas formaciones podrán realizar acciones especiales, como las aeronaves.

La tercera fase, o Fase Final, tendrá lugar una vez que todas las formaciones de ambos bandos hayan realizado su acción (o que estén desorganizadas, en cuyo caso no podrían realizar ninguna). En esta fase ambos jugadores tratarán de reorganizar sus formaciones desorganizadas y de eliminar algunos marcadores de explosión.

Disparos

Uno de los problemas a los que creo que se ha tenido que enfrentar Epic es el de representar el amplio repertorio de armas existentes en el 41º milenio, ya que si se detallaban demasiado harían muy pesadas las partidas y si lo simplificaban demasiado las unidades perdería personalidad. En la edición anterior de Epic (Epic 40.000) el sistema era similar al utilizado en Battlefleet Gothic: cada unidad tenía un valor de potencia de fuego y cuando una formación disparaba se sumaban las potencias de fuego de todas sus unidades y se consultaba una tabla para ver cuantos dados se tiraban para impactar. El sistema era tan simple que al final resultaba que una unidad de Marines Espaciales tenía la misma potencia de fuego que un battlewagon

ESCUADRA TACTICA DE LOS MARINES ESPACIALES

Tipo	Velocidad	Armadura	Close Combat	Firefight
Infantería	15 cm	4+	4+	4+
Armamento	Alcance	Firepower	Notas	
Bolters	(15 cm)	Small Arms	-	
Lanzamisiles	45 cm	AP5+/AT6+	-	

LEMAN RUSS DE LA GUARDIA IMPERIAL

Tipo	Velocidad	Armadura	Close Combat	Firefight
Vehículo acorazado	20 cm	4+	6+	4+
Armamento	Alcance	Firepower	Notas	
Cañón de batalla	75 cm	AP4+/AT4+	-	
Cañón láser	45 cm	AT5+	-	
2xBólter pesado	30 cm	AP5+	-	

Notas: Reinforced armour

Dos ejemplos de perfiles de características de unidades en Epic Armageddon.

Orco, por lo que las unidades perdían personalidad.

Epic Armageddon ha evolucionado este sistema sin complicar demasiado la mecánica del juego. El resultado es que las armas ligeras, tales como bólteros, catapultas shuriken, etc., sólo se utilizan en los asaltos (luego veremos cómo). El resto de armamento, como cañones láser, bólteros pesados, etc., se representan mediante un valor de *Firepower* (podéis ver dos ejemplos de perfiles al final de la página anterior) y que se expresará mediante un tipo de disparo y un valor que será el resultado necesario para conseguir impactar al

objetivo. Hay principalmente dos tipos de disparos: AP o Anti Persona, que afectará únicamente a las unidades de infantería, y AT o Anti Tanque, que solo afectará a los vehículos acorazados y máquinas de guerra. Tomemos como ejemplo el perfil del Leman Russ que hay en la página anterior. El cañón láser requiere un 5+ para impactar a un vehículo acorazado enemigo, mientras que los bólteros pesados impactarán sólo a la infantería enemiga con un 5+. Como puede verse con el cañón de batalla, algunas armas tienen ambos valores. Esto significa que pueden afectar a la infantería o a los vehículos acorazados, pero sólo podrá afectar a un tipo por turno, por lo que el jugador deberá escoger con cual disparar antes de tirar los dados (puede darse el caso de que la dificultad sea diferente para cada tipo).

Existen otros tipos de potencia de fuego. Los Antiaéreos o AA afectarán sólo a las aeronaves. Este tipo de armamento será el que lleven las

unidades antiaéreas o las aeronaves para defenderse de otras aeronaves. Normalmente las armas con valor AA también tendrán AP, AT o ambos.

Otro tipo es el utilizado para las barreras de artillería o BP. Cuando varias unidades con potencia de fuego BP disparen se sumarán sus valores y se consultará una tabla para ver sus efectos. El resultado de la tabla será saber cuantas plantillas de artillería se colocarán en la formación enemiga y los valores de AP y AT

requeridos para impactar a las unidades que se encuentren bajo las plantillas.

Cada armamento podrá tener adicionalmente unas reglas especiales para representar mejor su personalidad dentro del universo del 41º milenio, como las armas Titan Killer, fuego indirecto, fuego de disrupción, etc.



Algunas de las miniaturas de los ejércitos Tiránido y del Caos que actualmente no están a la venta en Venta Directa. Fotos de Games Workshop.

El funcionamiento de los disparos en Epic Armageddon es muy intuitiva. La formación activada disparará con todas las unidades que vean y tengan unidades enemigas dentro de su alcance. Una vez que se comprueba que la formación puede disparar al enemigo se coloca un marcador de explosión en la formación que es objeto de los disparos. El jugador que dispara tirará los dados para impactar que indiquen los perfiles de la unidades que disparan. Los impactos se asignan de delante hacia atrás, es decir, que será impactada primero la unidad más cercana a la formación que dispara y así sucesivamente, teniendo en

cuenta que, como se ha dicho antes, los disparos AT solo pueden impactar a vehículos acorazados y los AP a unidades de infantería. Las unidades impactadas realizan una tirada de salvación (utilizando su valor de Armadura), se retiran como bajas las unidades que fallen la tirada y se coloca un marcador de explosión por cada unidad que haya sido destruida.

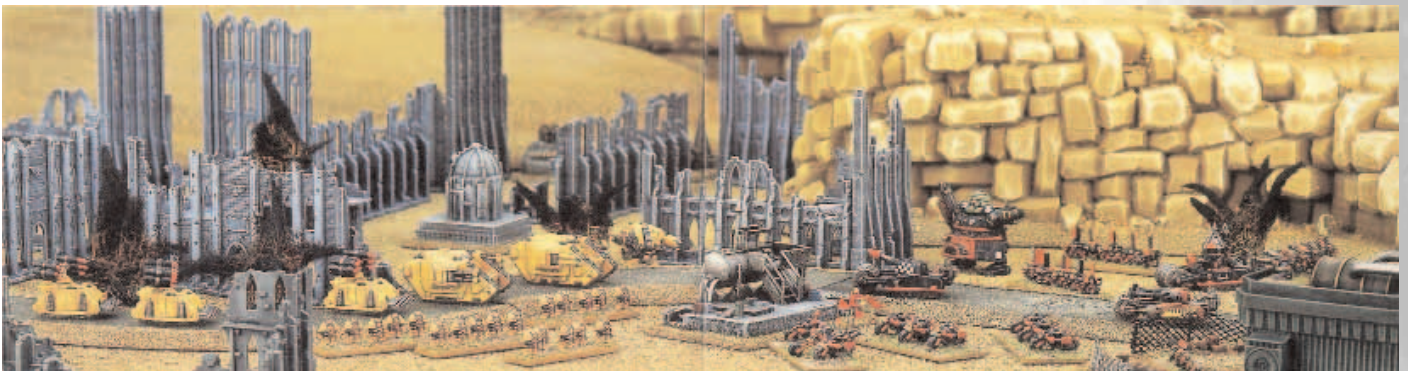
Como puedes ver, además de las bajas sufridas por los disparos, una formación se ve afectada por los marcadores de explosión, recibiendo al menos uno (aunque no haya sufrido bajas). Por eso, una formación con pocas unidades y que reciba disparos de varias formaciones enemigas se puede cargar de marcadores de explosión aunque sufra pocas bajas, por lo que será fácil que quede desorganizada, y por tanto inutilizada hasta que consiga reorganizarse.



Asaltos

Los asaltos en Epic Armageddon son también algo diferentes a como lo son en otros juegos, ya que no solo combatirán las unidades que estén en contacto peana con peana, sino todas aquellas que se encuentren a menos de 15 cm de una unidad enemiga, incluso existe la posibilidad de que no haya ninguna unidad en contacto con unidades enemigas, simplemente con que haya alguna a menos de 15 cm de un enemigo ya se consideraría un asalto.

Un asalto se produce cuando una formación recibe la orden de Asaltar. Realizará un movimiento hacia la formación enemiga a la que quiera



Los Marines Espaciales del Capítulo de los Puños Imperiales se enfrentan a los Orkos en las afueras de una ciudad en ruinas. Foto de Games Workshop.

asaltar para ponerse en contacto o a menos de 15 cm de una unidad enemiga. La formación asaltada podrá realizar un movimiento de contracarga, cada unidad moverá 5 o 10 cm dependiendo de la capacidad de movimiento básica de la unidad. Al final de estos movimientos, cada unidad solo puede estar en contacto con dos unidades enemigas. Después se resuelven los ataques. Cada unidad utilizará su valor de *Close Combat* si está en contacto con una unidad enemiga o su valor de *Firefight* si no está en contacto pero está a menos de 15 cm de una unidad enemiga. Ese valor será el resultado necesario para impactar. Al contrario que ocurre con los disparos, cualquier ataque afecta a cualquier tipo de unidad (sin importar si es infantería o vehículo acorazado). Una vez asignados los impactos (al igual que con los disparos, de delante hacia atrás) se realizan las tiradas de salvación y se retiran las bajas. En caso de que haya unidades de otras formaciones que no estén involucradas en el asalto pero que estén a menos de 15 cm de alguna unidad enemiga que sí lo esté, pueden intervenir en el asalto utilizando su valor de *Firefight*.



Para resolver el resultado del asalto cada bando tira 2D6, al valor más alto se le suma las bajas causadas al enemigo y una serie de modificadores que tendrán en cuenta la superioridad numérica y los marcadores de explosión de las formaciones involucradas. El bando que obtenga un resultado mayor gana el asalto. En caso de empate se resolvería un nuevo asalto. Ambos bandos reciben un marcador de explosión por cada baja sufrida. El perdedor se retira y sufrirá un número adicional de bajas equivalente a la



Unos Señores Espectrales emboscan a una patrulla de los Marines Espaciales.
Foto de Games Workshop.

diferencia obtenida en la tirada para resolver el asalto.

Formaciones especiales

Dentro de este apartado podríamos meter las máquinas de guerra (donde se incluyen los titanes,) las aeronaves y las naves espaciales (¡Si, puedes meter naves espaciales!).



Un Titán Warlord Imperial.
Foto de Games Workshop.

Máquinas de Guerra

Las máquinas de guerra (incluidos los titanes) no difieren su funcionamiento con respecto al resto de unidades. Simplemente tendrán varios puntos de estructura y podrán sufrir daños catastróficos cuando reciben impactos (si obtienen un 6 en 1D6 por cada impacto no salvado). Todo ello se detalla en su perfil de características. Así mismo, les afectará los marcadores de explosión como al resto de unidades pero con una pequeña diferencia: las máquinas de guerra recibirán un marcador de explosión por cada impacto recibido (y no por cada unidad destruida) y tendrá que recibir tantos marcadores de explosión como puntos de estructura iniciales tuviera la máquina de guerra para que no pueda disparar o para quedar *Broken* (no un marcador por unidad).

Aeronaves

Las aeronaves sí tienen un funcionamiento diferente. Permanecen fuera del tablero hasta que reciben una orden y realizan su acción. Las acciones que pueden realizar las aeronaves son: *Interception* (Interceptación - realizan una pasada para atacar a otras aeronaves), *Ground Attack* (Bombardeo - realizan una pasada para atacar a unidades de tierra) y *Combat Air Patrol* (Patrulla Aérea - permanecen fuera del tablero hasta que una formación de

aeronaves enemiga entra en el campo de batalla y entonces realizan una acción de *Interception*). Las formaciones de aeronaves reciben marcadores de la forma habitual, pero solo se tendrán en cuenta a la hora de realizar los chequeos de acción (se obtiene un penalizador de -1 por cada marcador) y una vez que se consiga dar una orden con éxito se retiran todos los marcadores de explosión que tuviese acumulados. Cuando una formación de aeronaves pase su chequeo de acción, actuará siempre de la misma forma: entrará en el campo de batalla por cualquier punto del borde del tablero propio, hará un movimiento de aproximación (solo se permiten giros de 90° tras realizar un movimiento mínimo, 30 cm si es un caza o 40 cm si es un bombardero) y realizará su acción (atacar a otras aeronaves, atacar a tierra o aterrizar). Permanecerá en el tablero hasta la fase final, cuando realizará un movimiento de alejamiento, que será igual al de aproximación. Hay que tener en cuenta que si la formación de aeronaves abandona el tablero por un borde que no es el propio, acumulará un marcador de explosión extra.

Las aeronaves con capacidad de transporte pueden llevar o sacar una formación del campo de batalla. Para ello la aeronave debe realizar una acción de *Ground Attack*. Hace un movimiento de aproximación como es habitual y luego aterrizará. Una vez que el transporte haya aterrizado, puede desembarcar la formación que contiene o embarcar una formación que se encuentre lo suficientemente cerca de la aeronave. Una vez aterrizado, la aeronave se considera como un vehículo de velocidad 0. Cuando llegue la Fase Final, la aeronave podrá despegar y realizar un movimiento de alejamiento. Es posible que al realizar el desembarco, la formación que es transportada y la propia aeronave realizar un asalto en vez de disparar.

Las unidades enemigas con fuego antiaéreo (AA) podrán disparar a las aeronaves si pasan dentro de su alcance durante el movimiento de aproximación o el de alejamiento, sin





Una flota Imperial se coloca en órbita alrededor de un planeta para dar apoyo orbital a las tropas de tierra. Ilustración de Games Workshop.

importar si la formación a la que pertenecen haya realizado previamente alguna acción y sin afectar a la posibilidad de que dicha formación realice una acción si aún no la había realizado.

Naves Espaciales

Por último, podemos utilizar naves espaciales en nuestras partidas de Epic. Con las naves espaciales se permiten tres tipos de acciones: Bombardeo Orbital, Ataque *Pin-Point* y Desembarco Orbital. Según el reglamento, hace falta tener una miniatura de Battlefleet Gothic para representar la nave que vayas a utilizar, aunque realmente no es necesario ya que el no tenerla no afecta a la jugabilidad. Las operaciones de las naves espaciales **d e b e n** planificarse previamente al comienzo de la partida. Cada jugador declara en qué turno en juego cada una de sus naves (no es secreto entre los jugadores) teniendo en cuenta de que cada jugador sólo puede poner en juego una nave por turno. Adicionalmente, cada

jugador debe determinar en secreto el punto donde realizará el bombardeo y/o el desembarco orbital simplemente anotando en un papel sus coordenadas (por ejemplo, 30 cm desde el borde derecho y 40 cm desde el borde propio).

Las operaciones de las naves espaciales tendrán lugar en la Fase de Acción. Simplemente se realiza un chequeo de acción sobre la nave, como cualquier otra formación del ejército, en el turno en que se ha declarado que iba a aparecer. Si supera el chequeo la nave aparecerá y realizará todas sus operaciones. Una vez completadas, la nave se retira del juego y no volverá a utilizarse en la partida. En caso de que el chequeo de acción se haya fallado, la nave se retrasa y aparecerá en un turno posterior. Se podrá chequear de nuevo en turnos posteriores siempre y cuando no hay planeada ya la entrada de otra nave para ese turno y haya superado con éxito su chequeo de acción. Las tres acciones que pueden realizar las naves, como hemos comentado anteriormente, son tres. La primera es el Bombardeo

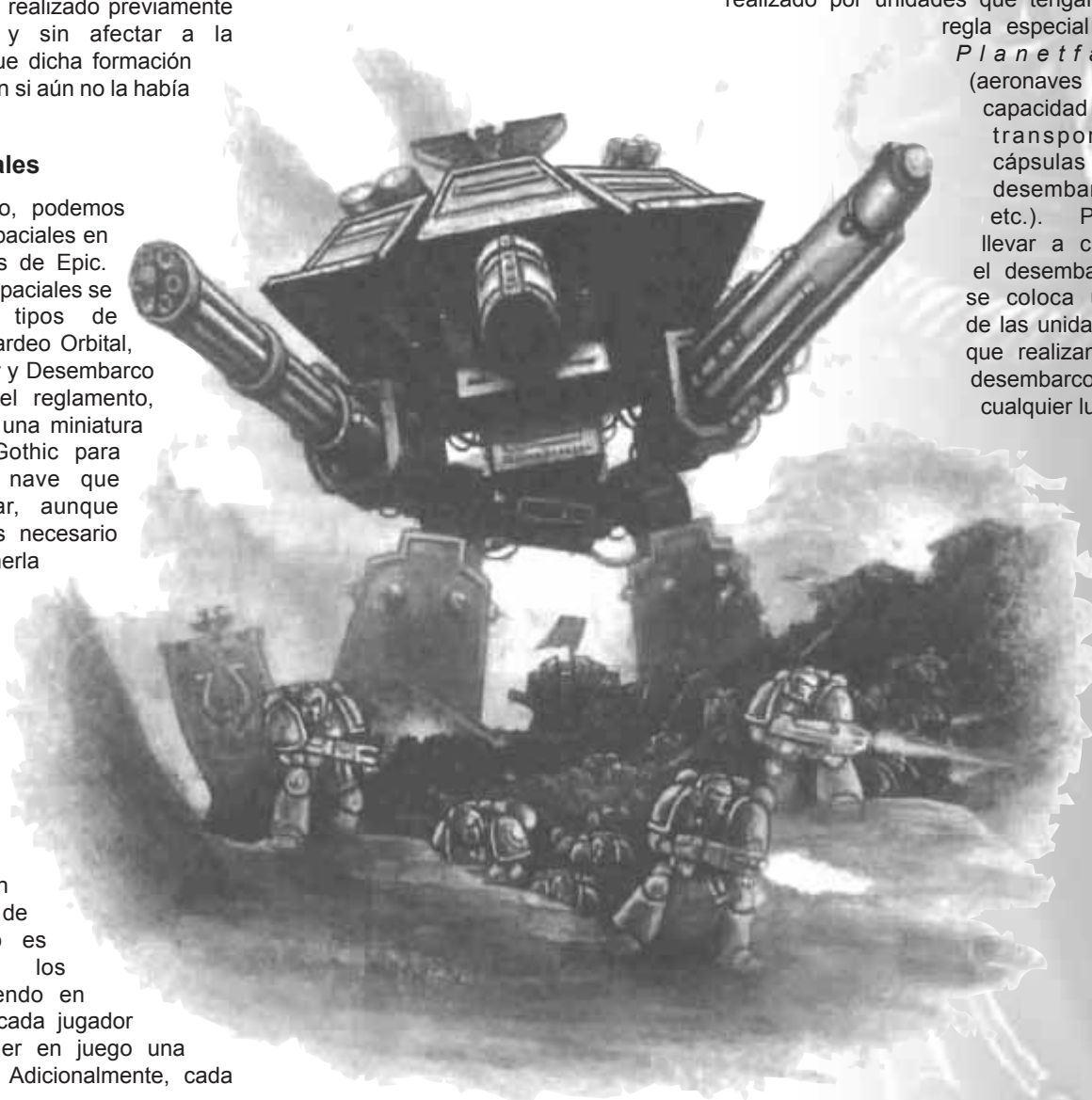


Una columna de tanques de la Guardia Imperial avanza por las tierras heladas de Valhalla. Foto de Games Workshop.

Orbital, que funciona igual que las barreras de artillería (utiliza un *Firepower* BP) pero utilizando la plantilla grande de artillería y centrando el ataque sobre el punto que se ha determinado al principio de la partida. Los Ataques *Pin-Point* se realizan únicamente sobre las máquinas de guerra (son lo suficientemente grandes como para ser objetivos precisos desde la órbita del planeta). En el perfil de la nave espacial se especifica el resultado a obtener para impactar. El objetivo de estos ataques no se tienen que declarar antes de la partida, por lo que eres libre de escoger el objetivo cuando realices los ataques. El Desembarco Orbital es realizado por unidades que tengan la

regla especial de *Planetfall*

(aeronaves con capacidad de transporte, cápsulas de desembarco, etc.). Para llevar a cabo el desembarco se coloca una de las unidades que realizan el desembarco en cualquier lugar





a 15 cm del punto determinado al principio de la partida para el desembarco. La unidad se dispersará 2D6 cm en una dirección aleatoria. Las unidades transportadas podrán desembarcar del transporte inmediatamente o esperar a hacerlo en un turno posterior. Esto se repetirá para cada unidad que realice el desembarco orbital. Una vez hayan aterrizado, la formación podrá intentar realizar una acción, teniendo en cuenta que en caso de que existan unidades que estén fuera de formación debido a la dispersión, tendrá que realizar un movimiento para colocar a todas las unidades dentro de una formación legal.

Expansiones

El principal problema de los juegos de Especialista es que son dejados un poco de lado por Games Workshop. Aunque va saliendo material nuevo en la web de specialist Games (aunque últimamente con cuentagotas) casi todo son reglas experimentales o reglas de la casa. Como material oficial solo ha salido un primer suplemento llamado Swordwind vienen las listas de ejército del mundo astronave Eldar de Biel-Tan, los Maestros del Asedio de Baran de la Guardia Imperial y los Orcos Salvajes de Snagga-Snagga. Este suplemento, al igual que el reglamento,



La Guardia Imperial y los Orcos se enfrentan en una feroz batalla. Foto de Games Workshop.

está disponible en la web de Specialist Games y en Venta Directa en edición a todo color. Hay otras dos listas de ejército oficiales disponibles, como son los Cicatrices Blancas de los Marines Espaciales y el Culto de la Velocidad de los Orcos. Hay también disponibles un montón de listas de ejército como reglas experimentales que están siendo depuradas por el grupo de probadores de Epic.



Conclusiones

Si te gusta tener un montón de infantería, tanques y máquinas de guerra bajo tu mando, Epic Armageddon es tu juego. Epic te permite representar grandes batallas, mientras que Warhammer 40.000 solo representa escaramuzas (de hecho, tal y como se comenta en el reglamento, un asalto en Epic puede representarse como una partida de Warhammer 40K). Por tanto,

Lo bueno

- El Reglamento es bastante sencillo de aprender y es gratuito, así como todo el material disponible.
- Te permite jugar grandes batallas sin que se haga pesado el juego.
- Se complementa perfectamente con Warhammer 40.000 y Battlefleet Gothic para representar una campaña completa.
- Las miniaturas tienen gran calidad y bastantes detalles a pesar de la escala tan pequeña.
- Es más barato montar un ejército que en Warhammer 40.000 y se tarda menos en pintarlo.

yo creo que para representar fielmente una campaña, Epic es el juego a utilizar. Aunque lo mejor es cuando se combina con Warhammer 40.000 (incluyendo Patrullas y Grupos de Combate) y Battlefleet Gothic para jugar una campaña.

El Reglamento es bastante sencillo de aprender y genera pocas dudas. Además esta bien estructurado y no es difícil encontrar lo que buscas.

Las pegadas de Epic Armageddon son las que normalmente tienen todos los juegos de Especialista y es que son dejados un poco de lado. Tiene pocas actualizaciones (creo que es el juego de especialista que menos tiene). Las miniaturas sólo están disponibles en Venta Directa o en ForgeWorld, aunque en eBay puedes encontrar muchas ofertas (sobre todo en USA). Hay ejércitos del universo del Warhammer 40.000 que actualmente no tienen reglas oficiales (aunque si experimentales) ni miniaturas para poder jugar con ellas.

Lo malo

- No ha sido traducido a la lengua de Cervantes por Games Workshop España.
- Hay pocas listas de ejército oficiales. Aunque hay listas experimentales, muchos ejércitos del universo del 40.000 no tienen una lista oficial.
- Las miniaturas solo están disponibles en Venta Directa o ForgeWorld.
- Actualmente no hay miniaturas disponibles para todos los ejércitos de Warhammer 40.000.

Informe de Batalla

Elfos Oscuros vs. Altos Elfos y Bretonianos

Por: Julio Rey (bahartainn@cargad.com)

En este artículo os presentamos un informe de batalla de Warmaster para que veáis más o menos como funciona este Juego de Especialista. Esta partida la jugamos un servidor (con Altos Elfos), Pablo Cuesta (con Elfos Oscuros) y Sir Galad (con Bretonianos) en nuestra tienda habitual hace ya algunos años.

Trasfondo

Un Arca Negra de los Elfos Oscuros ha estado aterrizando durante los últimos meses las zonas costeras del Reino de Bretonia, asolando poblaciones enteras y capturando gran número de esclavos. Debido a la rapidez y la amplitud del área de la zona víctima de los ataques de los Elfos Oscuros, los caballeros debían dispersarse para poder defender toda la región afectada. Sin embargo esto conllevaba a que las fuerzas desplegadas no eran lo suficientemente fuertes como para poder contrarrestar un ataque de los Elfos Oscuros, como pudieron comprobar los caballeros en un par de ocasiones, donde fueron derrotados ampliamente.

La solución que se encontró al problema fue pedir ayuda a los Altos Elfos. Debido al odio ancestral que tenían estos a sus oscuros primos, los Bretonianos no tuvieron demasiados problemas en convencer a los Altos Elfos para que mandaran algún destacamento para apoyar a los caballeros en la defensa de sus costas.

ALTOS ELFOS

- General Alto Elfo
- Héroe Alto Elfo
- Mago Alto Elfo
- Lanceros
- Arqueros
- Carros

BRETONIANOS

- General Bretoniano
- Hechicera Bretoniana
- Hombres en armas
- Arqueros
- Campesinos
- Caballeros
- Caballeros del Grial
- Escuderos

ELFOS OSCUROS

- General Elfo Oscuro
- Héroe Elfo Oscuro
- Mago Elfo Oscuro
- Lanceros
- Ballesteros
- Brujas
- Jinetes Gélidos
- Jinetes Oscuros
- Lanzavirotos
- Hidra

Movimiento de tropas

Repelido por disparos

Disparos

Pérdida de una peana

Símbolos utilizados en los diagramas del informe de batalla.

Por fin, un día llegaron noticias de un nuevo ataque de los Elfos Oscuros sobre una población bretoniana, pero esta vez se hallaba cerca un destacamento conjunto de caballeros y altos elfos con la suficiente fuerza como para hacer frente a los incursores.

Contendientes

Utilizamos el último escenario del Reglamento de Warmaster (“La Confederación de Sigmar”) para jugar esta batalla, siendo los Elfos Oscuros los defensores. La partida fue a 2.000 puntos por bando. Consideramos que cada uno de los ejércitos del bando aliado (los Altos Elfos y los Bretonianos) sería independiente en cuestión de órdenes y de breakpoint. Es decir, los personajes de cada ejército solo podrían dar órdenes a las unidades de su ejército y si fallan una orden no afecta al otro ejército y se contabilizaba por separado el breakpoint de cada ejército (si lo alcanzaba uno de los dos ejércitos, éste se retiraba pero el otro permanecía, lo mismo que si moría su general). Utilizamos los siguientes ejércitos.

Julio Rey - Altos Elfos

- General
- Mago
- 7 unidades de Lanceros
- 2 unidades de Arqueros
- 2 unidades de Carros

Total: 1.000 puntos Breakpoint: 7

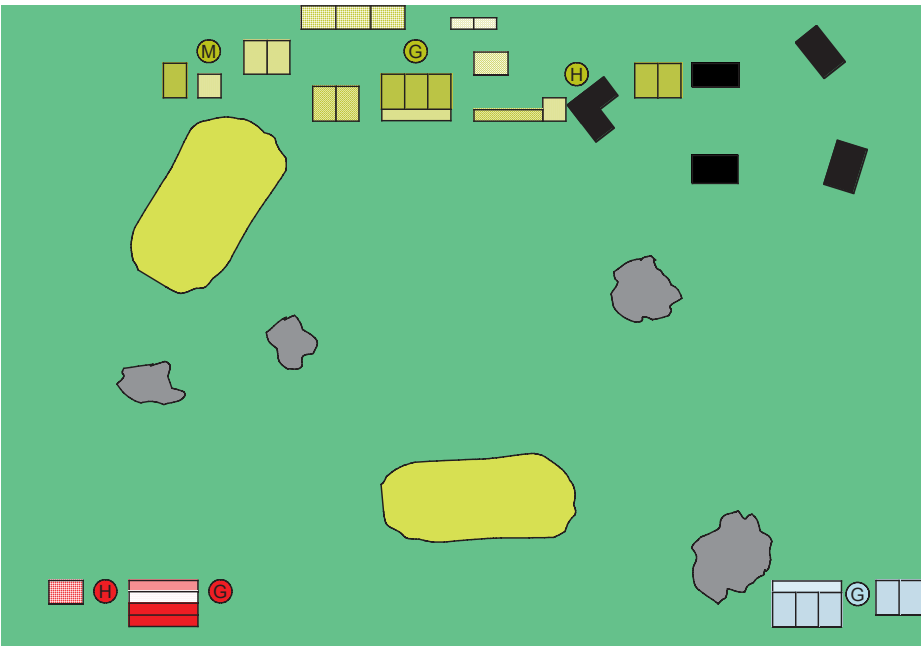


Diagrama 1. Despliegue.

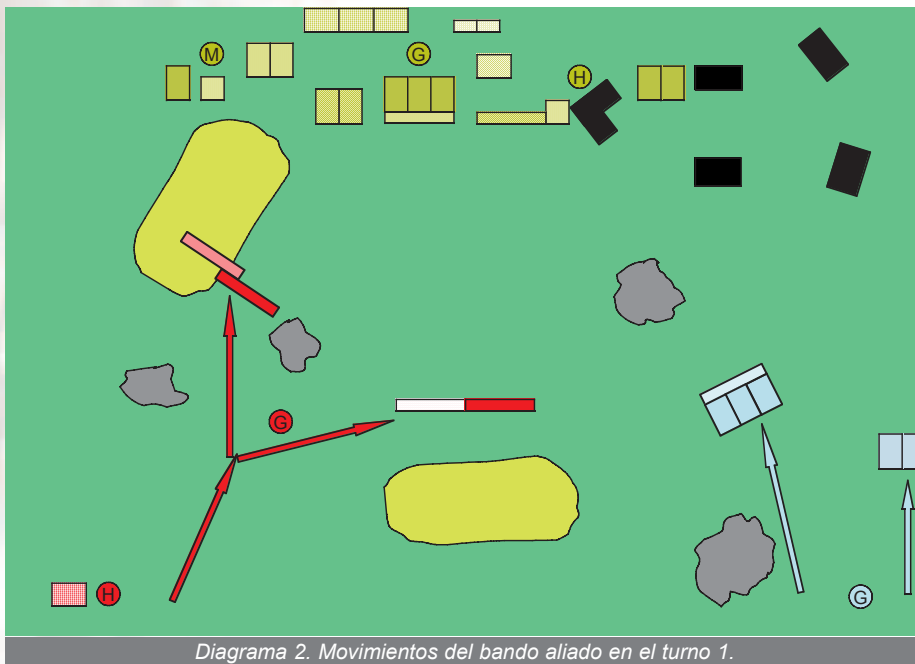


Diagrama 2. Movimientos del bando aliado en el turno 1.

Sir Galad - Bretonianos

- General
- Hechicera
- 1 unidad de Arqueros
- 2 unidades de Hombres de Armas
- 1 unidad de Campesinos
- 4 unidades de Caballeros (una de las cuáles llevaba una Espada del Destino).
- 1 unidad de Caballeros del Grial
- 1 unidad de Escuderos

Total: 1.000 puntos Breakpoint: 3*

* Sólo se tienen en cuenta las unidades de Caballeros y de Caballeros del Reino.

Pablo Cuesta - Elfos Oscuros

- General montado en una Manticora
- Héroe montado en un Carro
- Hechicera
- 6 unidades de Lanceros
- 3 unidades de Ballesteros
- 3 unidades de Elfas Brujas
- 3 unidades de Jinetes de Gélido
- 1 unidad de Jinetes Oscuros
- 2 unidades de Lanzavirotes
- 2 Hidras

Total: 2.000 puntos Breakpoint: 10

Campo de batalla y despliegue

En una de las esquinas del área de despliegue se encuentra el pueblo que acaban de saquear los Elfos Oscuros. En el otro extremo de la zona de despliegue hay una suave colina. Otra colina se encuentra hacia el centro del tablero, pero más cerca de la zona

de despliegue aliado. Hay además varias zonas rocosas impasables.

Turno 1: Aliados

Las unidades del bando aliado entran durante los dos primeros turnos. En el primer turno entran, para cada ejército, su general y tantas unidades y/o personajes como indique 1D6. Tuvimos suerte los dos y sacamos sendos seises. Edu sacó todas sus unidades de infantería en una brigada, una unidad de caballeros y su hechicera. Yo saqué dos brigadas de infantería, una formada por una unidad de arqueros y tres de lanceros y la otra por dos unidades de lanceros.

Edu adelantó su brigada de infantería por el centro hasta que la separó en dos brigadas. La primera,

formada por una unidad de arqueros y otra de hombres de armas, tomó posiciones en la colina de la izquierda. La segunda brigada, formada por una unidad de campesinos y la otra unidad de hombres de armas, avanzó hasta colocarse delante de la otra colina. Sus caballeros se quedaron esperando al resto de unidades que quedaban por entrar. Mi dos brigadas de infantería avanzaron hacia el pueblo, encarándose la brigada mas grande un poco hacia el centro. No hubo disparos al no haber enemigos al alcance.



Turno 1: Elfos Oscuros

El héroe de Pablo falló su primera orden por lo que su flanco izquierdo no se movió. El hechicero tuvo bastante más suerte e hizo avanzar a la brigada de ballesteros hasta la colina y a una unidad de lanceros rodear un poco la colina. El general hizo bastante bien su trabajo. La brigada formada por jinetes gélidos se dio un paseo por su retaguardia y empezó a rodear la colina, esperando así enfrentarse contra los caballeros de Edu. Su brigada de infantería avanzó por el centro, así como la unidad de jinetes oscuros. Por último, hizo cargar a dos unidades de elfas brujas hacia la brigada de infantería bretoniana que había sobre la colina. Aunque los bretonianos

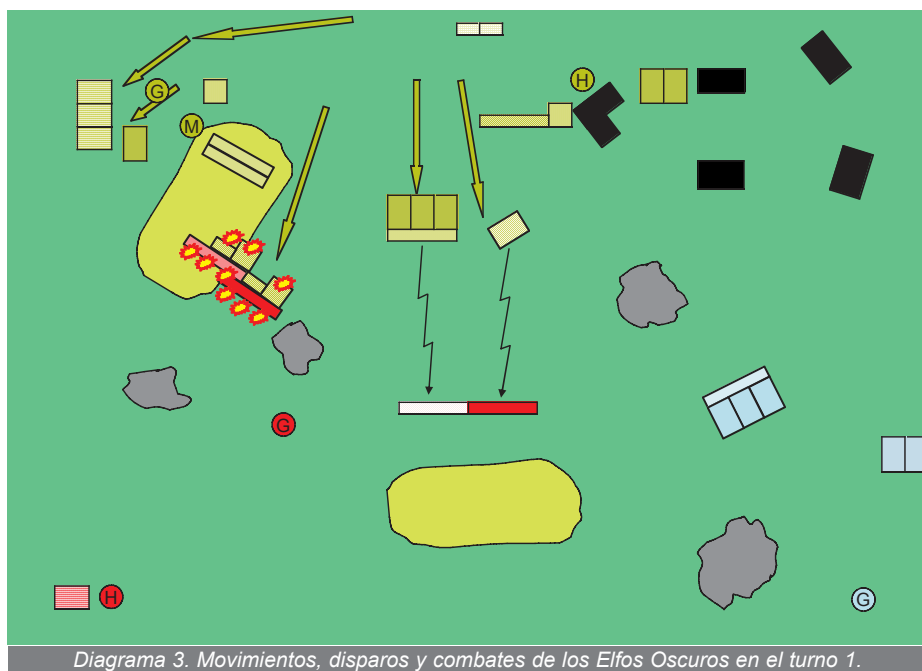


Diagrama 3. Movimientos, disparos y combates de los Elfos Oscuros en el turno 1.

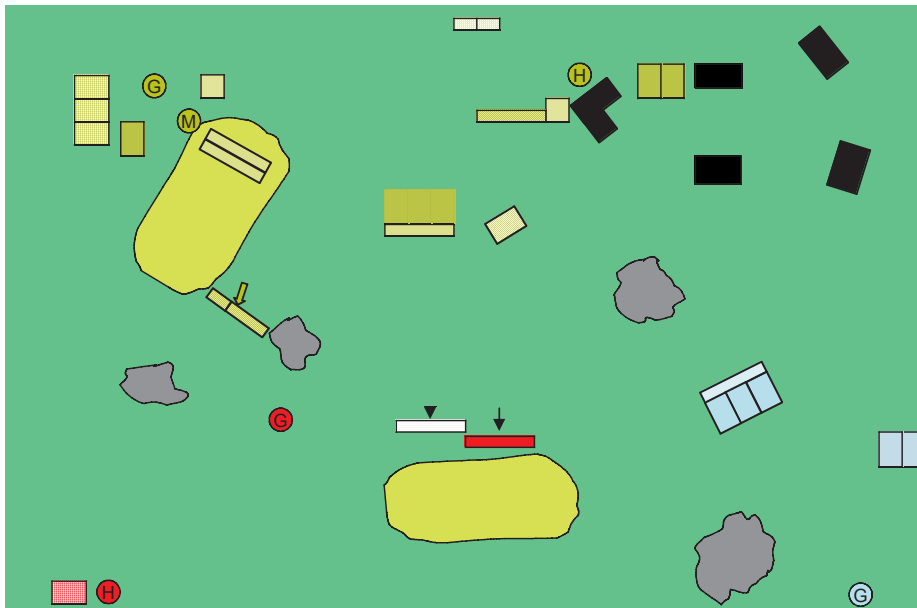


Diagrama 4. Posiciones al final del turno 1 de los Elfos Oscuros.

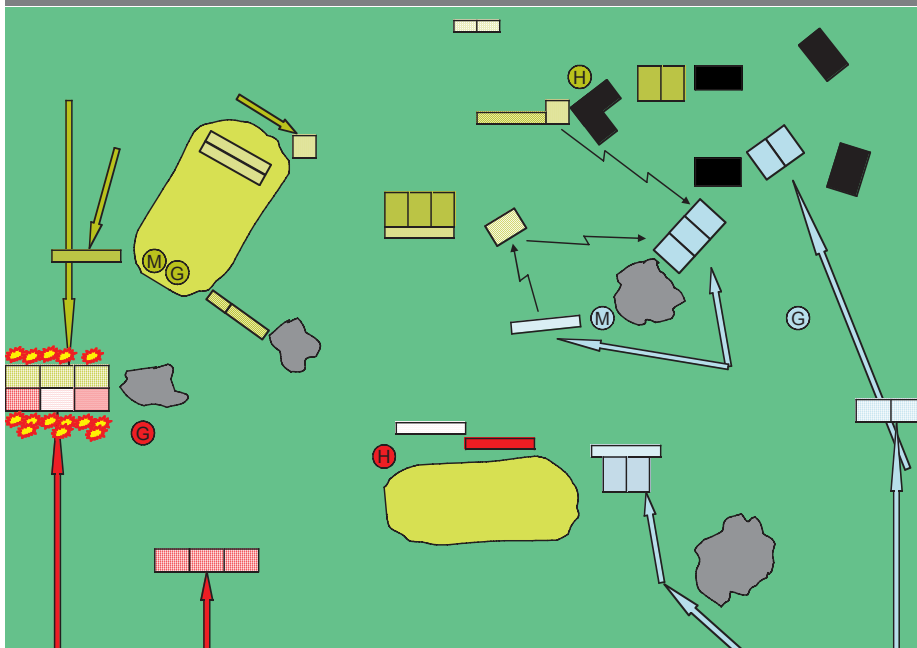


Diagrama 5. Movimientos, disparos y combates durante el turno 2.

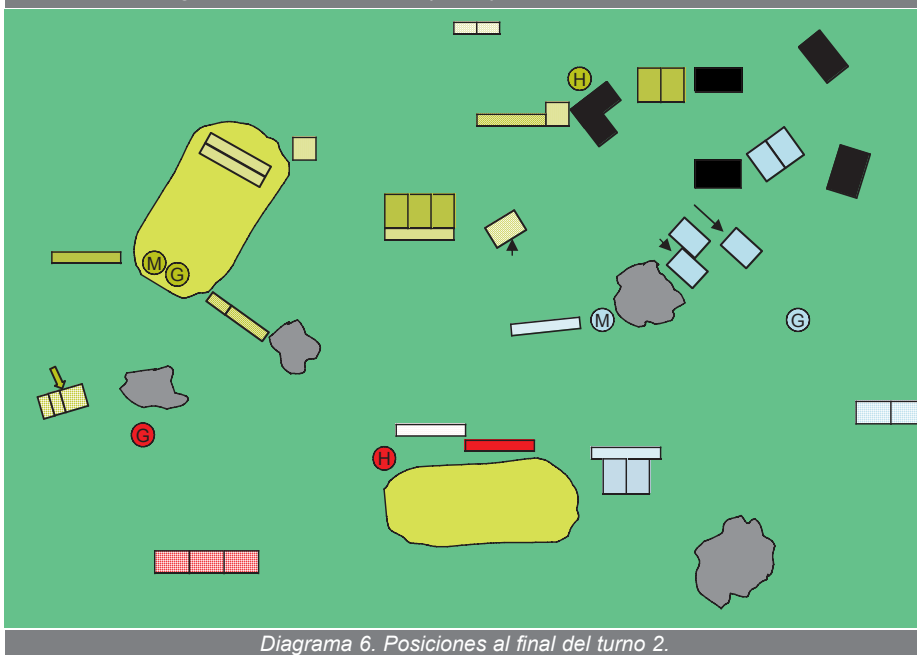


Diagrama 6. Posiciones al final del turno 2.

vendieron cara su vida (eliminaron tres peanas de brujas), fueron totalmente aniquilados. La otra brigada de infantería bretoniana se vio obligada a replegarse por los disparos combinados de los jinetes oscuros y los ballesteros del centro, rompiéndose así la brigada.

Turno 2: Aliados

Entraron ahora las unidades restantes en el bando aliado. Sin embargo, los bretonianos se movieron poco. Una de las brigadas, formada por tres unidades de caballeros, malinterpretó una orden de su hechicera y se quedaron quietos. La otra brigada, formada por la unidad de caballería que entró en el primer turno y la unidad de escuderos (que entraron en este turno), cumplió la primera orden, pero para la segunda decidió que ya había avanzado suficiente (dos 12 sacó Edu casi consecutivos). Los Altos Elfos si avanzaron bastante. La brigada formada por dos unidades de lanceros entraron en el pueblo y se parapetaron. Los arqueros de la otra brigada de infantería se separó y se colocó delante de los jinetes oscuros y las tres unidades de lanceros avanzaron hasta la entrada del pueblo, colocándose a tiro de piedra de los Elfos Oscuros, pero fallaron la orden para cargarles. La brigada de infantería que acababa de entrar en el campo de batalla avanzó hasta colocarse a la altura de la infantería bretoniana para apoyarla y los carros avanzaron por el flanco derecho hacia el pueblo. Los arqueros dispararon a los jinetes oscuros, pero no hizo nada más que hacerlos retroceder muy poco. El mago intentó lanzar un hechizo, pero parece que se le habían olvidado las runas en casa.

Turno 2: Elfos Oscuros

El héroe de Pablo seguía con afonía (afortunadamente para los Altos Elfos) y no dio ninguna orden, no así el general y el hechicero. Habiendo sufrido apenas bajas y viendo la apatía de los bretonianos, la brigada de los jinetes gélidos se lanzó al ataque cargando contra los caballeros bretonianos. La unidad de lanceros que iba por libre siguió a la caballería. La unidad de lanzavirotes avanzó ligeramente para tomar una mejor posición de tiro, aunque no llegó al alcance de ninguna unidad enemiga. Quien si llegaron fueron los jinetes oscuros y los lanzavirotes del pueblo, que hicieron retroceder a dos unidades de lanceros, desmembrando en parte la brigada de los Altos Elfos. Tras una encarnizada lucha, los jinetes gélidos eliminaron

completamente a la brigada de caballería bretoniana que había avanzado. Los elfos oscuros perdieron cinco peanas, pero no perdieron ninguna unidad completa (al igual que le pasaron a las elfas brujas en el turno anterior). Pablo estaba ahora en una buena posición. Aunque tenía varias unidades con una peana, no había perdido aún completamente ninguna unidad, mientras que Edu estaba a una unidad de caballería de alcanzar su breakpoint.

Turno 3: Aliados

A pesar de que las cosas se le estaban poniendo moradas a Edu (recordemos que si perdía una unidad más de caballería), se lanzó a la carga con todo lo que tenía. Sus dos unidades de infantería supervivientes avanzaron hasta cargar contra la brigada de elfos oscuros del centro, y su otra brigada de caballería se lanzó a vengar a sus camaradas, cargando con dos unidades y colocando otra en la retaguardia de los gélidos. Mientras, los Altos Elfos no tuvieron mucha suerte con las órdenes y no pudo apoyar a la carga del centro de los bretonianos y se quedó con la infantería muy expuesta. El resto del ejército debía estar cansado de tanto correr en el turno anterior y no se movió. Los arqueros volvieron a disparar pero sin acierto. El mismo acierto que el del Mago, que volvió a fallar al tratar lanzar un hechizo. La carga de la infantería bretoniana por el centro fue un suicidio, ya que los campesinos poco pudieron hacer frente a los ballesteros y fueron totalmente eliminados, matando únicamente una peana de ballesteros. Estos no se atrevieron a avanzar contra los hombres de armas y retrocedieron de nuevo hasta su brigada. En el flanco izquierdo Edu tuvo más suerte y aniquiló a los jinetes gélidos sin sufrir pérdidas.

Turno 3: Elfos Oscuros

Viendo que su flanco derecho estaba perdiendo consistencia y que Edu se había hecho fuerte con su contraataque, realizó una retirada estratégica retrasando a las elfas brujas y a los lanceros y reubicando a los ballesteros en lo alto de la colina. El hechicero logró inmovilizar con uno de sus hechizos a una unidad de caballería bretoniana. Su héroe por fin logró dar su primera orden y empezaron a moverse las tropas que tenía Pablo en el pueblo. Los lanceros elfos oscuros, viendo que sus primos no se movían de sus posiciones, mantuvieron las suyas (si ellos no se mueven, nosotros tampoco). Las Hidras avanzaron un poco por el centro, siguiendo a las brujas que se

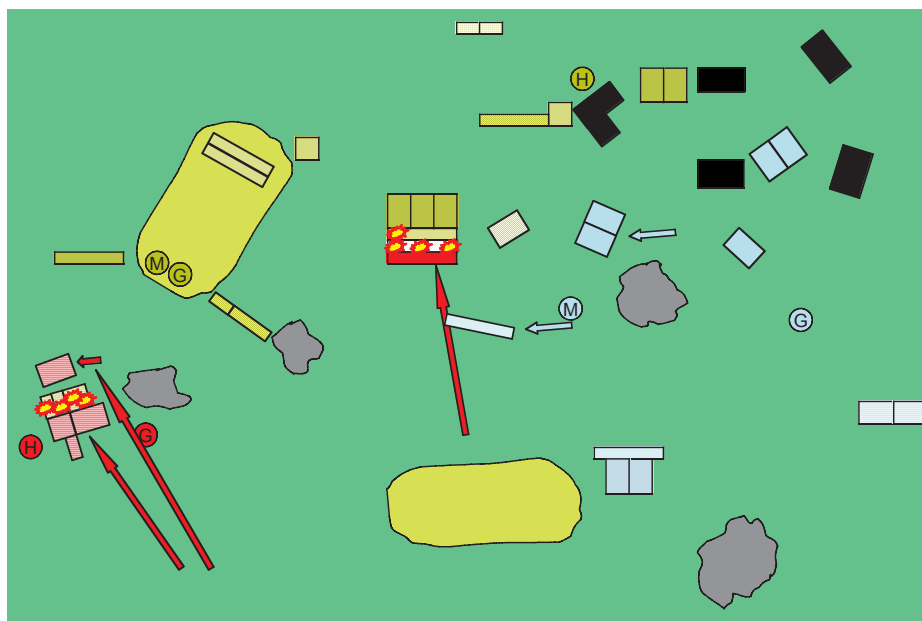


Diagrama 7. Movimientos y combates del bando aliado durante el turno 3.

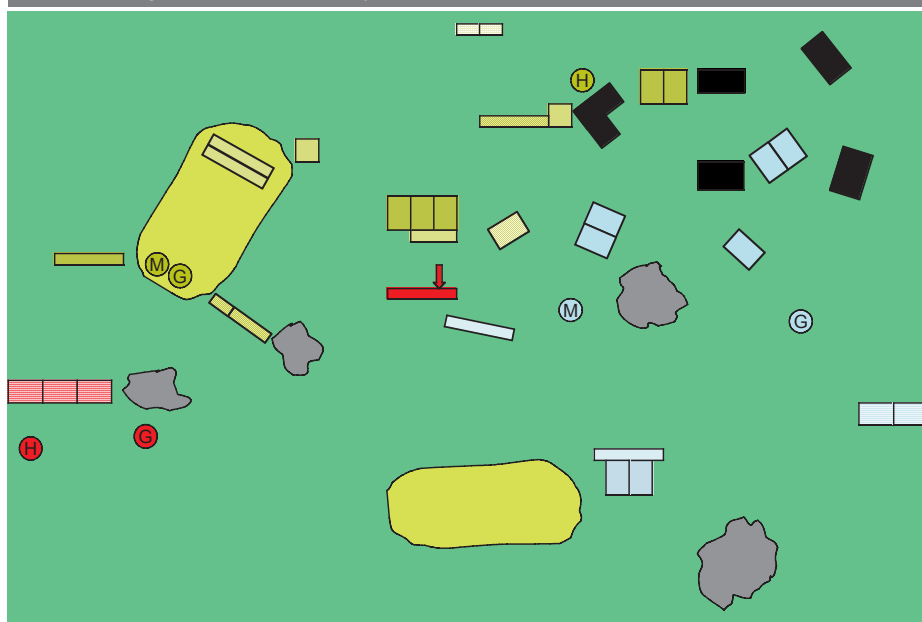


Diagrama 8. Posiciones al final del turno 3 del bando aliado.

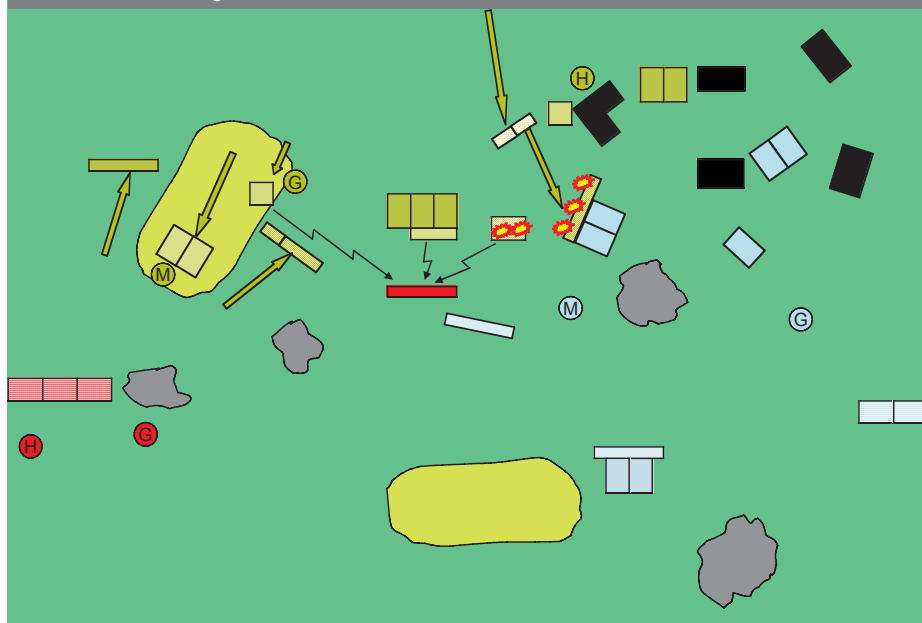


Diagrama 9. Movimientos, disparos y combates de los Elfos Oscuros en el turno 3.

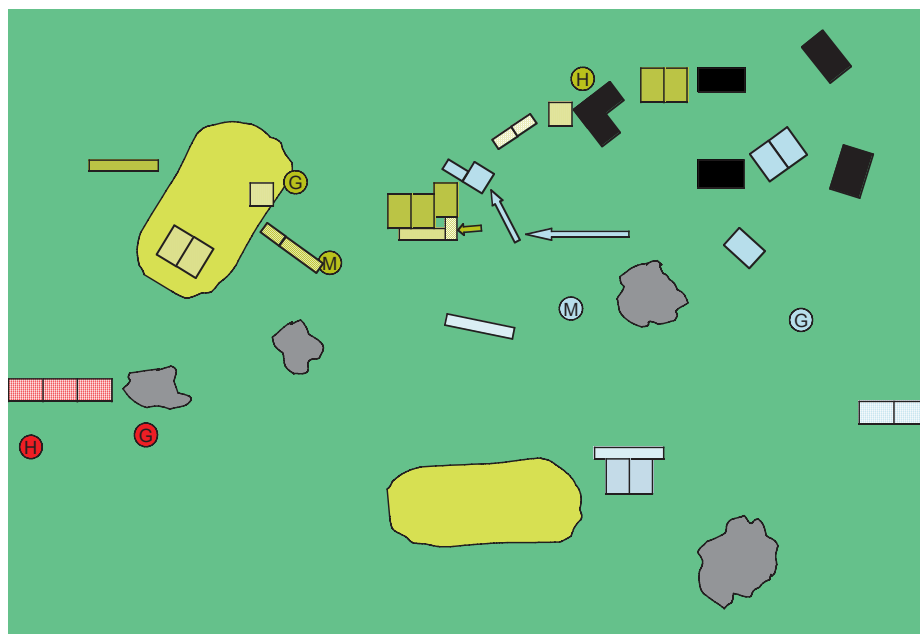


Diagrama 10. Posiciones al final del turno 3 de los Elfos Oscuros

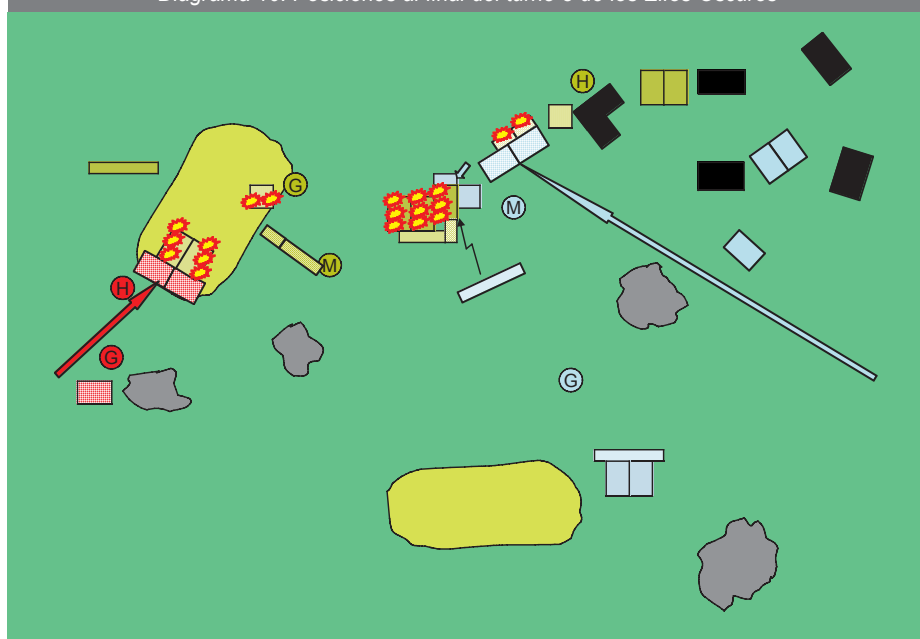


Diagrama 11. Movimientos, disparos y combates del bando aliado en el turno 4.

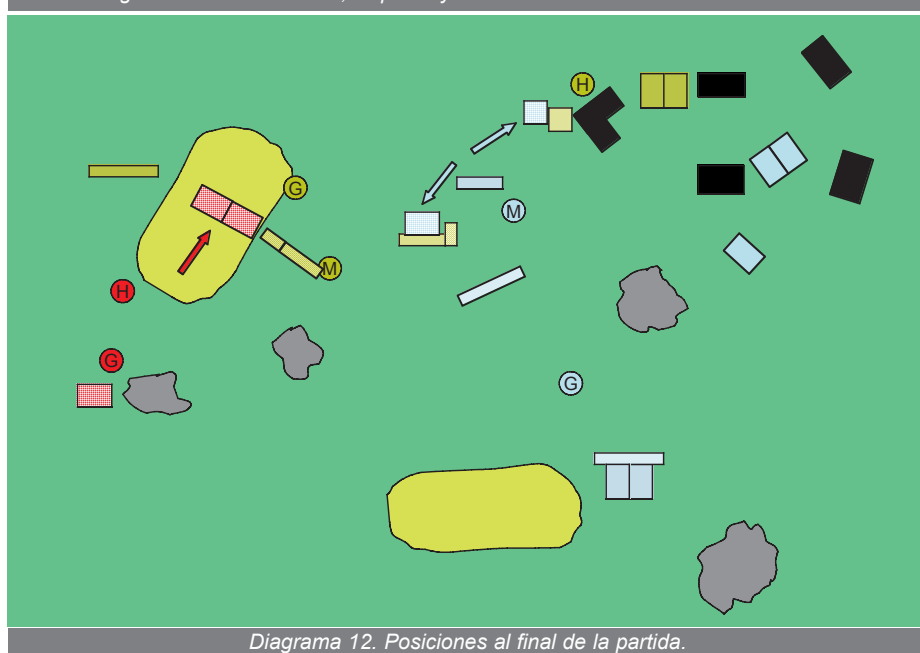


Diagrama 12. Posiciones al final de la partida.

habían lanzado a la carga de los lanceros elfos (sangre! por fin!). Sin embargo no salieron muy bien libradas. La unidad de infantería que le quedaba a Edu fue totalmente desmantelada a base de disparos por parte de los lanzavirotos de la colina, los ballesteros del centro y los jinetes oscuros (fue repelida una distancia superior a su capacidad de movimiento). Lo de las brujas fue otro cantar, ya que me sirvieron más a mí que a Pablo. Ganaron la primera ronda de combate, pero el contraataque de los lanceros fue feroz. Eliminaron a las brujas y en su avance cargaron contra el flanco de los jinetes oscuros, eliminando dos peanas y haciéndolos retroceder hasta la brigada de infantería, descolocándola un poco. Al no poder perseguir a la caballería, los lanceros se organizaron en la retaguardia de la brigada de infantería, ignorando a las hidras (nos ha jodido).



Turno 4: Aliados

Mis lanceros que se habían colocado en la retaguardia de su brigada de infantería cargo por el flanco y la espalda de los lanceros elfos oscuros. Los carros se lanzaron a la carrera y avanzaron 90 cm hasta cargar a las Hidras. Los lanceros del pueblo siguieron jugando al escondite con sus primos no se movieron. El resto del ejército Alto Elfo no avanzó (ni falta que hizo). Los bretonianos, mientras tanto, se lanzaron a la carga a través de la colina a eliminar tantos enemigos como pudieran. Y así lo hizo, eliminó a las dos unidades de ballesteros y avanzó contra los lanzavirotos, a los que también aniquilaron. El mago alto elfo se acordó por fin de a qué había venido y lanzó su primer hechizo de la partida, la "Luz de batalla", inspirando a los carros que se merendaron a las hidras perdiendo solo una peana. La infantería también lo bordó y aniquiló las tres unidades de lanceros (ayudados por los arqueros, que habían desmoralizado a una de las unidades). De esta forma Pablo llegó a su breakpoint de diez unidades perdidas, que pudieron ser más ya que los carros en su avance cargaron por la retaguardia a los ballesteros del centro y a los lanzavirotos del pueblo.

Victoria por tanto de la alianza de los Altos Elfos y los Bretonianos.

2 Bandas para Mordheim

Por: Nicodemus Kyme (Fanatic Magazine nº 1 y 9 / Traducción: Julio Rey (bahartainn@cargad.com))

En este artículo os mostramos las reglas de dos bandas de Mercenarios humanos, los naturales de la provincia de Ostermark y los de la provincia de Stirland. Estas bandas están diseñadas para utilizarlas con las reglas de El Imperio en Llamas, pero no hay problemas para poder utilizarlas en cualquier otro asentamiento, como Mordheim. Las reglas de estas bandas aparecen en la Fanatic Magazine como modificaciones de la lista genérica de la lista de Mercenarios del Reglamento de Mordheim, pero aquí os desarrollamos las listas completas para una mayor claridad.

Mercenarios de Ostermark

Mas allá de las ciudades crecientes del Imperio se encuentra la provincia de Ostermark. Situada en la frontera más al este del Imperio, Ostermark está tan alejada geográficamente del epicentro urbano del Imperio como lo está mentalmente. Se trata de una de las mayores provincias imperiales y es una tierra en la que predominan los campos ondulados y las llanuras baldías, el paradigma de las llanuras salvajes donde el espíritu de la ciudad es un alienígena y un intruso inesperado.

Es una tierra rural y sus habitantes poseen un modo de pensar bastante solitario e independiente. Ostermark está llena de comunidades muy extendidas, principalmente compuestas de granjas aisladas y pequeñas aldeas cerradas, por lo que no comparte la cultura cosmopolita de muchas de las provincias vecinas.

Ostermark es una tierra vasta y extensa aunque esencialmente llana, dominada por campos y zonas de pasto, ocasionalmente interrumpidas al Este por alguna colina de poca altura u afloramiento rocoso, meros precursores de las enormes montañas que se levantan más allá. Estos campos suelen estar delimitados por arbustos naturales y muros de piedra que sirven para delimitar el alcance de las tierras de un granjero y el comienzo de las siguientes. Los bordes de sus campos los marcan los Grandes Bosques, que forman una barrera natural entre Ostermark y Talabecland, su principal estado vecino, donde se encuentra la ciudad de Talabheim. Este paisaje bajo y árido es el ideal para el asentamiento de comunidades granjeras. Sus tierras son fértiles y gozan de frecuentes lluvias y veranos calurosos. El suelo de Ostermark es adecuado para la agricultura (la principal actividad

comercial) y los miles de granjeros que habitan en estas tierras comercian con el excedente de sus cosechas en las dos ciudades principales de Ostermark: Bechafen y Badenhof. Las carreteras de Ostermark son construcciones rudimentarias, a menudo llenas de sucias vías que sirven de paso a las carretas de los granjeros, carros y viajeros a pie. Son caminos marcados por las pisadas distinguibles a kilómetros si hace buen día y normalmente no suele haber un alma en ellos dada la naturaleza aislada de la población de Ostermark.



Aunque son granjeros por naturaleza, los habitantes de Ostermark son buenos y resueltos guerreros, dispuestos a tomar las armas para enfrentarse al enemigo. Desde la destrucción de Mordheim, algunos de los habitantes de Ostermark han abandonado sus granjas, convertidas en ruinas, para formar sus propias bandas en un intento de recuperar lo que se les ha arrebatado y defienden sus tierras hasta las últimas consecuencias; otros simplemente buscan su parte del saqueo en un Imperio sacudido por la anarquía.

Reglas Especiales

Guerreros Veteranos: Los habitantes de Ostermark están habituados a una existencia difícil y a



Mapa de Ostermark. Imagen de Games Workshop.



batallar solos en la defensa de sus granjas frente a mercenarios y otros forajidos. Sus años de aislamiento y autosuficiencia los han convertido en unos veteranos guerreros y, por esta razón, no se rinden fácilmente ni ceden un ápice aunque haya una superioridad numérica enemiga aplastante. Los ostermarkeses (héroes y secuaces) pueden repetir la tirada de liderazgo en caso de no superar los chequeos de completamente solo y de retirada. El guerrero o la banda tendrán que aceptar el segundo resultado (sea cual sea) independientemente de si es mejor o peor.



Perros Guardianes: Los granjeros suelen disponer de mastines que guardan sus granjas y dan la alarma en cuanto aparece un intruso. Un capitán de una banda de Ostermark puede llevar un mastín de guerra como parte de su equipo inicial para representar a la bestia que en el pasado

Lista de Habilidades de los Mercenarios de Ostermark

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Capitán	✓	✓	✓	✓	✓
Campeón	✓	✓			✓
Recluta	✓	✓			✓

protegió su granja de los bandidos y otras criaturas aún peores.

Elección de Guerreros

Una banda de Ostermark debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro. El número de guerreros de la banda no puede superar nunca los 15.

Capitán: Tu banda debe incluir un solo Capitán, ni más ni menos.

Campeones: Tu banda puede incluir hasta dos Campeones.

Reclutas: Tu banda puede incluir hasta dos Reclutas.

Guerreros: Tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros.

Tiradores: Tu banda no puede incluir más de siete Tiradores.

Espadachines: Tu banda no puede incluir más de cinco Espadachines.

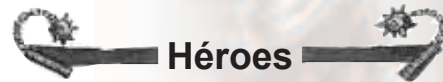
Experiencia Inicial

El **Capitán** empieza con 20 puntos de experiencia.

Los **Campeones** empieza con 8 puntos de experiencia.

Los **Reclutas** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Los **Secuaces** empiezan con 0 puntos de experiencia.



Héroes

1 Capitán

Reclutamiento: 60 coronas de oro

Un Capitán Mercenario es un endurecido guerrero profesional, un hombre que luchará por cualquiera o contra cualquiera, siempre que se le pague bien. Mordheim le ofrece a un hombre así la oportunidad de hacerse rico más allá de sus sueños más fantásticos, aunque corriendo grandes riesgos. Pero puesto que la falta de escrúpulos y la carencia de misericordia y piedad son las características principales de un Capitán Mercenario de éxito, no es extraño que se dirijan en tan gran número hacia Mordheim.

M	H	A	H	P	F	R	H	I	A	L
10	4	4	4	3	3	1	4	1	8	

Armas/Armadura: Un Capitán puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Mercenarios.

Reglas Especiales

Líder: Cualquier guerrero de la banda que se encuentre a 15 cm o menos del Capitán puede usar su atributo de Liderazgo a la hora de efectuar chequeos de liderazgo.



0-2 Campeones

Reclutamiento: 35 coronas de oro

En cualquier banda Mercenaria siempre existe un guerrero que es más grande, más fuerte (y a menudo más feo) llamado Campeón (o primer espadachín y varios otros nombres). Los Campeones son los mejores y más duros luchadores de todos los guerreros de la banda. A menudo responden a los desafíos lanzados contra la banda, y

Lista de Equipo de los Mercenarios de Ostermark

Las siguientes listas son utilizadas por las bandas de Mercenarios de Ostermark para obtener su equipo:

Lista de los Mercenarios

Armas de cuerpo a cuerpo

Daga	1ª gratis / 2 co
Maza/Martillo	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Mangual	15 co
Arma a dos manos	15 co
Lanza	10 co
Alabarda	10 co

Armas de proyectiles

Ballesta	25 co
Pistola	15 co (30 co por ristra)
Pistola de duelo	25 co (50 co por ristra)
Arco	10 co

Armaduras

Armadura ligera	20 co
Armadura pesada	50 co
Casco	10 co
Escudo	5 co
Rodela	5 co

Miscelánea

Mastín de guerra (solo Capitán)	25 co
---------------------------------	-------

Lista de los Tiradores

Armas de cuerpo a cuerpo

Daga	1ª gratis / 2 co
Maza/Martillo	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co

Armas de proyectiles

Ballesta	25 co
Pistola	15 co (30 co por ristra)
Arco	10 co
Arco largo	15 co
Arcabuz	35 co
Trabuco	30 co
Rifle de caza	200 co

Armaduras

Armadura ligera	20 co
Casco	10 co
Escudo	5 co



después del Capitán son los primeros en escoger cualquier equipo y botín.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: Los Campeones puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Mercenarios.

0-2 Reclutas

Reclutamiento: 15 coronas de oro

Estos son los combatientes todavía inexpertos, pero deseosos de ganarse una reputación en los salvajes combates que se desarrollan en el interior y alrededores de las ruinas de Mordheim.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	2	2	3	3	1	3	1	6

Armas/Armadura: Los Reclutas pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Mercenarios.



Una banda de Ostermark se acerca sigilosamente a un granjero desprevenido. Foto de GW.

Secuaces

Guerreros

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Estos perros de la guerra son combatientes ceñudos y experimentados, que no temen a ningún hombre mientras tengan a manos sus armas y armaduras. Forman el núcleo de cualquier banda mercenaria.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: Los Guerreros pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Mercenarios.

0-7 Tiradores

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Los arqueros y cazadores del Viejo Mundo son famosos por su habilidad, y se dice que pueden acertar a una moneda a 300 pasos de distancia con un arco largo. En las salvajes luchas callejeras de Mordheim disparan contra el enemigo desde las ventanas de los

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	7

edificios en ruinas, y eliminan a los jefes enemigos con sus proyectiles.

Armas/Armadura: Los Tiradores pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Tiradores.

0-5 Espadachines

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Los Espadachines son combatientes profesionales, expertos en enfrentarse y derrotar a varios enemigos a la vez. Son muy solicitados por los jefes de bandas, ya que sus habilidades les hacen ideales para combatir en el campo de batalla que es Mordheim.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: Los Espadachines pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Mercenarios.

Reglas Especiales

Espadachines Expertos: Los Espadachines son tan hábiles con sus armas que pueden repetir cualquier tirada para impactar fallada cuando cargan. Ten en cuenta que esto sólo se aplica cuando están armados con espadas normales, y no con espadas a dos manos o cualquier otra arma.



Mercenarios de Stirland

Como muchas de las provincias del Imperio situadas lejos de las grandes ciudades estado como Altdorf y Middenheim, Stirland es rural y atrasada. Los habitantes de Stirland son granjeros, cazadores furtivos, sabios y otras profesiones relacionadas con la tierra. También hay una gran comunidad de halflings, debido a la proximidad de Stirland al territorio de la Asamblea.

Averland. En Stirland no hay ciudades que quepa mencionar, únicamente Wurtbad, la única ciudad de relevancia. Estas circunstancias favorecen que los stirlandeses sean tan temerarios, con una impaciencia por demostrar su valía frente a sus homólogos más ricos.

Los ríos Aver y Stir tienen afluentes que conducen a la provincia y que pueden vadearse por algunos primitivos puentes. A lo largo del río Stir pueden encontrarse firmes torres de vigilancia, con guarniciones de la patrulla del río, la única fuerza militar de la zona. El ejército de Stirland se componen básicamente de levases locales y de milicia.

Los mercenarios de Stirland proceden básicamente de la patrulla del río. Aunque la provincia no es tan próspera como otras, sus mercenarios suelen disponer de las mismas armas y armaduras que

el resto de los de su profesión. Los guerreros de Stirland aunque escasos, están bien entrenados y son disciplinados.



Stirland es una tierra pobre, un hecho indiscutible que exaspera e irrita a sus orgullosos habitantes, sobre todo siendo vecinos de Talabecland y



Reglas Especiales

Buenos Tiradores: Su patrulla del río cuenta con arqueros excelentes y sus Tiradores suman +1 a su Habilidad de Proyectiles (ya incluido en su perfil de atributos), sin importar si son reclutados cuando se empieza a organizar la banda o más tarde, en mitad de una campaña.

Temerarios: La valentía temeraria de sus líderes es un ejemplo a seguir por todos los guerreros de su banda; los guerreros pueden utilizar el atributo de Liderazgo de su capitán a una distancia de hasta 30 cm (en vez de los 15 cm habituales).

Elección de Guerreros

Una banda de Stirland debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro. El número de guerreros de la banda no puede superar nunca los 15.

Capitán: Tu banda debe incluir un solo Capitán, ni más ni menos.

Campeones: Tu banda puede incluir hasta dos Campeones.

Reclutas: Tu banda puede incluir hasta dos Reclutas.

Guerreros: Tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros.

Tiradores: Tu banda no puede incluir más de siete Tiradores.

Espadachines: Tu banda no puede incluir más de cinco Espadachines.

Experiencia Inicial

El Capitán empieza con 20 puntos de experiencia.



Mapa de la provincia de Stirland y alrededores. Imagen de Games Workshop.

Los **Campeones** empieza con 8 puntos de experiencia.

Los **Reclutas** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Los **Secuaces** empiezan con 0 puntos de experiencia.



Héroes

1 Capitán

Reclutamiento: 60 coronas de oro

Un Capitán Mercenario es un endurecido guerrero profesional, un hombre que luchará por cualquiera o contra cualquiera, siempre que se le pague bien. Mordheim le ofrece a un hombre así la oportunidad de hacerse rico más allá de sus sueños más fantásticos, aunque corriendo grandes riesgos. Pero puesto que la falta de escrúpulos y la carencia de misericordia y piedad son las características principales de un Capitán Mercenario de éxito, no es extraño que se dirijan en tan gran número hacia Mordheim.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	4	3	3	1	4	1	8

Armas/Armadura: Un Capitán puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Mercenarios.

Reglas Especiales

Líder: Cualquier guerrero de la banda que se encuentre a 30 cm o menos del Capitán (en vez de los 15 habituales) puede usar su atributo de Liderazgo a la hora de efectuar chequeos de liderazgo.

Lista de Habilidades de los Mercenarios de Stirland

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Capitán	✓	✓	✓	✓	✓
Campeón	✓	✓		✓	
Recluta	✓	✓			✓

0-2 Campeones

Reclutamiento: 35 coronas de oro

En cualquier banda Mercenaria siempre existe un guerrero que es más grande, más fuerte (y a menudo más feo) llamado Campeón (o primer espadachín y varios otros nombres). Los Campeones son los mejores y más duros luchadores de todos los guerreros de la banda. A menudo responden a los desafíos lanzados contra la banda, y después del Capitán son los primeros en escoger cualquier equipo y botín.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura:

Los Campeones puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Mercenarios.

0-2 Reclutas

Reclutamiento: 15 coronas de oro

Estos son los combatientes todavía inexpertos, pero deseosos de ganarse una reputación en los salvajes combates que se desarrollan en el interior y alrededores de las ruinas de Mordheim.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	2	2	3	3	1	3	1	6



Guerreros de Stirland saliendo de la espesura. Foto de Games Workshop.

Lista de Equipo de los Mercenarios de Stirland

Las siguientes listas son utilizadas por las bandas de Mercenarios de Stirland para obtener su equipo:

Lista de los Mercenarios

Armas de cuerpo a cuerpo

Daga	1ª gratis / 2 co
Maza/Martillo	.3 co
Hacha	.5 co
Espada	.10 co
Mangual	.15 co
Arma a dos manos	.15 co
Lanza	.10 co
Alabarda	.10 co

Armas de proyectiles

Ballesta	.25 co
Pistola	.15 co (30 co por ristra)
Pistola de duelo	.25 co (50 co por ristra)
Arco	.10 co

Armaduras

Armadura ligera	.20 co
Armadura pesada	.50 co
Casco	.10 co
Escudo	.5 co
Rodela	.5 co

Lista de los Tiradores

Armas de cuerpo a cuerpo

Daga	1ª gratis / 2 co
Maza/Martillo	.3 co
Hacha	.5 co
Espada	.10 co

Armas de proyectiles

Ballesta	.25 co
Pistola	.15 co (30 co por ristra)
Arco	.10 co
Arco largo	.15 co
Arcabuz	.35 co
Trabuco	.30 co
Rifle de caza	.200 co

Armaduras

Armadura ligera	.20 co
Casco	.10 co
Escudo	.5 co

Armas/Armadura: Los Reclutas

puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Mercenarios.



Secuaces

Guerreros

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Estos perros de la guerra son combatientes ceñudos y experimentados, que no temen a ningún hombre mientras tengan a manos sus armas y armaduras. Forman el núcleo de cualquier banda mercenaria.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	7

0-5 Espadachines

Reclutamiento: 25 coronas de oro

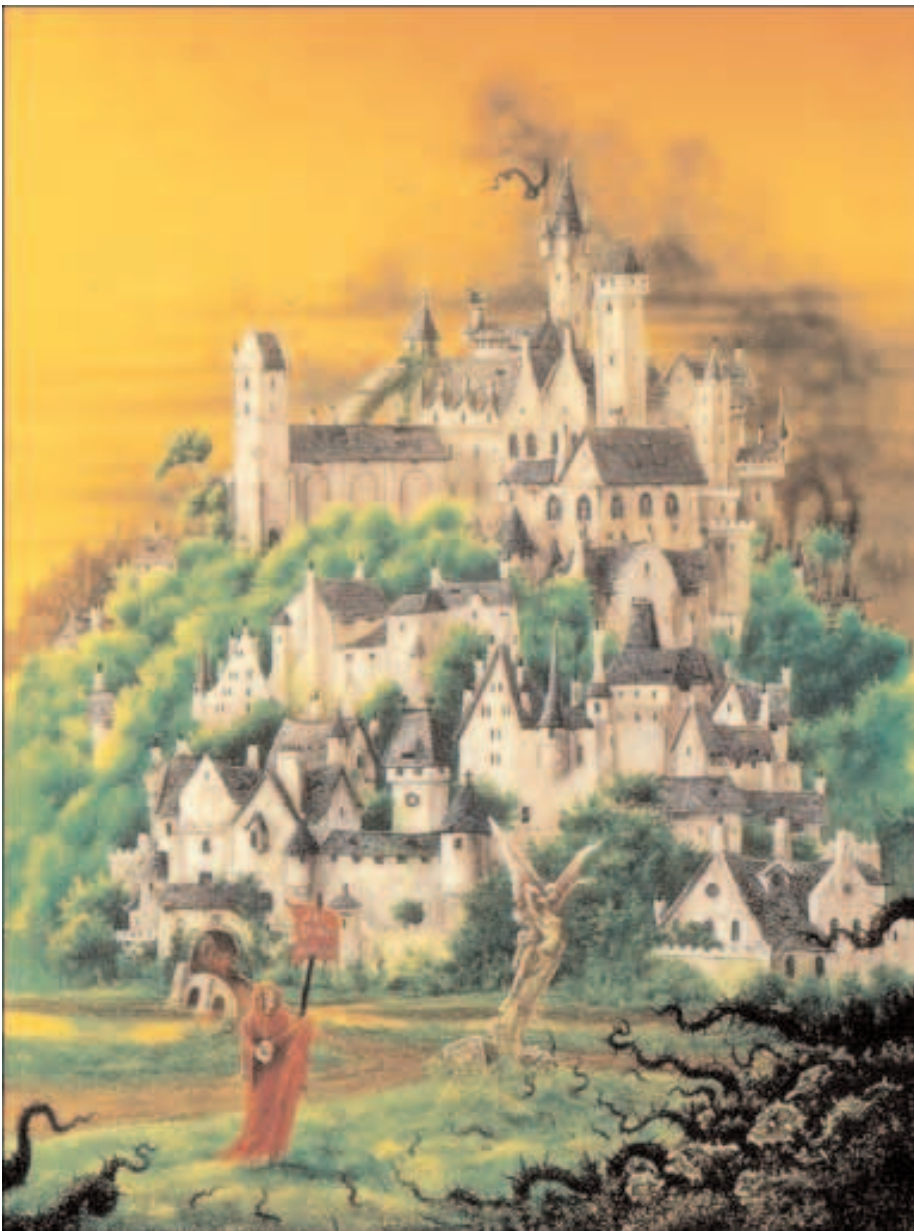
Los Espadachines son combatientes profesionales, expertos en enfrentarse y derrotar a varios enemigos a la vez. Son muy solicitados por los jefes de bandas, ya que sus habilidades les hacen ideales para combatir en el campo de batalla que es Mordheim.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: Los Espadachines pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Mercenarios.

Reglas Especiales

Espadachines Expertos: Los Espadachines son tan hábiles con sus armas que pueden repetir cualquier tirada para impactar fallada cuando cargan. Ten en cuenta que esto sólo se aplica cuando están armados con espadas normales, y no con espadas a dos manos o cualquier otra arma.



Wurtbad, la mayor ciudad de Stirland. Imagen de Games Workshop.

Armas/Armadura: Los Guerreros pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Mercenarios.

armaduras elegidas de la lista de equipo de los Tiradores.

0-7 Tiradores

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Los arqueros y cazadores del Viejo Mundo son famosos por su habilidad, y se dice que pueden acertar a una moneda a 300 pasos de distancia con un arco largo. En las salvajes luchas callejeras de Mordheim disparan contra el enemigo desde las ventanas de los edificios en ruinas, y eliminan a los jefes enemigos con sus proyectiles.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: Los Tiradores pueden equiparse con armas y



El bosque Stirwood es un buen escondite para las bandas de mercenarios. Foto de GW.

YUUZHAN VONG

por Murdok

Hace no tanto tiempo, en una galaxia muy lejana...

Aparecieron unos villanos autenticos que hicieron temblar todo por lo que los heroes de la Rebelion lucharon y sufrieron en tiempos de Luke, Leia, Vader y Palpatine.

Tal como comentó Namarie en el numero 17 de Cargad, el universo de Star Wars no termina con las 6 películas que George Lucas (que la Fuerza le acompañe), nos ha brindado durante varias generaciones.

Una de las muchas facetas donde este increíble universo ha seguido brillando es en las novelas. Si queréis saber que es lo que pasa después de los episodios IV, V y VI podéis leer los destinos de toda la galaxia en las decenas de libros publicados tanto en castellano como por supuesto en inglés por reconocidos autores de ciencia ficción.

Es en este universo extendido donde aparecen esta nueva y voraz raza, los Yuuzhan Vong. Muchos años después de la muerte del Emperador, cuando Luke es ya un maestro Jedi a la altura (metaforicamente) del eterno Yoda y dirige su propia academia Jedi. Es en la época cuando los vástagos de Leia y Han son ya adolescentes y la Nueva República empieza a adolecer de los mismos problemas de burocracia y estancamiento que la antigua.

Es en este tiempo, cuando del imperio ya solo quedan pequeños remanentes sin héroes que les lideren como Vader, Palpatine o el gran almirante Thrawn, que aparece una nueva raza en el universo conocido para conquistarlo entero.

Los Yuuzhan Vong son seres extragalácticos que buscan asentarse en la galaxia del universo Star Wars invadiendo todos sus mundos y gobiernos. Son fundamentalistas religiosos y creen que las máquinas son un acto contra su religión así que utilizan tecnología orgánica.

Y es por esto que son tan carismáticos como villanos, porque representan un temor muy actual, el fundamentalismo religioso enfundado en traje negro, lo que todos ya sabemos que significa en el mundo de Star Wars desde ese día que vimos entrar en la corveta Coreliana de Leia a Lord Vader envuelto en humo.



Fuente: <http://starwars.wikia.com>

Orígenes

Los Yuuzhan Vong eran seres pacíficos que vivían de tecnología orgánica en un lejano planeta, Yuuzhan'tar de otra galaxia. Sin embargo una raza de tecnología avanzada les conquistó y los esclavizó brutalmente. Con el tiempo ellos se rebelaron y se convirtieron en guerreros llenos de odio a la tecnología mecánica de sus invasores. Una vez expulsaron a los invasores se lanzaron a la conquista de otros mundos.

Al cabo de un tiempo esto desembocó en guerras civiles entre los propios Vong y matanzas étnicas entre las otras razas que se encontraban. Su galaxia, sus mundos y su economía quedaron irremediabilmente destruidos. Tras esto su planeta, Yuuzhan'tar el planeta viviente, los expulsó de la Fuerza y los Vong salieron con sus mundo-naves en busca de otro hogar.

Conquista

Esto los llevó a la galaxia del universo Star Wars. Las primeras naves llegaron tras generaciones de viaje en el

vacío en tiempos de la antigua república y los exploradores pioneros en desembarcar llegaron unos treinta años antes de la Batalla de Yavin.

No vamos a explicar aquí como se desarrolla la conquista de la galaxia conocida, pero simplemente os diré que el universo que conocemos es sacudido de manera alucinante.

En el juego

De esta malévola raza solo tenemos disponibles 4 tipos de miniaturas distintas y dos de ellas son Únicas. El rango es un poco limitado, pero esto no les resta competitividad en ningún tipo de batalla que podáis plantear.

Todos los miembros de esta raza tienen inmunidad a la Fuerza. Así que vuestros adversarios ya se pueden ir olvidando de gastar puntos de Fuerza en sus Jedi para hacer más ataques o repetir tiradas. Esta característica les hace letales contra cualquier ejército (de la luz o de la oscuridad) que lleve Jedis.



Fuente:

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/5b/Yuuzhan_Vong.jpg

Así en un torneo tienen muchas posibilidades, aunque si tu adversario ya sabe que los vas a llevar se puede hacer un ejercito de Fringes cazarecompensas (Boba Fett, IG-88, Zam Vessel,...), de stormtroopers basicos (con sus oficiales y comandantes) o incluso de bestias Fringes (Rancor, Wampa, Acklay,...) para contrarrestar su principal ventaja.



Yuuzhan Vong warriors.

Son la base de cualquier ejército que podáis hacer. Por tan solo 8 puntos tenéis a unos guerreros de 30 hit points y defensa 13 con armadura Vonduun (reducen daño con 16+) e inmunidad a la Fuerza. Son muy buenos defensivamente pero limitados ofensivamente a su melee attack (flojillo) o a tirar el Thud Bug (10 de daño y con un 11- activan a la miniatura atacada).

Yuuzhan Vong subalterns.

Por 17 puntos tienes un buen término medio entre los guerreros y los Unicos. 40 puntos de vida, defensa 14 y armadura de 11+ les dan una resistencia considerable.

En ataque tienen double attack, atk +5 y 10 de daño. No es la monda, pero esta en la línea de los Yuuzhan y mejora a los guerreros. Además este



tiene ataque a distancia Razogbug y el mismo Thug bug de antes.

El efecto comandante les da a los guerreros un muy necesario double attack.

Nom Anor

Nom Anor, el espía de los Yuuzhan tiene unas características muy interesantes en el juego. Ser Stealth y su efecto comandante lo hace muy difícil de matar a distancia, y su def 18, 80 hit points y el ataque de 40 de daño a miniaturas adyacentes (salvacion 11+) le hace peligroso si consiguen acercarse.



La mascara le permite escoger un aliado no único y darle stealth. (combos interesantes con algunos Fringes). Además las miniaturas aliadas con Stealth (incluyéndole a él) que tengan cobertura no pueden ser atacados por miniaturas que no estén adyacentes. Si le añadimos que da self-destruct 20 a los que tengan Stealth lo hace interesantísimo si lo combinas por ejemplo con un Nexu.



Warmaster Tsavong Lah

Y llegamos al jefe. Es un bicharraco de 200 pts de vida, def 18 y armadura de reducción de daño 10 a 6+. Esto lo hace un hueso muy duro de roer incluso para los personajes más cañeros del juego.

En la parte ofensiva como todo Yuuzhan podría estar mejor: Triple ataque de +15 pero de daño 10 y cleave. Tiene Momentum y lo da a todo Yuuzhan que acabe su movimiento a 6 del Warmaster.

Este efecto comandante y la robustez del Tsavong hace que la táctica ideal sea mandar al Warmaster por delante del ejército, trabarlo con algún personaje importante del enemigo. Después ir mandando a los guerreros para aprovechar el momentum y el double attack de los subalternos. Si el enemigo es demasiado bestia (Vader, Windu, etc...) te acercas con los guerreros y le lanzas Thud bugs con la esperanza que lo activen antes que él (si has ganado la iniciativa claro) y los vas desgastando con los 3 ataques del Warmaster.

Mientras le das apoyo a distancia con los Subalterns y Nom Anor, o le lanzas a los Fringes kamikazes que hayas añadido con stealth y el Self Destruct 20.

Como veis no es el ejército más fácil de jugar, pero si muy divertido, sobretodo cuando te encuentras frente a un ejército muy basado en la Fuerza y eso, compañeros de conquista míos, es lo mas normal en el mundo de Star Wars.



Fuente: <http://www.comicfanarts.com> (Artista: Adam Withers)



Noches de Luna Llena

por Vega Cervantes (loboespacial@yahoo.es)

El sol se había marchado hacía rato del valle. Y con él, el aliento del soldado. Yacía tendido boca arriba, con la mitad de su cuerpo a unos buenos seis pasos de él.

- Es Ibraim -confirmó Owen-, debí matarlo el segador que encontramos en lo alto de la colina...

Randalzy Maximoff miró hacia el Khadorano, agachado al lado de su camarada muerto. Parecía mas viejo y cansado que nunca.

- Nos lo llevaremos, 'Ojo de Lobo', a él y a los demás. No permitiré que esa basura cryxiana saquee sus almas esta vez".

Era sorprendente, pensó "Randall" Maximoff, como el borracho khadorano había sido capaz de encontrar los cuerpos de sus compañeros muertos, aun de noche y en medio de aquella matanza. Se giró para atender al resto de sus oficiales y confirmar que esa era la última baja por recuperar. El Tercio nunca abandonaba a los suyos. Ni siquiera en la muerte.

- Era el último, jefe -confirmó Soltan-. Hemos perdido a pocos - La voz del cygnarita sonaba fría y áspera y Randalzy contuvo un escalofrío...

"Cualquiera pensaría que no le importan sus muertes" pensó. Sin embargo, sabía perfectamente que más tarde, cuando llegaran los brindis por los hermanos caídos, el antiguo fusilero sería el primero en emborracharse y levantar la copa.

La batalla había sido dura. Habían pasado toda la tarde luchando codo con codo junto a las tropas de su viejo y amado khador contra las abominaciones que el imperio cryxiano había vomitado sobre ellos desde aquel asqueroso bosque. Toda una tarde de dolor, pobredumbre y sufrimiento... que sólo terminó cuando los prometidos refuerzos hicieron su aparición, cuatro horas tarde. Desde la distancia sonaban las detonaciones de la triunfal, y recién llegada, Guardia Invernal; que perseguía al enemigo en fuga a través de la espesura. Aprovechando la extraordinaria claridad de la luna y el resplandor de los fuegos que prendían entre los árboles.

- ¿Lo sabe ya el Lobo? -la pregunta la hizo el mismo cygnarita, mientras arrancaba con la boca otro pedazo de aquel asqueroso tabaco Rhulico-. El viejo fue quien le encontró y se pondrá nervioso cuando sepa que esta muerto".

"Nervioso" pensó Randalzy. "Si se entera de golpe hará que lo maten".

- No... -dijo-, no creo que lo sepa. No debería... pero aún no ha aparecido. Buscadlo, Tzpeschi y tú.

- Muy bien

- Y... Soltan... llevaos a un par de muchachos más... por si acaso.

Las ramas de los árboles golpeaban su cara mientras corría, tan rápido que le dolían los pulmones. Sin embargo no iba a parar ahora. El sabor de la victoria, de la primera victoria, era demasiado embriagador.

Igori Stukov era un muchacho valiente, o eso le habían dicho toda su vida. Y ahora por fin se había convencido de ello. Allí estaba, persiguiendo a un ejército de pesadilla con toda la fuerza de sus piernas mientras ellos... ¡huían de él!

Bueno, de él y de los cientos de soldados que se habían internado en el follaje para masacrar a aquellas abominaciones. Pero lo importante es que él era uno de ellos y que aquella noche en el campamento escribiría a su padre, y todos en la aldea celebrarían el valor de Igori "El Bravo".

- ¡ALTO!

La voz del sargento Zrakunov hizo que Igori y los otros cuatro muchachos de su pelotón parasen casi de golpe.

- Mantened la posición, no quiero que sigamos alejándonos del resto, hay demasiada vegetación.

- Seguro que tiene miedo de alejarse mas de los veteranos Igori. Se cree que no podemos valernos por nosotros mismos.

El que le hablaba al oído era Mihail Archev, un muchacho bajito y nervudo que para muchos de los reclutas sería teniente mañana mismo.

Igori y él se habían puesto a la cabeza del pelotón durante la persecución, tras alcanzar a tres de los cobardes cryxianos y abatirlos... había un cuarto, lo habían visto y ahora querían acabar también con él. Si los demás eran tan lentos que no podían seguirlos era culpa suya.

- Señor si no nos movemos ese desgraciado se nos va a escapar ¿quiere dejar suelta a esa escoria tan cerca de nuestra tierra? -El rostro de Mihail estaba rojo, mezcla de la fatiga y la emoción.

La mirada que el sargento le echó mientras se le acercaba fue tan dura que le habría partido las pelotas a un lich en una mañana fría.

- Manten tu posición, piltrafa. No sabemos si ese bastardo estaba solo, y si no lo está somos demasiado pocos y estamos demasiado lejos de los demás. Tú y el idiota de tu amigo habéis corrido como si quisiérais que os matasen. Y lo peor es que este par de imbéciles os han seguido como si fueran enganchados de los...

La frase no tenía aspecto de acabar bien... pero Igori nunca hubiera creído que el final sería tan espantoso. De la boca del sargento brotó una enorme púa, la punta de un hacha que destrozó su cabeza y se clavó directamente en la frente del sorprendido Mihail, abriendo su cráneo como si fuera un tazón.

Totalmente petrificado, vio como la abominación que los había matado se giraba hacia él, blandiendo una enorme hacha ensangrentada mientras los cuerpos de los dos hombres se desplomaban en el suelo. Era un cadáver, horrible y decrepito, que se movía mucho más deprisa de lo que se hubiera podido imaginar nunca. Y que no estaba solo.

Igori había visto seres similares abatidos entre los árboles pero nunca pensó que se moverían así... le parecían demasiado putrefactos, muertos que arrastraban los pies y cuyos golpes podrían evitarse con facilidad... no lo eran y no se parecían en nada al desgraciado que él y los suyos habían estado persiguiendo. Aquella cosa giró hacia él su pesado escudo y lo mando



de espaldas contra un árbol mientras sobre su armadura rebotaba el disparo del tercero de sus compañeros, con las lágrimas resbalando por una cara envuelta en el horror. El último hombre desaparecía corriendo entre el follaje.

Pataleó poseído por el pánico al escuchar las risas agudas y salvajes que las otras dos monstruosidades lanzaban al salir enloquecidas tras el último miembro del pelotón, mientras la que lo había matado a él, clavándole dos enormes púas al empujarlo con su escudo, atravesaba el estómago del único soldado que había tenido el valor de disparar. Cerro los ojos, deseando que la muerte lo liberase de aquellas horribles carcajadas... tan agudas... tan dolorosas... pero la muerte solo trajo nuevos sonidos.

Escucho como a su alrededor el bosque parecía hundirse, abrió los ojos y el enorme escudo bañado con su sangre se estrelló contra sus piernas... algo se había lanzado sobre el cryxiano desde los árboles, un cuerpo enorme que lo golpeaba en el suelo con una ferocidad animal y que de pronto lo agarró de un pie y lo estrelló con un enorme crujido contra el árbol que Igori tenía a su lado. La bestia lo miró y durante un momento Igori pareció distinguir los ojos de un hombre bajo la claridad de la luna llena, fue sólo un momento ya que al segundo siguiente las otras dos criaturas habían reaparecido de entre los arbustos, más interesadas en lo que allí ocurría que en perseguir a su antiguo compañero. La bestia se giró y avanzó hacia ellas, y entonces pudo verla con claridad.

Se trataba de un hombre, o eso le pareció, un hombre enorme envuelto en los ropajes mas sucios, rotos y peludos que jamás había visto y, por contra, con una impoluta aspa roja cosida en su pecho. Tenía una enorme barba marrón y un pelo enmarañado que apenas mostraba su cara, solo los ojos... unos ojos oscuros enrojecidos y carentes de todo juicio.

- Está muerto -dijo el hombre. Su voz era grave y lenta. Como la de alguien que apenas es capaz de vocalizar y no parece comprender qué está diciendo-. Lo habéis matado. Está muerto. Habéis sido vosotros. Lo habéis matado

Los esclavos cryxianos parecieron sorprenderse un instante, pero no perdieron más el tiempo escuchando y acto seguido se abalanzaron sobre el desconocido.

Él ya se había lanzado sobre ellos, gritando con una voz que

definitivamente no podía ser humana, pues portaba demasiado sufrimiento.

Cuando Igori volvió a abrir los ojos comprendió que se había desmayado. Sintió un enorme frío que recorría su cuerpo y junto a él vio a un hombre que vestía uniforme mercenario. El mismo uniforme que había observado al pasar junto al campo de batalla. Llevaba lo que parecía un viejo fusil cygnarita al hombro y limpiaba una enorme cuchilla de barbero con su pañuelo. A sus pies, el cuerpo de una de aquellas cosas degollada le sonreía más de lo que hubiera querido ver nunca. Había otros hombres en el pequeño claro y todos llevaban el mismo uniforme; con jubones de cuero, botas llenas de hebillas y aquella aspa roja luciendo en su pecho. También estaba la bestia, solo que ahora sí parecía un hombre. Un hombre grande y cansado que se sujetaba una herida sangrante bajo las ropas mientras intentaba frenéticamente limpiar el aspa cosida en su uniforme. No muy lejos resonaba el fuego de disparos de algún arma no muy grande, que cesaron acompañados por el característico retumbar de un fusil de caza khadorano.

- Tranquilo, lobo, ya está... están muertos, compañero... los has matado. Ahora Ibraim estará bien... tranquilo...- El que hablaba parecía ser otro khadorano, que ofrecía su mano al gigante. Los dos estaban rodeados de cuerpos de cryxianos muertos.

Debían de haber acudido más atraídos por la pelea pero ¿dónde estaba la Guardia de Invierno y por qué no había acudido también?.

- Debemos salir de aquí -la voz del cygnarita sonó como un chasquido-. Está claro que estos bastardos están montando un contraataque por este lado del bosque. Tenemos que volver y prevenir al resto

- Y rápido, Oscuro dice que ha visto más desde lo alto del árbol. Y que no tardarán mucho en llegar- El hombre que hablaba ahora salía de entre los arbustos mientras enfundaba dos humeantes pistolas. Esquivaba sin mirar los cadáveres, como si ya supiera donde estaba cada uno.

- Cierto -Otro hombre, de aspecto cruel y completamente vestido de negro llegaba detrás del pistolero, portando un humeante rifle de caza khadorano-. Me he sentido tentado de seguir ahí arriba disparándoles un poco más, pero me pareció tentar a la suerte. Y yo no me arriesgo

- Está decidido, nos vamos.

El cygnarita de voz sombría miró hacia el hombre que había salvado a Igori con una mirada más inhumana que la de aquella cosa al atravesar al sargento.

- Tzpes, ¿puedes hacer que se mueva ya, o no? "

- Solo un momento más. Lobo ya está tranquilo... vendrás con nosotros, ¿a que sí camarada?

- ¡S-ss!

- Estupendo - farfulló el sureño, sorprendentemente preocupado-. ¡Salgamos de aquí

- ¿Y qué pasa con ese Soltan? - el pistolero miraba hacia Igori intrigado, el tirador del rifle khadorano ya se había marchado.

- Se muere. De hecho no sé como no se ha muerto ya. Le dejaremos aquí, Doyle. Pégale un tiro si no quieres que sufra pero sé rápido, apenas tenemos tiempo.

- ¡N-NOO! -El hombretón se puso en pie evidentemente disgustado mientras el khadorano que le había estado tranquilizando trataba de sujetarle por el hombro-. N-No dejar aquí, Lobo le llevara... Lobo cuidará de él.

- Maldita sea, Lobo, no es otra estúpida ardilla, se muere y solamente nos retrasará. No le queda sangre para salir con vida del bosque

- ¡N-No dejar aquí! -Igori era incapaz de hablar y durante un momento creyó que el cygnarita sacaría la cuchilla y le cortaría el cuello para acabar la discursión, pero en lugar de eso hizo un gesto con la cabeza y se internó en el bosque. Con el pistolero y el otro khadorano tras él.

El hombretón se le acercó y lo cogió en brazos. Como si no pesara nada y la herida ya no le doliera. Salí corriendo tras sus compañeros mientras, y el joven soldado por fin se sintió seguro.

- N-No te preocupes -le dijo el gigantón al oído-. Aún no se me ha muerto ninguna ardilla.

T.A.G.'S EN INFINITY

por Bonzo y Yasbir, de Bibliotek Files (<http://bibliotekfiles.blogspot.com/>)

Los TAGs, (TACTICAL ARMoured GEAR/equipos tácticos acorazados) son uno de los máximos exponentes del juego Infinity, tanto por trasfondo, vistosidad y peculiaridad de juego. Los TAGs han sustituido en la mayor parte de los conflictos en Infinity, la posición del vehículo de combate ligero, por su capacidad contra la infantería, como por su tamaño y rápido despliegue en los campos de batalla futuristas planteados.

La posición de las grandes potencias frente a O12 (una ONU futurista, pero con ejército propio y mucha mas capacidad de acción) ha creado un momento en que las escaramuzas, operaciones negras, y conflictos de pequeñas fuerzas expedicionarias en escenarios bélicos de alta intensidad, pero alejados de las antiguas líneas de frente de por ejemplo las dos Guerras Mundiales, ha propiciado la necesidad de la maniobrabilidad, rapidez, despliegue y efectividad de unidades como los TAGs, acompañados de las armaduras pesadas potenciadas, y demás tipo de unidades.

La opinión pública, O12 y este nuevo escenario planteado, dan el pistoletazo de salida a este tipo de

combates que trae Infinity, un juego de miniaturas de pequeñas escuadras, operaciones encubiertas y escaramuzas.

Los TAGs están compuestos por materiales de gran resistencia, una gran parte el Teseum; un neo-material muy escaso en los mundos humanos, de gran resistencia y bastante difícil de alear.

Miódmeros de reacción, sensores de todo tipo, armamento pesado, tanto contra infantería como contra vehículos, los TAGs son pequeñas plataformas de combate, que compensan con su pequeño tamaño su capacidad de combate, comparativamente con un tanque por ejemplo, pudiendo introducirse en los peligrosos escenarios urbanos de una ambientación futurista.

Aquí podemos realizar la primera distinción entre los TAGs, antes de entrar en materia por facciones.

TAGs tripulados y de presencia remota

La diferencia es fácil a simple vista. Los primeros, menos avanzados tecnológicamente, necesitan de un operador humano en su interior, un piloto conectado neuronalmente al TAG, en el que sus propios sentidos son reemplazados por toda la parafernalia de sensores y movimientos reproducidos por el vehiculo gracias a la interfase de RV que comparten.

El problema de estos TAGs, es que realmente el piloto sufre lo que ocurre en el campo de batalla, amen de



Dos TAGs Caballería Mecanizada de Panoceania.

que la voluminosidad del TAG se incrementa bastante en comparación con su contrapartida no tripulada.

TAGs de presencia remota

Los TAGs de presencia remota, son pilotados a distancia, con un piloto humano normalmente a salvo en un nicho o cabina de interfase RV directa con el TAG.

Estos TAGs, son menos voluminosos que los anteriores, amen de que la integridad física del piloto se encuentra a salvo, por lo tanto su capacidad de resistir grandes cantidades de castigo, le permiten mantener su posición con mucha mas sangre fría, entre otras ventajas.

En el juego vemos que los TAGs no tripulados, no necesitan hacer tiradas de Agallas cuando reciben daño o salvan blindaje, además el diseño de las miniaturas de estos TAGs, es más pequeña, y por lo tanto mas fácil de cubrir en los escenarios de combate, que otros TAGs mucho mas grandes y tripulados .

Por contra, un TAG tripulado puede fallar una tira de agallas, en que nos perjudique el abandono de la posición, amen de que puede ser sepsitorizado por tropas de la IE (una de las grandes bazas ofensivas del ejercito combinado)

Pasemos ahora un pequeño repaso de los TAGs existentes en las listas que han salido con el libro de Infinity

TAGs en las facciones de Infinity

Panoceanía

Si te gustan los TAGs esta es la facción, Panoceania es el colmen de la tecnología humana en muchos sentidos. Su lista de ejercito incluye 4 TAGs, sumado a que son de los mejorcito de la esfera humana, tenemos mas oportunidades que nadie de alinear TAGs específicos para casi cualquier contingencia de nuestra táctica o juego.

Tenemos TAGs con camuflaje termooptico (CUTTER), TAGs mas blindados que nadie a excepción del avatar de la IE (JOTUMS) TAGs con el armamento mas pesado existente, el HMC (DRAGAO) y un TAG mas polivalente, en acciones de teniente, o quizá con lanzagranadas pesado, estándar y base del resto de TAGs (C. ACORAZADA)

Todos los TAGs Panoceánicos son de presencia remota, y las tácticas son variadas, aprovechando las

distintas configuraciones que trae cada uno, en tanto a cuales pueden ser o no teniente, y que armamento se les puede configurar a cada uno, todo según el tipo de función que ataque que queramos darle en nuestra escuadra.

Yu-jing

EL TAG Yu-jing , el GUIJIA es un TAG estándar en armamento y configuraciones junto a unas buenas capacidades cuerpo a cuerpo (siguiendo la línea de la facción), y con armamento acorde (arma CC AP)

Siendo un TAG tripulado, mantiene una línea no demasiado voluminosa, y mantiene el perfil estándar de un TAG de una potencia tecnológica avanzada.

Haqqislam

Haqqislam es una potencia que no desarrolla la tecnología de los TAGs como en otras áreas de su ejercito, por lo tanto igual que los Nómadas, están abocados a comprar antiguos modelos de TAGs panoceanicos y modificarlos para las necesidades propias.

La GUARDIA MAGHARIBA, es un TAG tripulado, gigantesco, y extremadamente voluminoso. Utilizado como parte de la guardia personal del Wali y del Hachib (Primer Ministro) este TAG, tiene la capacidad de transportar tropas en ESTRIBERAS, lo cual le permite transportar tropas en él, hasta posiciones avanzadas del campo de batalla. Esto es particularmente interesante en misiones donde sea fundamental llevar tropas rápidamente a algún lugar del campo de batalla y muy útil con tropas lentas como las infanterías pesadas.

Nómadas

Los TAGs Nómadas son tripulados y son también una compra de diseños y contratas de modelos anticuados de otras potencias tecnológicas, en este caso también Panoceania (es el suministrados líder de la esfera humana); sin embargo, la alta tecnología Nómada, les ha permitido actualizar estos modelos casi al mismo nivel que sus homólogos Panoceánicos.



Guijia, el TAG de Yu Jing

La serie de escuadrones serie Reptil, con el SZALAMANDER a la cabeza, nos presenta un TAG armado con el HMC, y una defensa PBH (defensa tecnológica contra hackeos etc.) de las más altas del juego, haciéndolo prácticamente inhackeable.

Su bajo coste, en parte a que no puede ser teniente, y el otro TAG de la serie, el LIZARD permiten una configuración de armamento algo mayor que la del resto de facciones a un nivel muy alto calidad.

Ariadna

Ariadna no tiene TAGs, aunque se especula que pueda tener algún tipo de TAG arcaico en futuras ampliaciones del juego.

De todas maneras tienen una especie de TAG, que sería el Dog-warrior, con 3 Heridas, gran movimiento y una miniatura grande, pero no dispone de blindaje ni le resto de atributos que definen un TAG, tanto en la manera de jugar ni en otros aspectos del juego.

Ejército Combinado (I.E.)

La IE, como no podía ser de otra manera, dispone de los TAGs más poderosos del juego, sin embargo también su coste es elevado, con el Avatar como la miniatura más cara aparecida hasta ahora, 150 puntos.

El AVATAR, TAG donde la propia IE vuelca parte de su conciencia, es un compendio de armamento, habilidades y equipo alienígena.

Dispone del blindaje mas alto del juego (junto al Jotums panoceánico), integra un campo de disrupción óptica, lo que le permite a él y las miniaturas amigas dentro su radio de acción tener un -6 a ser impactadas.

Además lleva el temido Sepsitor, una arma de plantilla, también usable en ORA, que permite con un asalto informático, y al mas puro estilo GITS, dominar miniaturas enemigas con petaca, que fallen tiradas enfrentadas



de VOL (y el AVATAR tiene la mayor Vol conocida hasta hora, 17)

El Mnemotecno, habilidad también exclusiva de la IE, permite que si esta miniatura es destruida siendo el teniente de nuestra escuadra, pueda descargarse en otra mini amiga, salvándose del turno de perdida de teniente. Realmente da miedo.

Sin embargo su altísimo coste limita esta miniatura, (que esta a punto de salir suponemos) a partidas de 250, y más convenientemente 300 puntos en adelante.

El CASKUDA, es un TAG estándar, en cuanto a características y armamento, que dispone de Salto de combate. Solo esta habilidad, le da ya unas posibilidades ofensivas altísimas, además, al mas puro estilo cinematográfico, cuando aterriza genera una plantilla de explosión que le permite, limpiar acumulaciones de tropas no muy blindadas que hayan desplegado muy juntas.

Este TAG, con la capacidad de aparecer en el área de despliegue del enemigo, con el ahorro de ordenes que



Haqqislam dispone de uno de los TAG's más "diferentes" al resto.



Un Szalamandra y su piloto, listos para actuar...

supone, es extremadamente peligroso si el defensor no despliega convenientemente. De todas maneras, se compensa que son 111 puntos que no están en mesa desde el principio; un primer turno afortunado enemigo o un hacker sin oposición, hackeándolo, pueden tirar a la basura a todos estos valiosos puntos. Como siempre en la tónica con un TAG en juego, una apuesta arriesgada.

El RAICHO es un TAG estándar más barato, por si se quiere jugar con más puntos para otras opciones, disponiendo de un TAG con lanzagranadas pesado y a la misma altura que los homólogos de las potencias tecnológicas humanas.

Cómo jugar con TAGs

Los TAGs son miniaturas muy poderosas, es fácil de ver a simple vista.

Gran movimiento que le permite avanzar rápidamente, armamento pesado, un blindaje considerable, características de CD muy altas, tres heridas. Estas tropas están diseñadas

para atacar y compensar su altísimo valor en puntos.

Atacar con un TAG es una tarea relativamente complicada, en contra de lo que pueda parecer en un principio. En partidas de 200 puntos, suele significar colocar el 90% de nuestro potencial de ganar y de perder la partida en una sola miniatura.

Tenemos que saber que el TAG será el objetivo claro de nuestro contrincante durante toda la partida, y que cuando juegue, se lanzará a por él con aquellas tropas mas apropiadas para ello. Y normalmente un jugador avisado, meterá alguna tropa con elementos antiTAG en sus listas, sea un paracaidista con HMG, Lanzamisiles o Panzerfaust o cualquier armamento o habilidad que le permita destruir, con ciertas posibilidades de acierto a esta miniatura.

Por el contrario, a veces el contrincante prefiere atacar a los dadores de órdenes, miniaturas que componen la defensa de nuestra zona de despliegue, que le dan las ordenes al TAG, y que por el alto coste del mismo,

suelen ser y estar pobremente equipadas, con pocas posibilidades de resistir un ataque directo de tropas de ataque como puedan ser: warbands, paracaidistas, suplantadores, etc., por solo citar a unos pocos.

Jugar un TAG es un intento constante de rentabilizarlo, matando cuantos más enemigos, y más caros mejor; las partidas de Infinity duran poco y cualquier turno que pase, en que el TAG no este creando el caos entre el enemigo, son más turnos en que tendrá que estar a la defensiva y por lo tanto, más posibilidades de que tumben a esta acumulación de puntos.

Como siempre me gusta decir, es difícil dar consejos de carácter concreto a un juego como Infinity, que varia notablemente en cuanto cual puede ser la mejor opción o no en cuestiones tácticas, movimiento, compra de unidades etc. Todo ello debido a que cuestiones tan importantes como qué escenografía compone nuestra mesa de juego, a que nivel de altura, densidad, etc. influyen notablemente en como debe desarrollarse una partida.

La escenografía, tu gusto, táctica y modelo de juego, y la táctica, y modelo de juego de tu enemigo, influyen demasiado como para aventurarme a dar más que unas premisas generales de uso y juego con TAGs

Consejos generales: TAGs

En partida a 200 puntos convertir al TAG en el teniente suele compensar más que dejar que lo sea otra mini. Le damos una orden extra a nuestra apuesta de ataque y nos libramos de proteger tenientes en retaguardia, que por los puntos que nos quedan, estarán pobremente protegidos. Obviamente nuestro enemigo tendrá la partida prácticamente ganada si logra tirar abajo al TAG, e ira contra él con más ímpetu si cabe.

Los TAG deben cuidar su despliegue más que cualquier otra mini del juego (principalmente por su tamaño); desplegar es fundamental en Infinity si no se quiere que las partidas duren solo un turno, pero cuando hay TAGs más todavía.

Un TAG puede caer rápidamente si esta demasiado expuesto en un despliegue adelantado en la escenografía para salir pitando a por el enemigo; sin embargo un TAG demasiado atrasado se puede encontrar con un gasto de ordenes extra en salir del agujero, trinchera o edificio que puedan ser vitales (sobretudo si al perder la iniciativa el contrario a mermado esta reserva de ordenes)

Los TAGs no deben tener miedo de atacar jamás, si existe la posibilidad de rentabilizar sus puntos, o darte la partida en un golpe de mano suele compensar mandarlo a hacerlo. No



pero la media de enfrentamientos serian de 4 tiros del TAG a 8, contra un tiro en ORA del sniper a 12.

Los TAGs son voluminosos y malos escaladores, además no pueden tirarse cuerpo a tierra; los enemigos del TAG suelen desplegar muchas de sus tropas en altos de edificios por si un primer turno de iniciativa de un TAG agresivo, por contra, el lanzagranadas pesado en especulativo del TAG, a veces puede remediar esto.

No existen TAGs con Visor Multiespectral; el humo, tanto defendiéndose del TAG como atacándolo es una opción muy interesante. Hay tropas de coste irrisorio, si lo comparamos con un TAG, que si logran llegar al CC, pueden ganar la mayoría de combates y resistir los golpes de un TAG; tales como 45's en berserker, Antípodas (verdaderas trituradores de TAGs), Gakis, etc.

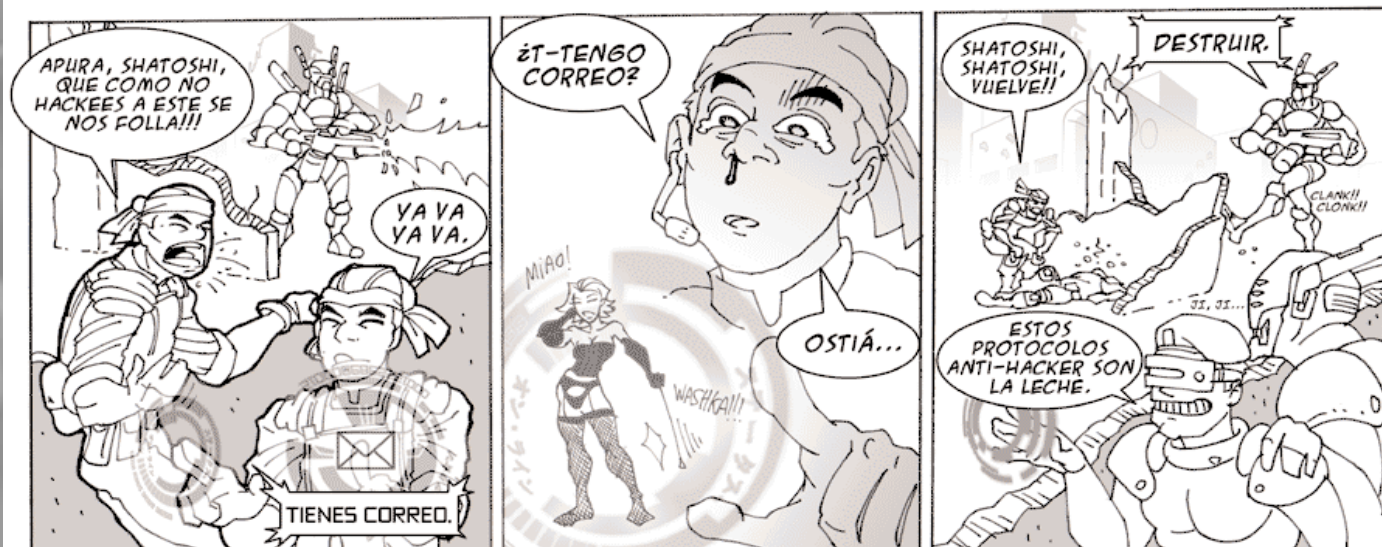
Existen muchas posibilidades más, pero lo mejor para saber jugar con y contra un TAG es utilizarlo y sufrirlo a partes iguales, aprendiendo a rentabilizarlo y viendo sus puntos débiles en la comparativa.

Sin más, un saludo a todos.

existe miniaturas más poderosas que un TAG, está hecho para atacar.

Un TAG permite alinear remotos; comprar uno de reacción total para potenciar nuestra pobre defensa suele ser una buena opción; junto a un buen despliegue, puede que ese paracaidista enemigo no se cebe con la retaguardia.

Los termoópticos en cobertura y fusil de franco (-9 a que les impacten), suelen ser los que tienen las posibilidades mas altas de ganar una enfrentada un TAG avanzando al descubierto; sigue siendo peligroso,



Tira cómica (c) Bostria. <http://www.elmonolisto.com/tiras>

ESCENARIO: ASALTO CASKUDA

Por KeyanSark (La Armada) y Topo (foro Infinity)

Quería organizar una partidilla en vacaciones y empezar a probar al EC. Para ello había pensado en montar un escenario sencillito basado en una ilustración del libro en el que un único Caskuda cae en medio de un área urbana en conflicto y empieza a devastarla. La idea sería usar un único Caskuda (proxeadado por ahora) para enfrentarse a un número equivalente en puntos de tropas humanas.

El problema del escenario es que (olvidandonos de la regla de que no hay teniente), el Caskuda, por muy animal que sea, sólo tiene una orden y estaría en franca desventaja frente a sus adversarios más numerosos...

Lancé la sugerencia en el foro de Infinity y TOPO ha dado con una idea excelente, al más puro estilo peli de serie B con Godzilla/Alien tocho.

La misión puede tener su gracia como ataque puramente de terror para minar a la población humana o bien como experimentos que hace la IE para catar de qué está hecha esta nueva raza...

Puedes añadirle gracia y trasfondo incluyendo objetivos "de pánico", me explico, si el caskuda destruye un depósito de combustible genera mas confusión y pánico en la población (+1 orden al siguiente turno) o si reduce a polvo la guardería las madres correrán enloquecidas por todas partes (+otra orden), etc...

Con esa idea se me ocurre que un escenario majo puede ser el de Asalto Caskuda.

Los Ejércitos

- Bando IE: 1 Caskuda: 111 puntos. Despliega en el centro del tablero.
- Bando humano: hasta 120 puntos de tropas. Sin TAGs. Despliegan en los cuatro bordes del tablero.

Objetivos

Objetivo IE: "Matar a todos los humanos". Destruir objetivos. Causar Caos.

Objetivo Humano: Matar al bicho

Reglas Especiales

Asalto sorpresa sobre población civil. La idea es que la población humana en cuestión está en alerta y por tanto hay tropas en las inmediaciones. Sin embargo la IE no es tonta y no lanzará a sus caskudas en zonas donde haya apoyo pesado. Debido al desconcierto general, la falta de información (todos han creído ver cientos de tropas extraterrestres por todas partes) y a que no faltan los civiles histéricos corriendo de un lado a otro de la calle... el caskuda puede aprovechar la situación y reaccionar mucho mas rápido que las tropas humanas (o antípodas o mezcla, no vamos a ser

racistas), por ello el C3i de los defensores se va recomponiendo turno a turno. En el primer turno el Caskuda tiene 5 órdenes, en el segundo 4, en el tercero 3, en el cuarto 2 y a partir del quinto mantiene su única orden... ¡si es que dura tanto!

Pánico. Tiene que haber al menos cinco elementos de escenografía "civil". Estos elementos pueden ser de los siguientes tipos, y provocan las siguientes acciones:

- Gasolinera, Deposito de Munición... Burn, baby, burn! (además de una orden más, despliega humo)
- Guardería, Colegio, Comedor Publico... Caos entre los civiles, una orden más para el Caskuda.
- Centro de Comunicaciones: si hay algún Hacker en el ejército humano, éste queda frito (muere). Si no lo hay, quita una orden al equipo humano en el siguiente turno.



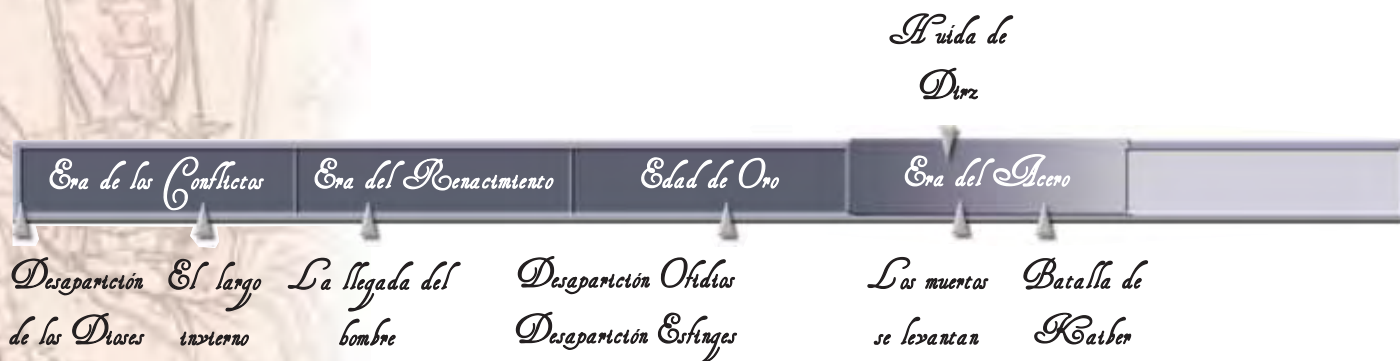
ISC: Caskuda landing.

Cómic en el manual de Infinity (c) Corvus Belli que inspiró a KeyanSark a hacer este escenario.

Espejismos

Por: Crolador

... Dirz y sus seguidores habían huido de Akkylannie. Perseguidos como criminales, solo en un sitio encontraron refugio...



Simplemente, no podía entenderlo. Él, Dirz, estudioso de los textos de Arcavius, austero cumplidor de la voluntad de Merin, incansable perseguidor de la perfección, era tratado como un miserable hereje. No, Dirz no podía entenderlo. No le importaba convertirse en mártir del dios Único, pero tras dedicarle toda su vida necesitaba por lo menos una señal. Mejor dicho, una que no le acusara injustamente.

Privados de la protección de un ejército, los fugitivos de Akkylannie eran constantemente hostigados por las bestias y los asaltadores de caminos, o incluso por pequeños clanes poco dispuestos a entablar diálogo. Su supervivencia parecía pasar por encontrar un protector que les ofreciera un lugar donde refugiarse. Buscaron en los poblados cercanos al reino que fuera su hogar, porque tenían la secreta esperanza de volver a sus hogares algún día, pero la ancestral alianza entre Akkylannie y Alahan, el reino más próximo, les dejó sólo dos rutas posibles: el norte o el sur, zonas no controladas por el león. La elección, el norte, fue correcta, como averiguaron en breve.

Eran escasos los asentamientos que ofrecían cobijo a Dirz y los suyos, siempre de forma temporal y siempre a cambio de un beneficio económico desmedido. Su búsqueda se convirtió en un peregrinaje constante, que les alejó cada vez más de su tierra; afortunadamente para ellos.

La iglesia del joven imperio había usado el incidente de la herejía para acallar o, mejor dicho, ajusticiar, las

Resumen de la herejía de Dirz:

Dirz era un notable monje-guerrero del joven imperio del grifo de Akkylannie, fundado por Arcavius como tributo a su dios Merin. Educado en una vida espartana donde la fe en las enseñanzas de Arcavius lo eran todo, Dirz estaba obsesionado con encontrar la manera de crear un ser perfecto, carente de las imperfecciones humanas y digno del mismísimo Merin.

El afán desmedido de conocimiento de Dirz no pasó desapercibido para la infame secta de las Togas Negras, adoradora de Scâthach, la Oscuridad. Poco a poco, sus agentes fueron acercándose a él, revelándole conocimientos y prácticas mientras ocultaban su propia naturaleza maligna. Finalmente, pusieron al alcance de Dirz gemas de oscuridad, cuyo poder potenciaba enormemente el éxito de los experimentos. Dirz se percató entonces del origen de dicha sustancia, pero en su orgullo pensó podría dominar el elemento: ¿había mayor logro que usar las herramientas del mal para crear los seres más puros?

Sin embargo, la iglesia de Merin no podía estar en mayor desacuerdo: la propia idea de "crear" fieles, en lugar de educar a los jóvenes, o convertir a los adultos, ya era difícil de defender, pero usar semejantes métodos, era imperdonable. Dirz fue acusado de hereje y, en consecuencia, condenado a muerte.

Las opiniones de Dirz tenían sus seguidores, y eso fue lo que en último término le salvó. El resto de la comunidad científica de Akkylannie chocaba radicalmente con las proclamas de la iglesia, encontrado en consecuencia respaldo y pupilos. Estos simpatizantes le ayudaron a esconderse y a huir, junto con un centenar de aprendices que se negaron a abandonar a su maestro. Fugitivos, pronto empezaron a vagabundear por el continente de Aarklash, desconcertados por los recientes acontecimientos, y, lo que era peor, perseguidos por los vengativos grifos, que no habían dudado en salir de sus fronteras en su búsqueda...

voces disidentes dentro de sus fronteras. Una vez purificado por las llamas el territorio, el Papa decidió dar una lección ejemplar a sus súbditos mediante la proclamación de un edicto: Dirz y sus acólitos debían morir, no importaba dónde estuvieran.

Se organizó una fuerza de castigo con los escasos medios que el nóbél y austero reino poseía, y la expedición partió entre los vítores de los fieles. Y pronto empezó una persecución en pos de los huidos. Un segundo esfuerzo se realizó después para apoyar a los leones que se prestaban a defender Kaiber.

Cansados, mal alimentados, enfermos en muchos casos, los seguidores de Dirz contaban con un escaso margen de ventaja. Los rumores sobre las intenciones de sus verdugos llegaron rápidamente a sus oídos. Suplicaron cobijo, pero si ya eran pocos los poblados que les ayudaban antes, ahora se habían reducido al mínimo, no queriendo nadie incurrir en la ira del severo mandatario que el Papa estaba resultado ser.

Acuciados, el éxodo se tornó desesperado: cada vez tenían menos medios, y menos ventaja con sus perseguidores. Escondidos como

bestias, toda su esperanza residía en no ser descubiertos. Y no sólo por los templarios, sino también por los cazarrecompensas y oportunistas que se unieron a los asesinos y depredadores que les estaban diezmando. No, Dirz no podía comprender aquella situación.

Sin embargo, lo que era su mayor desventaja, su escaso número, cada vez menor, se convirtió contra pronóstico en su mayor ventaja: les permitió pasar desapercibidos delante mismo de las fauces del lobo, y probablemente les permitió la ruta de huida mintiendo sobre su procedencia y objetivo. Se desconoce cuál fue el camino escogido, pero sí es del dominio público que muchas fueron las decepciones antes de encontrar un destino: el desierto de Syharhalna.

Aquel sitio distaba mucho de ser un hogar. Despoblado por sus durísimas condiciones de vida, fue el primer lugar donde pudieron descansar apropiadamente. Al fin y al cabo, ¿quién en su sano juicio se asentaría en semejante infierno?. El relajamiento que les proporcionó la desorientación inicial de los templarios no alivió a Dirz; más bien, por el contrario, le sirvió para poner sus ideas en orden y para atormentarlo: ¿por qué había sido abandonado por Merin? ¿era aquel el dios verdadero? ¿merecía aquél semejante vida de sufrimiento?. Finalmente, se había convertido en aquello de lo que había sido acusado: un hereje.

Hambrientos. Cansados. Desamparados. Ateos. Sólo la muerte parecía esperarles... pero quien les había condenado, Scáthach, por medio de la secta de las Togas Negras, a diferencia de Merin, no les había perdido de vista, y mandó a uno de sus seguidores para prestarles auxilio. Arh-Tolth les enseñó las fuentes de agua, los medios alimenticios, las cuevas naturales y, lo que es más importante, les dio un objetivo en la vida: sobrevivir para vengarse. Se convirtió en su nueva deidad.

Entre los refugios en el desierto de Syharhalna que Arh-Tolth reveló a sus nuevos fieles no había ninguno capaz de sustentarlos a todos, así que Dirz ordenó la dispersión de sus pupilos entre aquellos más valiosos. La mayoría de los nuevos asentamientos se construyeron bajo tierra para escapar no sólo de las condiciones ambientales extremas, sino también de los terribles depredadores naturales de la superficie. Sólo hubo una excepción: Shamir, el



Probable ruta de escape de Dirz: tras salir de Akkylannie y dirigirse hacia el norte en las reinos de Alahan, probablemente embarcaría en Luisiana hacia la ciudad independiente de Rashem, en pleno desierto de Syharhalna. Casi con total seguridad, no encontraron el refugio esperado y se adentraron hacia el desierto, siguiendo la línea de la costa, de clima más benigno. Allí fundaron Djaran, desde la cual se aventurarían finalmente bajo la guía de Arh-Tolth hacia el interior, donde fundarían Shamir.

lugar elegido para sí mismo por Dirz, se edificó en la superficie.

Una vez establecido, Dirz pensó en la venganza. Y para ello volvió a su búsqueda del ser perfecto, pero ya no para ofrecérselo a Merin, sino para enfrentárselo, para que todos vieran el error que cometieron al despreciar sus estudios. Ordenó a sus seguidores que retomaran sus experimentos, transformándose de hecho los nuevos poblados en laboratorios.

Las peculiares construcciones de los renegados habrán de mantenerse y mejorarse en el futuro, pero ya desde este principio se pueden ver las particularidades: las ciudades habrán de estar ocultas desde la superficie, existiendo una o varias entradas secretas. Dichas puertas permitirán el acceso al primer nivel, donde la casta más baja actuará de guardián del acceso. Los sucesivos niveles de profundidad irán instalando a los miembros cada vez más importantes de la comunidad, hasta llegar al último, el más profundo, donde habitará el regente de cada población.

Existirán en el futuro más ciudades, algunas con una parte sobre la arena, pero Shamir es un caso realmente extraño, al ser la única ciudad casi íntegramente en superficie, y la única que coloca los rangos más importantes a mayor altura que los de menor entidad. Lo curioso es que estas aldeas, pueblos o metrópolis no soterradas son más difíciles de localizar que las subterráneas por un único motivo: el efecto de los espejismos, que alteran distancias y percepciones, ocultando peligros mortales y orografía del terreno.

Arh-Tolth observó a Dirz y a los demás con curiosidad, pues no en vano era el dios de la tecnología y la sabiduría. De forma totalmente intencionada, les suministró ilimitadas gemas de oscuridad, y les hizo ver que con ellas podían unir materias para aumentar su durabilidad, resistencia o longevidad. Pronto, los científicos empezaron a mezclar minerales, pasando a denominarse a sí mismos "alquimistas".

Dirz dirigió las investigaciones de todos y cada uno de los laboratorios desde Shamir, otorgándoles una misión específica a cada uno de ellos. Las expediciones en busca de nuevas materias empezaron a ser frecuentes en el desierto, desestimándose la prudencia que había mantenido con vida hasta el momento a los alquimistas. Inevitablemente, una de ellas fue sorprendida un día por las patrullas de los grifos, quienes no habían cesado la persecución del hereje y los suyos a lo largo y ancho de todo Aarklash. El Papa fue informado: el imperio ya sabía dónde se escondían los blasfemos. Se proclamó la primera Cruzada.

Carentes de un ejército, los herejes empezaron a ser diezmados por insignificantes patrullas. Parecía una vez más que la única oportunidad de los fugitivos era desaparecer. Sus ciudades estaban bien escondidas, y el desierto y sus frecuentes espejismos ayudaban a dificultar la tarea de purga, pero era cuestión de tiempo ser aniquilados.



Aquellos humanos que dedican su existencia a la búsqueda de nuevos especímenes son conocidos con el nombre de biopsistas. Son un caso raro dentro de la sociedad Syhar, donde los "primeros nacidos", como se conoce a los humanos no nacidos en tubos de ensayo, suelen quedarse la mayor parte de su vida encerrados experimentando.

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

Entonces Dirz liberó su experimento más infame. Mientras el resto de pupilos habían experimentados con piedras, él lo había hecho con bestias. En efecto, se había atrevido a experimentar con gemas de oscuridad y seres vivos, creando depredadores de dimensiones titánicas extremadamente resistentes: los Arhteths habían nacido.

Voraces, despiadados, casi invencibles, los Arhteths pronto se

Para realizar aquellos primeros experimentos, Dirz había utilizado algunas bestias del desierto. Posiblemente, aprovechándose de la condición precaria de alguna criatura moribunda, conseguiría inyectarle alguna aleación o sustancia cuyo resultado consideró apropiado. Posteriormente, a partir de algunos huevos o embriones, repetiría el experimento en el laboratorio, acelerando el proceso de gestación. Las circunstancias delicadas de la inminente invasión de los grifos le convencerían de la necesidad de liberar sus creaciones. No deja de resultar irónico: si los cruzados no hubieran atacado, los Arhteths habrían madurado encerrados junto con sus creadores, a los que habrían exterminados. Al atacar, los grifos salvaron a sus reos. La historia a veces es cruel.

convirtieron en los mayores asesinos del desierto. Mientras los alquimistas estaban bien ocultos, los grifos estaban claramente a la vista, sufriendo bajas horribles por acción de aquellas infamias. Pronto se juzgó conveniente retrasar los ataques de las patrullas hasta la llegada del contingente de la Primera Cruzada, al tiempo que se informaba al Papa sobre los avances de los herejes: había que trazar una estrategia más elaborada.

La noticia no sentó bien en Arcavia, capital del imperio. El conflicto contra los no muertos en Kaïber primero, y ahora las noticias del norte. Nuevas legiones fueron adiestradas para ser enviadas a la zona. Mientras, en los laboratorios, los herejes se vanagloriaban de la cautela demostrada por sus enemigos. Abrieron las puertas de sus escondites dispuestos a celebrar la soberanía que habían demostrado sobre la región, para volver a cerrarlas inmediatamente con el terror dibujado en sus miradas: ahora ellos eran la presa de los Arhteths.

Incapaces de distinguir a sus creadores, aquellos primeros clones estaban convirtiendo Syharhalna en un erial mayor al que ya era. Habían rechazado a los grifos, sí, pero a cambio habían convertido en prisioneros a los alquimistas en sus refugios. La desesperanza parecía no tener fin en la vida de los fugitivos.

Dirz y sus pupilos más capaces encontraron que el fallo en aquella primera generación de clones había sido no suprimir los instintos cazadores de sus creaciones. Era necesario no sólo manipular el cuerpo, sino también la mente para garantizarle obediencia absoluta. Inmediatamente, encerrados en sus laboratorios, empezaron a trabajar con nuevas muestras genéticas.

Los grifos no habían olvidado, ni mucho menos, la humillación sufrida al tener que replegarse anteriormente. Se habían asentado en la frontera del desierto de Syharhalna, esperando los nuevos refuerzos prometidos por el Papa, mientras recogían información de sus adversarios. Numerosas partidas de exploradores se adentraban diariamente en las dunas para averiguar más sobre aquellas monstruosidades que les habían obligado a retroceder. A costa de muchas almas perdidas, averiguaron que no eran en absoluto seres naturales, estando los blasfemos involucrados en su origen. Encontrar sus lugares de reproducción pasó a ser el objetivo primordial.

Todas las actividades de recopilación de información de los grifos fue coordinada desde un emplazamiento bautizado como "Templo del Sur". Muchos colonos se aventuraron en estas tierras cegados por la nobleza de la cruzada y, lo que era más importante, muchos fieles acusados de impurezas menores acudieron en busca de la redención de sus pecados. Esta perspectiva, a su vez, despertó el interés de muchos mercenarios, que veían cómo las acciones de su vida podían ser perdonadas de un plumazo. La consecuencia de todos estos acontecimientos fue el levantamiento de una frontera habitada que cerraba definitivamente la posibilidad de expansión de los herejes, al tiempo que la influencia del Papa crecía, y se acondicionaba toda una estructura de abastecimiento para los cruzados que estaban por llegar.



RACKHAM
©1996-2003

Sered, actual comodoro del Templo del Sur.

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

La vigilancia de los templarios pronto encontró su fruto, y se identificaron dos focos reproductores: una gran ciudad erigida sobre la arena del desierto, Shamir, y otra más cercano a la frontera norte del desierto, pero de localización más imprecisa (era subterráneo). Ambos debían ser destruidos. La primera cruzada ya tenía prioridades, y en cuanto llegaron los nuevos combatientes del Papa todo fue preparado para la gran invasión.

Los cruzados estaban estudiando una ruta de entrada más directa que les ahorrara atravesar todo el continente para llegar hasta Shamir,

Aquellos que emprendieron la persecución de Dirz no habrán de pisar Akkylannie en mucho, mucho tiempo, al sentirse en deuda con aquella misión que se les encomendó. Ellos serán los que fundarán el Templo del Sur, a la espera de instrucciones y de refuerzos para lanzar el tan rezado asalto.

La distancia entre Akkylannie y el Templo del Sur obligaba a una concesión: si bien sometido al Papado, el gobierno habrá de ser autónomo. Una figura designada por su mismísima Ilustrísima, con el cargo de comodoro, será el encargado de su gestión.

Seducidos por las perspectivas de riqueza y perdón divino, muchos mercenarios reforzarán este emplazamiento, y otros que habrán que llegar. El Templo del Sur será el primero de los asentamientos fuera de la península de Akkylannie, y aquel desde el cual se coordinarán las acciones de todos los demás, hasta, por supuesto, que se decida lo contrario.

Otro hecho fortuito nacerá en el futuro por la simple localización del Templo del Sur que involucrará a otra raza: los enanos de la vecina Tir-Na-Bor.

vía que inevitable sólo podía ser una: el mar. La flota de Akkylannie no era precisamente la mejor del momento, y ellos mismos aceptaban como cierto este hecho. No obstante, sus aliados naturales los leones, quienes tanto les debían por su colaboración en la defensa de Kaïber, sí contaban con una fuerza naval más que respetable. Por supuesto, accedieron gustosos a la petición, deseosos de cumplir con el lazo de sangre que les hermanaba.

Una de las mayores invasiones marítimas de todos los tiempos empezó a aprovisionarse en los puertos, tarea que llevó largo tiempo; tanto, que el ataque perdió todo el efecto sorpresa. Cuando los barcos se hicieron a la mar quedaron en ponerse bajo el mando del Templo del Sur, dirigiéndose a las costas del mismo. Nada más y nada menos que quince mil almas, dos terceras partes voluntarios, en su mayoría ni siquiera súbditos del Papa, llegaron, pero los científicos de Dirz les estaban esperando. Al pasar cerca de Ogh-Hen-Kir, la ciudad más al sur de los enanos de Tir-Na-Bor, una extraña e inexplicable peste empezó a cobrarse una elevada mortalidad entre los grifos, mientras el resto del pasaje quedaba indemne. Posteriormente, una concentración desconocida de krakens atacaron los barcos de guerra. Finalmente, los pocos supervivientes serían masacrados por los Arhteths al tomar tierra.

Muchas expediciones similares conocieron la derrota o, peor, el desconcierto al ni siquiera localizar a su enemigo antes de volver a casa. Era obvio que aquella guerra no podía ser ganada por la alianza de la luz... pero tampoco era necesario. Descubrieron que las aberraciones que les impedían adentrarse en las dunas no se acercaban a la frontera, y que también acaban indiscriminadamente con los alquimistas, así que, al fin y al cabo, aunque ellos no tenían medios para entrar en el desierto, sus enemigos tampoco podían salir de él, por la acción

de los Arhteths. Los grifos empezaron a verse a sí mismos más como carceleros que como ejecutores, empezando a construir más emplazamientos para vigilar los movimientos de sus adversarios... el Templo del Sur y el puerto de Djaran, cercano a la costa del Imperio, pasaron a ser enclaves fortificados desde los que esperar pacientemente una oportunidad.

El tiempo transcurrió, y finalmente los Isateph, la segunda generación de clones, nacieron de mano de Dirz y su más capaz seguidor Danakil. Este segundo cultivo contaba con menos reses, quienes a su vez carecían de las dimensiones desproporcionadas de sus predecesores, pero era mucho más voraces, más ágiles y, lo que era más importante, más dóciles. Con ellos, los Arhteths finalmente fueron exterminados.

Danakil, quien colaborara con Dirz para crear a los Isateph, segunda generación de clones, era el brillante individuo regente del asentamiento reproductor aquel que los grifos no habían conseguido encontrar. Bajo su dirección el laboratorio que se le había encomendado se había convertido en el segundo más prolífico en materia de clonación de todo el desierto, superado sólo por la propia Shamir. Su posición estratégica y su productividad lo convertían en vital para la supervivencia de los fugitivos, ahora autodenominados Syhar, tanto que se decidió fortificarlo

Aunque puede parecer menor, la conquista de Djaran en realidad es un puesto avanzado de inestimable importancia: a pesar de su reducido tamaño, constituía la única ruta de escape al mar desde las costas occidentales de Syharhalna de todo el reino de Dirz y sus seguidores. Además, cabe destacar que aunque ahora en dominio grifo es en efecto una conquista (fue fundado por los herejes), lo cual potencia la hipótesis de la llegada por mar de los fugitivos, y explicaría por qué los grifos perdieron su rastro, teniendo que emprender su búsqueda por todo Aarklash.

frente a las ansias destructoras de los fieles de Merin. La Puerta del Desierto, primera gran defensa de los alquimistas, se levantó en aquel lugar.

Henchido de orgullo por las atenciones prestadas por su mentor Dirz, quien se coronó a sí mismo con el título de heresiarca, Danakil pidió para sí el honor de crear el ejército del recién fundado reino. Como los demás regentes, había recibido órdenes muy precisas acerca de sus competencias, y esa pretensión no fue acogida de buen grado; no obstante, se le concedió con una condición: sólo podría utilizar las muestras genéticas proporcionadas por el mismo heresiarca. De esta manera, Dirz se aseguraba que, si triunfaba en su propósito, él sería quien se llevaría todo el crédito de la operación.

Danakil aceptó encantado, y pronto empezó a recibir los envíos. Descubrió entonces que lo que realmente se le había encomendado era una tarea menor, ya que simplemente se le permitía la experimentación con los prisioneros humanos y sus órganos. Desde luego, provocar mutaciones no cubría sus expectativas, desobedeciendo a su mentor y yendo más allá en sus investigaciones.

Valiéndose de sus propios códigos genéticos, Danakil superó la barrera científica que se le había impuesto. Basándose en sus conocimientos sobre la selección natural de las especies, superó a su maestro en resultados y empezó a fabricar un tipo de clon de apariencia humana, más eficaz, más fácil de reproducir y más barato que los propios guerreros que Dirz pretendía criar. El desierto en pleno aplaudió su gesta, y centenares de criaturas empezaron a salir de sus cámaras de incubación. Pero al heresiarca no le había gustado semejante rebeldía hacia órdenes tan precisas.

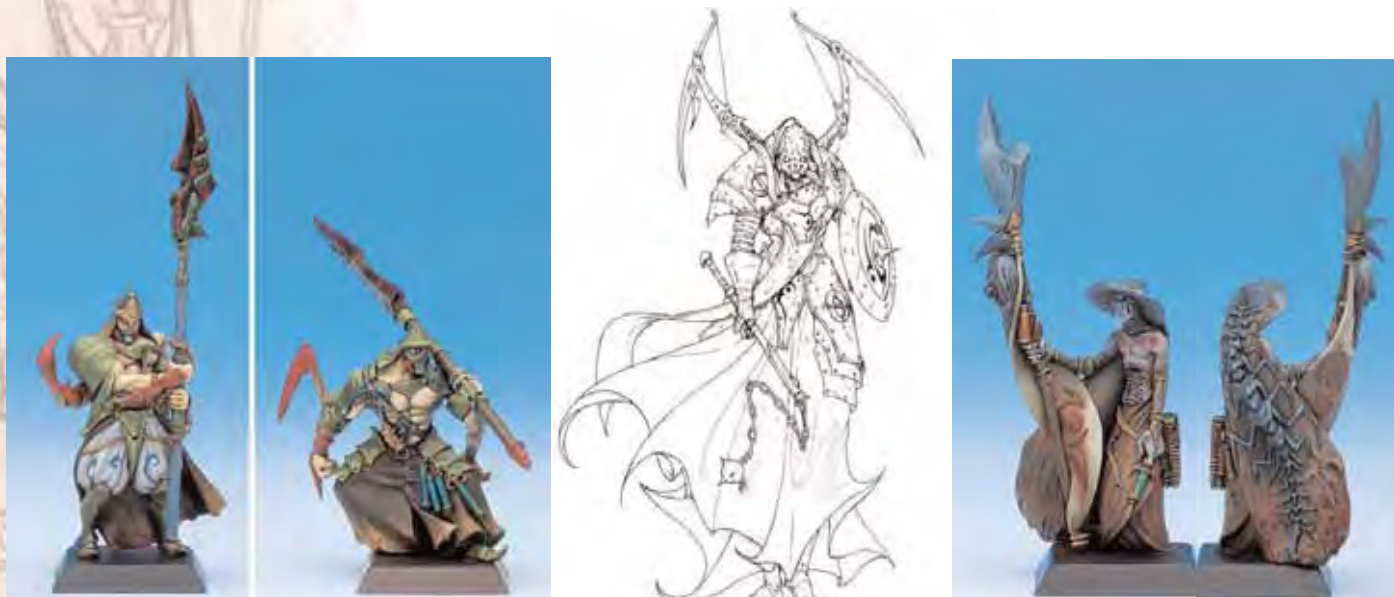
Dirz necesitaba recuperar el crédito de sus gentes, al tiempo que necesitaba enseñarles a no contradecirle. Ideó un plan tan retorcido como pretencioso. Primeramente, le permitió a Danakil la creación de una guardia personal, como correspondía al mejor erudito de los Syhar. Así lo hizo, añadiendo sus mejores muestras a la fabricación. Nueve poderosos individuos, capaces de destruir ellos solos un ejército, envidiados por todos, nacieron.

Segundo, el heresiarca mandó a un único emisario a la Puerta del Desierto, quien solicitó inmediatamente una audiencia con Danakil. Cuando se

Proyecto Escorpión:

El mortífero escorpión está destinado a convertirse en el símbolo de los alquimistas por muchos motivos: fácil de capturar, abundante, y sin embargo letal, era una elección lógica para los al principio desprotegidos científicos como medio de clonar seres que sirvieran a los propósitos de un ejército; y por si fuera poco, todas las variantes de sus genética aún no han sido explotadas. No obstante, existe una confusión muy extendida que consiste en pensar que todos los Syhar son "escorpiones", esto es, consecuencia del proyecto Escorpión: este experimento basado en el código de dicho ser, ha dado o sigue dando resultados como los guerreros Keratis, o criaturas-simbiontes tan asombrosas como las capas de los biopsistas o de Sasia Samaria, pero no todos los clones son fruto del mencionado proyecto.

Así pues, si hablamos del culto de los alquimistas, efectivamente todos son escorpiones; si nos referimos a su origen, sólo lo serán los éxitos del proyecto Escorpión, que aún no ha alcanzado la madurez en la época del presente artículo. Por ese motivo, en el presente artículo no se habla de "escorpiones" como sinónimo de las tropas de Dirz.



Algunos ejemplos de los éxitos del Proyecto Escorpión: de izquierda a derecha, los letales guerreros Keratis, los casi indetectables exploradores Skorize, y las sorprendentes criaturas simbiotes que algunos biopsistas utilizan (en este caso, una capa articulada con vida propia).

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

rechazó su petición, Generiah, enviado del heresiarca, amenazó con entrar por la fuerza si era preciso... los centinelas



En la foto, Rasheem el Insensato, el comodoro de Dirz más famoso de los últimos tiempos.

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

se rieron de aquel individuo. Fue lo último que hicieron en esta vida.

Generiah pasó a cuchillo a todo aquel que se interpuso en su camino entre él y Danakil, incluyendo a sus nueve guardias personales, a quienes derrotó con extrema facilidad. Tras ajusticiar a Danakil, reveló a los supervivientes que él era el primero de los Comodoros de Dirz, sus más grandes creaciones, y que en adelante se encargaría de la gestión de la fortaleza. Rebautizó el lugar satíricamente con el nombre de "Danakil", en "honor" de su primer dirigente, para que todos pudieran recordar a aquel que creyó ser más grande que el heresiarca; que todos aprendieran que nadie podía superar las creaciones del gran alquimista.

Generiah ordenó la construcción de nueve torres en su dominio, tantas como miembros tenía la guardia personal masacrada por él mismo, y se encomendó su defensa a nueve únicos guerreros, que llegaron desde Shamir al término de las obras, también creaciones del mismísimo heresiarca.

Popularmente, se les empezó a llamar "los nueve pilares", en alusión a los edificios que tenían que defender, donde a su vez se dedicaron a la creación de nuevos clones. Una última referencia a la memoria de Danakil fue ultrajada aquel día: a los nueva generación de clones creada por los pilares se les dio el nombre de "clase Danakil", en "agradecimiento" a quien tanto había contribuido en la creación de los Isateph. Ciertamente, a la sombra de Arh-Tolth, Dirz había perdido definitivamente toda virtud que pudiera tener cuando era un grifo de Akkylannie...

El heresiarca había sometido con una única acción a todos su súbditos, apesadumbrados por el temor, y sorprendidos por la genialidad de las obras de su líder, pero la vigilancia constante de los grifos había determinado que el momento de renovar la cruzada había llegado. Era el momento de erradicar a los herejes; en esta ocasión, por tierra.

La oleada no se hizo esperar, pero el asalto final de los grifos fue



En la ilustración, uno de los Pilares de Danakil. Una confusión muy común era creer que había diez Pilares. Esta confusión venía determinada por la suplantación de Generiah de una de esas personalidades de tanto en tanto para hacer creer a sus enemigos que los susodichos guerreros eran prácticamente omnipresentes, al recibirse noticias de ataque simultáneos de más de nueve sitios.

*Extraída de
<http://www.sden.org>*

abortado radicalmente cuando contemplaron infinidad de construcciones y tropas en el horizonte. El pánico y la desconfianza hizo mella entre los fieles, quienes no obstante mantuvieron sus posiciones durante horas; luego días; semanas más tarde...

Intrigados por no recibir un ataque frontal en tanto tiempo, se mandaron voluntarios para descifrar la misteriosa calma... El engaño fue descubierto: eran ilusiones. Y es que la ciudadela de Danakil se había erificado en el Valle del Acero, famoso por sus arduas condiciones y por sus frecuentes espejismos, los cuales se habían reforzado gracias a la magia de Arh-Tolth. Advertidos sobre esta estrategia, se renovó la misión: la ciudad de Danakil, Puerta del Desierto, debía ser encontrada y destruida.

Los meses se sucedieron sin resultado, pero finalmente el asentamiento fue localizado. La protección de Shamir era la máxima prioridad del reino, así que Generiah sabía que sólo podría contar con sus propias y escasas tropas. El segundo asedio más sangriento de la historia de Aarklash, después de Kaïber, empezó. Mientras, el máximo mandatario grifo ordenó trasladar el Templo del Sur a una mayor fortaleza, alejada de la costa, desde la que coordinar a los fieles.

Las oleadas de grifos poco podían hacer frente a los muros y a los túneles fuertemente reforzados, pero la escasez de alimentos y suministros pronto empezó a hacer mella en los defensores Syhar, quienes cada vez tenían más dificultades para producir clones. Incapaces de renovar las bajas en sus filas, Generiah decidió que era el momento de hacer una acción desesperada. Tras dos años de asedio, dos días de tregua se sucedieron. Al amanecer del tercero, las puertas se abrieron; una delegación de los grifos se

acercó esperando recibir las llaves de la ciudad, pero lo que se encontraron a cambio fue la embestida encabezada por Generiah.

Sorprendidos por la audacia de su oponente, los grifos tardaron en reaccionar. Cerraron filas de cara a su enemigo, pero fue entonces cuando se sucedió la debacle: enviados durante la noche en una maniobra envolvente, los nueve pilares atacaron con sobrehumana fuerza y quirúrgica precisión. Desconcertados, cansados, los músicos grifos tocaron a retirada. Otra vez los súbditos del grifo habían sido humillados en aquel territorio.

En honor a su papel fundamental en la victoria, los nueve pilares recibieron el título de "guerreros del alba", ya que fue entonces cuando intervinieron en batalla. Danakil estaba a salvo, después de estar tanto tiempo incomunicada... pero la cruzada había involucrado a más regiones aparte del asedio de la Puerta del Desierto, y las noticias que obtuvieron sobre sus implicaciones no resultaron precisamente alentadoras: junto con Djaran y el Templo del Sur, nuevas

fortalezas, entre las que se encontrarán en el futuro el Templo del Este y el Templo del Norte, vigilaban las rutas de salida del infierno de arena. Los kraken, criaturas que protegían las invasiones navales, estaban en declive, y el mar ahora pertenecía a la alianza de la luz. Los grifos contaban con nuevas y más terribles armas, de origen desconocido, que permitían acabar con sus adversarios a distancia... y días más tarde, todo empeoró con la llegada de un rumor que no tardó en confirmarse: Shamir había sido reducida a cenizas por unos asaltantes desconocidos.

Entre los poquísimos supervivientes de la destrucción de Shamir se encontraba el propio Dirz, pero sus heridas eran fatales. Incapaz de gobernar, dejó su cargo en manos de Basyleüs Antykaïn justo antes de caer en un estado de coma del que nunca despertó. Entre las obras del segundo hereriarca, tres destacaron poderosamente: dar al reino el nombre de su desaparecido creador, (Syharhalna, reino de los alquimistas de Dirz), la reconstrucción de Shamir, un auténtico símbolo, y, sobre todo, el inicio de los contactos con los mercaderes goblins.

Los goblins habían conseguido estabilizarse tras escapar de la esclavitud a la que los enanos de Tir-Na-Bor les tenían sometidos. Habían intentado convivir con las demás razas, pero habían sido rechazados. No obstante, aconsejados por su dios rata, se habían forjado una reputación como mercaderes de materias y de secretos, y habían encontrado un refugio en los pantanos de No-Dan-Kar. No sólo eso, en aquel lugar despreciado por el resto de razas habían encontrado algunos aliados sumamente fuertes, pero absolutamente primitivos que tenían muchas dificultades para sobrevivir.



RACKHAM
© 1996-2006

¿Cómo conseguirían los grifos el secreto de la pólvora?... la explicación tiene su origen en la defensa de Kaïber...

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

Proyecto Hybrid:

Uno de los ambiciosos proyectos que no llegaron a finalizarse por la defunción de Dirz fue el proyecto Hybrid. El mayor problema de los clones es su vida limitada, que fuerza a fabricar nuevos seres cada cierto tiempo, con el consiguiente consumo de recursos. Este hecho, además, obliga a tener un archivo genético de los entes que quieren volver a producirse. Los pilares de Danakil (o guerreros del alba), o incluso los mismísimos comedores deben ser gestados cada cierto tiempo para relevar a los modelos anteriores.

Esta estructura tiene una debilidad: la pureza de los archivos. Muchos especímenes no han podido renovarse al no contarse con toda la información, y ser insuficiente la muestra de sus restos. Otros, por el contrario, son resulta de un error desconocido que los convierte en únicos dentro de una generación (como es el caso de Cypher Lukhan dentro de los guerreros Keratis). Incluso se han dado casos de ser inviable o imposible hacer copias de algunos entes por sus costosos requisitos, hablándose en muchos casos de "obras maestras" de sus creadores (como es el caso de Sasia Samaria). Por supuesto, en todos estos casos realizar una mejora en un ser añadiendo un descubrimiento nuevo es imposible.

El objetivo del proyecto Hybrid precisamente buscaba solucionar todo esto: los productos, conocidos como "clones Hybrid" pretendían ser autosuficientes: obtenían energía por sí mismos a partir de materia viva, de la cual habrían de asimilar las características beneficiosas para aumentar su poder. El proyecto fue llevado en secreto absoluto por Dirz, no existiendo informes de resultados, ni a cuántos laboratorios les encomendó una tarea relacionada con este proyecto, ni tan siquiera dónde estaban localizados, al atesorar esa información como un secreto de estado.

Algo verdaderamente aterrador debió asustar a Dirz durante las pruebas del proyecto Hybrid, porque antes de su muerte ordenó de forma precipitada su cancelación, y el sellado de todos los centros de prueba, junto con todos aquellos que trabajaran en ellos, enterrándolos en vida. Así, aparte del mismo heresiarca, nadie quedó con información sobre dichos experimentos.

...sólo el tiempo dirá si las instalaciones olvidadas bajo la arena habrán de revelar sus secretos en el futuro... sus secretos, o incluso sus aberrantes "clones Hybrid"...



Dos ejemplos que justificaban el proyecto Hybrid: en el primer caso, vemos el primer clon Cypher Lurkhan.

Consecuencia de una anomalía sin determinar en el proceso de gestación de guerreros keratis, se obtuvo este ejemplar con mayor fuerza y resistencia de lo deseado y, sobre todo, con capacidad de control sobre los otros clones keratis como él.

Al intentarse duplicar, se obtuvo el segundo resultado, fuerte, con capacidad de mando, pero demasiado inteligente: este segundo espécimen está resultando



difícil de controlar, habiéndose intentado su destrucción en múltiples ocasiones sin éxito.

El segundo ejemplo tiene por pseudónimo Sasia Samaria. Complementada con su capa simbionte, este caso es irreproducible por su elevado coste, así que se cuida su mantenimiento para evitar una pérdida económica notable.

Se complementa el informe con un boceto de uno de los prototipos resulta del proyecto Hybrid, denominado "Aberración Prima".



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

Templo del Sur



las bolsas llenas y con promesas de llenárselas más en el futuro...

Las sucesivas visitas de los goblins siempre eran esperadas con ansia por los obsesivos científicos. Y nunca defraudaban. Era increíble que aquellos seres, en apariencia tan frágiles, pudieran superar el bloqueo

En una palabra: contrabando; ése fue el medio que los goblins usaron para pasar productos desde los fortines de los templarios hasta las dunas. Recordemos que muchos de los habitantes de estas poblaciones no eran los insobornables grifos, sino mercenarios, o gentes de bien llegadas en la promesa de otra oportunidad. Las acciones de los pielesverdes anticiparon lo que habrá de verse: ningún bloqueo es inexpugnable. Adicionalmente, se puso de manifiesto que sólo el interés propio mueve a estos comerciantes, ya entre las materias de sus tratos también se encontrarán prisioneros, entre ellos aquellos soldados que "preguntaban" demasiado.

Sus acciones no quedarán impunes, por supuesto, pero aún no está claro a quién han perjudicado y a quién favorecido... al fin y al cabo, los goblins comerciaron con Syhar pero hablaron de libertad a los clones...

Imperio de Syharhalna. Destacar:

- 1- la reconstrucción de la ciudad de Shamir, al sur del emplazamiento anterior
- 2- el control del imperio de Akkylannie de la ciudad portuaria de Djaran
- 3- La existencia al norte de una fortaleza también de los grifos, denominada Templo del Sur, que ha sido movida desde su posición original en la costa a una más interior desde la que controlar la fortaleza de Danakil, dominio de los alquimistas

A cambio de una tecnología mínima y un terreno que, astutamente, actuaba como frontera de su propio pantano, los goblins se habían propiciado protección para sus dominios, en donde prosperaban bajo la vigilancia constante de sus nuevos guardianes. Adaptables como pocos, habían establecido poblaciones en todos los lugares de Aarklash, y en todos ellos eran tolerados por los beneficios que proporcionaba el trueque con los pielesverdes. Y, desde luego, las nuevas fortalezas de los colonos grifos no eran una excepción.

El ansia de riqueza goblin no tardó en empujarles desde el Templo del Sur hacia el interior del desierto, donde esperaban encontrarse nuevos beneficios. Imperturbables ante las bajas causadas por acción de los clones, que sin duda delatan que el negocio merecía la pena, se decían, finalmente llegaron a contactar con los alquimistas.

Si los Syhar tuvieran que describir un paraíso, sin duda se asemejaría a las caravanas goblinoideas: pieles, vegetales, comida, seres vivos, minerales, información... las cosas más insospechadas, de la naturaleza más diversa, se les presentó de forma imprevista. Siempre perspicaces, los pieles verdes vieron el interés de sus clientes, subieron los precios, regatearon, y obtuvieron algo así como la exclusividad comercial. Partieron con



Poblado goblin junto con dos formidables guardianes: trolls. Esta raza primitiva ha accedido a aliarse con los pielesverdes a cambio de tecnología.

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



Gracias al comercio con los Syhar, los goblins consiguieron unos beneficios económicos considerable, aparte de algunos viales de químicos. En este trueque está el origen de los mutantes goblinoides.

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

grifo, sobrevivir en los más insospechados hábitats, y prosperar en todos ellos... era increíble su capacidad de adaptación...

...era absolutamente increíble...

Las caravanas goblins siguieron llegando, pero ya no regresaban de los dominios del nuevo heresiarca. Al principio, no se dio importancia al hecho. Luego, se intentó explicar. Finalmente, se supo que algo terrible les estaba ocurriendo a los mercaderes: ahora era ellos el material de estudio por parte de los alquimistas, quienes encontraron en sus muestras genéticas el catalizador que hacía viables mezclas imposibles y experimentos abyectos.

Un día, un ser nació en las tubas de incubación. Era fuerte. Era duro. Resistía fuego y calor por igual. Era capaz de reproducirse. Era el resultado de dejar muestras goblins en manos de científicos locos: era un orco. Resultaba irónico que los goblins, que tanto lucharan por su libertad, estaban en el origen de una nueva raza de esclavos.

La mano de obra orca resultó ser una auténtica bendición para el reino de arena. Respetados el mínimo dentro del estatus de aquella sociedad, permitieron a los alquimistas igualar sus fuerzas con la de los grifos, sin preocuparse por clonarlos ya que ellos mismos aumentaban su número. Y esta nueva distracción permitía mantener en el anonimato los avances que seguían produciéndose en los laboratorios... como los espejismos que los

protegieron en su era más precaria, el verdadero poder de los alquimistas estaba por ser descubierto.

Todo era perfecto. Bueno, casi. La creación de los orcos había tenido una consecuencia negativa: los goblins ya no se acercaban a traer muestras nuevas; sin embargo, gracias a la información de ellos obtenida con anterioridad, se habían conseguido datos importantes acerca de sustitutos potenciales: ¿acaso Feyd Mantis no tiene cadáveres que proporcionar? ¿quizá no tendría interés en mutaciones que los alquimistas podrían fabricarle? ¿acaso Syhar y no muertos no se beneficiarían mutuamente?.

La acción de los goblins, que en el pasado habían propiciado un avance espectacular de todas las razas en la



¿Qué papel desempeñarán los orcos en el destino de Aarklash?...

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

Edad de Oro, había vuelto a acelerar el progreso de un oscuro clan: la región de dunas marfileas de Syharhalna. El bloqueo del imperio de Akkylannie impuesto como medida de contención, que tan bien había funcionado a lo largo de los años, se había tornado insuficiente, resistiendo a duras penas. Los orcos, hijos ilegítimos de los pequeños seres, pronto reclamarán más importancia en la historia, y por su acción el bloqueo será definitivamente destruido.

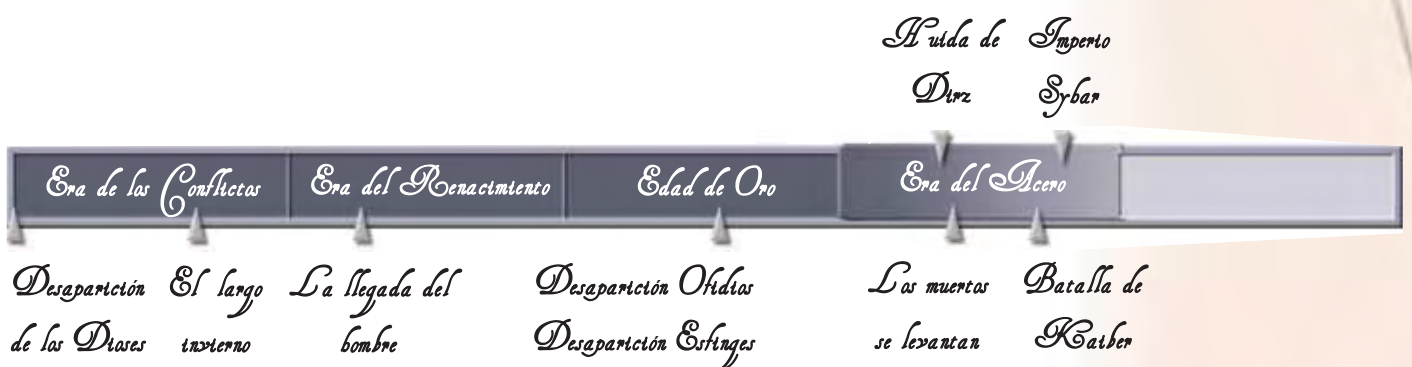
Al tiempo, otra raza mucho más antigua, infinitamente más inadvertida, que tras la derrota en Kaïber ya se ha dado a conocer a Feyd Mantis, líder de los no muertos de Acheron, habrá de cobrar relevancia como mediador de futuras alianzas, pudiendo desestabilizar ya de una forma irrecuperable el equilibrio entre luz y oscuridad...

...pero eso es otra historia...

Continuará

Keep warhammering!
Crolador

¿Qué atrocidades habrán
de salir de los laboratorios
todavía ?



SABIAS QUE...

... el teniente primero de las SS Hans Himmler, sobrino del Jefe de las SS, Heinrich Himmler, fue degradado y sentenciado a muerte por revelar secretos de las SS en estado de embriaguez. La sentencia se conmutó y fue enviado al frente como paracaidista. Fue nuevamente imputado por comentarios contra el régimen y enviado al campo de concentración de Dachau donde fue ejecutado por homosexual.

... durante el desembarco de Normandía, el único ataque naval alemán contra la flota aliada fue llevado a cabo por 3 lanchas torpederas de la 5ª flotilla al mando del Teniente Heinrich Hoffmann. Un total de 18 torpedos fueron lanzados contra la flota de desembarco. Únicamente fue alcanzado el destructor noruego Svenner que resultó hundido.

... William Millin, el gaitero de Lord Lovat, durante el desembarco en Sword recibió la orden del propio Lovat de tocar Highland Laddie. El sonido de esta melodía, seguida por las notas de The Road to the Isles se mezcló con el silbido de las balas y las explosiones.

... a mediados de Julio, la renombrada división escocesa 51ª Highland, tras semanas sin conseguir avanzar y sometidos continuamente al fuego enemigo manteniendo el flanco izquierdo del desembarco aliado, sufrió tal merma en su moral que llegó a ser considerada por Montgomery como no apta para el combate.

... en 1942, se prohibió que los discjockeys radiofónicos americanos atendieran las peticiones de los oyentes. El Departamento de Guerra explicó que agentes enemigos podrían utilizar esta vía para enviar información militar codificada a sus mandos.

... durante el período 1939 - 1942, 20 caza-bombarderos Blenheim fueron derribados y otros 19 resultaron dañados como consecuencia de identificaciones erróneas realizadas por pilotos de la RAF y por dotaciones de baterías antiaéreas. Siete de ellos fueron derribados por pilotos de Hurricane. El resultado de estas acciones se saldó con 32 muertos y 7 heridos.

Operación Mincemeat

Abril 1943

Cómo un cuerpo salvó miles de vidas en la Segunda Guerra Mundial

En la primavera de 1943, con la campaña del Norte de África cercana a su finalización de forma satisfactoria, los aliados comenzaron a considerar las opciones para la invasión de la Fortaleza Europea de Hitler. Todos estaban de acuerdo en que el objetivo más lógico era Sicilia. Estratégicamente situada en el Mediterráneo, Sicilia no solamente proporcionaría una rampa de lanzamiento para la invasión de tierra firme europea, sino que también eliminaría la presencia de la Luftwaffe y surcar el Mediterráneo sería seguro para los barcos aliados. Sin embargo, el mando aliado tenía que hacer frente a tres grandes obstáculos:

1. Sicilia es una isla montañosa que favorece de forma importante a los defensores.

2. El Eje sabía que la invasión de Sicilia era el movimiento más lógico por parte aliada y por tanto podría aumentar aún más las defensas ya existentes.

3. La invasión de Sicilia, codificada como Operación Husky, requeriría un gran ejército cuya preparación sería con seguridad detectada por los alemanes.

Para que la invasión tuviera éxito tendrían que engañar al Alto Mando alemán.

El engaño

El Jefe de Escuadrón Sir Archibald Cholmondley, del Servicio de Inteligencia Británico, concibió, en primera instancia, la idea de colocar unos documentos militares falsos en el cuerpo de un hombre muerto y dejarle caer en manos de los alemanes. Esta idea llegó a los servicios de Inteligencia Naval que inmediatamente empezaron con la abrumadora tarea de preparar los detalles del ardid. Al principio, el equipo al que fue asignada este trabajo, quería utilizar para la treta un hombre que fuera víctima de un paracaídas que no se hubiera abierto. Sin embargo, el principal problema con esta idea era que la Abwehr (la inteligencia Militar alemana) sabía perfectamente que la política de los aliados era no enviar nunca documentos clasificados a través de territorio enemigo. Además, una autopsia del cadáver revelaría rápidamente que el cuerpo estaría muerto antes del accidente. El equipo

de la Inteligencia Naval decidió finalmente que el cuerpo muerto habría estado en el mar por varios días y que los documentos clasificados no habrían estado originalmente sobre territorio enemigo.

El siguiente problema era encontrar un cuerpo de una determinada edad, apariencia y causa de la muerte. Una vez esa persona fuera encontrada, sus familiares deberían ser informados de la operación y hacerles jurar que mantendrían el secreto. En Londres descubrieron un hombre de 30 años de edad, que había muerto recientemente de neumonía. Los fluidos en sus pulmones apoyarían el hecho de que habría estado en el mar por un prolongado espacio de tiempo. Contactaron con los familiares del fallecido los cuales no pusieron inconvenientes, pero solicitaron que el verdadero nombre no sería nunca revelado al público. A partir de ese momento, el equipo consideró que la operación estaba a punto de convertirse en realidad. De forma macabra, se decidió dar el nombre clave de "Mincemeat" (Picadillo) a la Operación.

Una vez conseguido el cuerpo, se necesitaba crear una hoja de servicios y una nueva identidad. Después de muchas deliberaciones, se tomó la decisión de elegir los Marines Reales y darle el nombre de William Martin con el rango de Mayor. Para hacer esta identidad más creíble, se estableció que el Mayor había nacido en Cardiff, Gales, en 1907. Se le creó una novia llamada Pam; se preparó una fotografía y varias cartas de amor. Todo ello se adornó con otros elementos como llaves, monedas, una entrada de teatro y la identidad del Mayor Martin tomó forma. También se acordó mejorar esta identidad insinuando que no era cuidadoso con sus asuntos personales. Esto se consiguió con varias facturas atrasadas, una severa carta de su padre y una tarjeta de identidad provisional de la marina ya que la original la habría perdido. Aunque esto creaba un elemento adicional sobre la faceta descuidada del Mayor Martin, era algo arriesgado. Si la Abwehr se cuestionaba la legitimidad de que una persona descuidada portando documentos clasificados, la trama completa sería descubierta.



H.M.S. Seraph

No solamente se precisaba crear una identidad, también se necesitaba generar los documentos confidenciales. Ya que sería imposible ocultar los 160.000 hombres, 3.000 barcos y 3.700 aviones que serían utilizados para la Operación Husky, se decidió que se prepararía un plan que induciría a los alemanes a pensar que la fuerza de invasión era una tapadera para otra operación. Desarrollaron un escenario en el que los aliados atacarían primero Cerdeña. Una vez que la invasión estuviera completada, la isla sería utilizada en conjunto con las fuerzas de Túnez para un asalto doble a Sicilia. Además de la invasión de Cerdeña, el escenario contemplaba una segunda amenaza a Grecia y los Balcanes. Esto se incluyó porque insinuaba que el plan de invasión estaba ideado por el mismo Churchill, ya que el Primer Ministro era defensor de atacar la parte indefensa de Europa.

Con todo, se decidió finalmente que mejor que crear un plan de operaciones falso, esta trama sería sugerida en una carta personal entre dos oficiales de alto rango. El engaño ya tenía su forma definitiva.



El Teniente Jewel en el periscopio del Seraph

La puesta en marcha.

El 30 de Abril de 1943, el submarino H.M.S. Seraph, bajo el mando del Lt.Cmdr. N.A. Jewell, salió a superficie aproximadamente a 1500 metros de la costa española cerca de Huelva. Se había decidido que el mejor lugar para dejar el cuerpo sería cerca de

la costa española, ya que por aquel tiempo la Abwehr era particularmente activa en ese área.

El Mayor Martin, que había sido transportado en un contenedor especial con hielo seco, fue llevado a cubierta por la tripulación. Comentando que el contenedor portaba un instrumento altamente secreto, Jewell ordenó que toda la tripulación abandonara la cubierta excepto sus oficiales. Después de ponerles al tanto de la misión, se le puso al Mayor Martin un salvavidas, se aseguró el maletín con los documentos, se leyó el salmo 39 y fue suavemente depositado en el mar, mientras que la marea empujaba el cuerpo hacia la costa. Una hora más tarde, un pesquero recuperó el cuerpo, lo llevó a puerto e informaron de su descubrimiento a la Abwehr local. El resultado fue uno de los engaños de más éxito en la historia militar.

La Abwehr y el Alto Mando alemán fueron completamente engañados por los documentos del Mayor Martin. La información confidencial llegó rápidamente a Hitler quien, el 12 de Mayo de 1943 ordenó que "las medidas relativas a Cerdeña y al Peloponeso tenían prioridad sobre cualquier otra cosa". Para llevar a cabo esto, Hitler ordenó que las fortificaciones de Cerdeña y Córcega fueran reforzadas y envió al Mariscal de Campo Erwin Rommel a Atenas para formar un grupo de ejércitos. Pero quizá el mayor golpe a la causa alemana llegó cuando Hitler ordenó que dos divisiones panzer fueran trasladadas del Frente Ruso a Grecia. Poco tiempo más tarde, los alemanes y los rusos se enfrentarían en la mayor batalla de tanques de la historia en Kursk.

Pasado un mes, tras importantes bombardeos de las bases de Eje en Cerdeña, Sicilia y Sur de Italia, empezó la Operación Husky el 9 de Julio de 1943 con el ataque aliado en la costa sur de Sicilia. El 8º Ejército Británico de Montgomery y el 7º Ejército de EE.UU. de Patton encontraron una resistencia limitada no solamente por las inclemencias del tiempo sino también

porque la mayoría de las defensas de la isla estaban situadas en la costa norte, mirando a Cerdeña. Para cuando las fuerzas del Eje se reagruparon, la batalla por Sicilia estaba casi decidida. Muchas de las divisiones italianas se rindieron casi inmediatamente mientras que los alemanes, bajo el mando del Mariscal de Campo Albert Kesselring, se retiraron hacia Messina. El 17 de Agosto, Patton y Montgomery habían tomado la isla, gracias en buena parte a un hombre que había muerto varias semanas antes.

Los archivos oficiales de la Operación Mincemeat no estarán disponibles hasta el 2043 pero en Noviembre de 1995 algunos de los archivos secretos fueron desclasificados y permitieron saber, después de 52 años, la verdadera identidad del "Mayor Martin". Su nombre era Glyndwr Michael, nacido el 4 de Febrero de 1909 en Aberbargoed, un pequeño pueblo minero de Gales. Un vagabundo alcohólico, que decidió suicidarse, tomando un veneno para ratas que contenía fósforo, cuando se fue a dormir en un almacén abandonado de Londres y murió de neumonía inducida por productos químicos.

El verdadero Mayor Martin, cuyo nombre e identidad fueron utilizados para llevar a cabo el engaño, fue trasladado a EE.UU. después de la guerra y destinado en Virginia, donde murió el 10 de Diciembre de 1988. Sus cenizas fueron esparcidas en la Corriente del Golfo de forma que pudieran llegar a su país de origen, Escocia.

M18 Hellcat GMC

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

PanzerabwehrKanone 43/41

El M18 fue el resultado final de un largo proceso de desarrollo de un Cazatanques ligero y rápido.

En Diciembre de 1941 comenzó el proceso de diseño. Originalmente el cazatanques montaba un cañón de 37 mm sobre un chasis con suspensión Christie y un motor R-975 Wright Continental, pero como consecuencia de las observaciones realizadas en África del Norte, se decidió cambiar el diseño para que montara un cañón más potente, el M1 57 mm. Durante las pruebas de los prototipos, se modificó nuevamente el diseño para incorporarle un cañón de 75 mm y finalmente el M1 76 mm. El chasis no fue modificado durante este proceso, pero la suspensión Christie fue reemplazada por una suspensión de barra de torsión.

En 1942 se aceptó el modelo T70 GMC, el diseño se estandarizó en Febrero de 1943 y la producción comenzó en Julio de 1943.

Se modificó la denominación pasando a conocerse como M18 GMC aunque popularmente era conocido por el apodo "Hellcat".

Los prototipos del T70 se utilizaron por primera vez en Anzio y las versiones estandarizadas del M18 desde el verano de 1944 en Italia y noroeste de Europa, utilizando tácticas "hit and run" con gran éxito, perdiendo relativamente pocos vehículos en comparación con los que destruyeron.

La principales desventajas, además de que al no ir cerrado la dotación era vulnerable a los francotiradores y a la metralla, eran el ligero blindaje y los mediocres resultados del cañón de 76 mm que solamente era capaz de penetrar el blindaje del Tiger y del Panther con disparos a quemarropa si utilizaba munición estándar.

El diseño resulto desequilibrado al darle prioridad a la velocidad del vehículo a costa de la potencia de fuego y el blindaje, velocidad que solamente podía utilizarse en carretera.

La producción continuó hasta Octubre de 1944 y se produjeron 2.507 vehículos.

Datos técnicos:

Peso	14,9ton
Dotación	54 personas
Máxima velocidad	Carretera: 80 km/h - Terreno abierto: 32 km/h
Autonomía	169 Km
Longitud / Ancho / Alto	6,65 m / 2,87 m / 2,58 m
Armamento	M1 76 mm (45 proyectiles) - .50 cal AA machine gun
Blindaje	9 - 25 mm



En Flames Of War

El vehículo puede mover 40 cm en terreno abierto, y está armado con un cañón antitanque M1 76 mm (ROF 2, AT 12, FP 3+)

Combinado con la regla especial **Tank Destroyer**, hace de él un peligroso oponente.

Como desventaja está su ligero blindaje (F2, S0, T0), por lo que no es recomendable dejarlo expuesto al fuego enemigo.



They are coming ... (I)

Por: Javier Martinez-Casares

En la mañana del 7 de Junio de 1944 a las 07:45, el grupo de combate formado por unidades del 27 Canadian Armoured Regiment "Sherbrooke Fusiliers" (27CAR) y de la 3ª Canadian Infantry Division North Nova Scotia Highlanders (NNS) con dirección al aeródromo de Carpiquet, en las proximidades de Caen.



First Blood

Tras avanzar con poca oposición (francotiradores y fuego antitanque a larga distancia por parte de restos de la 716ª ID alemana o del 192 PzGr Btn/21ª Pz D ocuparon Buron y se dirigieron hacia el sur (Carpiquet). "

El grupo de combate canadiense estaba formado por 11 M5 Stuarts del pelotón de reconocimiento del 27CAR, compañía C del NNS montado en Bren Carrier, pelotón de ametralladoras de los Cameron Highlanders de Ottawa, pelotón de cazatanques (M10) de la 3ªID, dos secciones de ingenieros, y 4 piezas de 6 pdr. Tras esta vanguardia, estaba el grueso del grupo de combate con 3 escuadrones de Sherman III y tres compañías de infantería montada sobre los tanques.

Las tropas alemanas de la 25SS PzGr Reg/12SS PzD estaban formando un arco entre La Folie y el aeródromo de Carpiquet, teniendo a la abadía de Ardenne como centro de mando. Además de los 3 batallones del 25SS PzGr, Kurt Meyer contaba con los Pz IV del II/12SS Pz Reg, piezas AT del propio regimiento, una batería de 88 mm situada cerca de Carpiquet y artillería de 105 mm, y los cañones de infantería de 75 y 150 mm.

Los canadienses, avanzaron sin oposición a lo largo de la carretera que une Buron con Carpiquet, y tras una escaramuza en la población de Authié siguieron hacia el sur. El teniente

coronel Petch, al mando de las tropas canadienses, se atrincheraron entre Buron y Authié, dejando avanzar a los Stuart del grupo de reconocimiento. Los alemanes mantuvieron la orden de no disparar, y hacia las 14:00, Max Wunsche, del 12SS PzReg dio la orden de ataque, Panzers March!!! ...

Los Stuart que iban de avanzada en dirección a Carpiquet volaron por los

aires al poco de comunicar su posición, posiblemente por la acción de la 5/II/12 SS Panzer (Pz IV), y las compañías de los NNS y el escuadrón C de los Sherbrooke cayeron bajo el fuego del 3/25 SS con el apoyo de dos compañías de Pz IV (6 y 9/II/12 SS PzReg). Los canadienses se batieron en retirada hacia Buron, donde siguieron los combates en torno al pueblo. Aquí los canadienses se dieron cuenta, que estaban fuera del alcance de su artillería de campaña (14 RCA) y no tenían contacto con la artillería naval ya que los observadores se encontraron con su equipo roto.

Fase I de la batalla de Buron-Authié en FoW

La batalla de Buron-Authié presenta muchas oportunidades para FoW. Las fuerzas están equilibradas aunque la disposición táctica de los canadienses es mala. A modo de sugerencia, incluyo la composición de los grupos de combate tal y como los interpreto tras leer el análisis de la batalla que se hace "The quest for



Fuerza Alemana 12 SS PzD Hitlerjugend 25 SS PzGr Kampfgruppe
Company HQ Command panzerfaust
Panzergranadier Platoon 1 Command Panzerfaust MG team, 6 MG teams
Panzergranadier Platoon 1 Command Panzerfaust MG team, 6 MG teams
Light antitank gun platoon 2 7,5 cm PAK 40
Heavy IG Platoon Command SMG team, Observer Rifle team, Motorcycle and sidecar, 2 15 cm sIG33 gun
Panzer Platoon 5 Pz IV H

operacional maneuver in the Normandy campaign" R. J. Jarymowycz, 1997.

Los NNS sin "leg infantry", por lo que he seleccionado como base "British Rifle Company", para los alemanes, se usa la organización correspondiente a los "Panzergranadier" con las limitaciones correspondientes a las Waffen SS del reglamento "Festung Europa".

Misión:

ROADBLOCK

Reglas del Escenario:

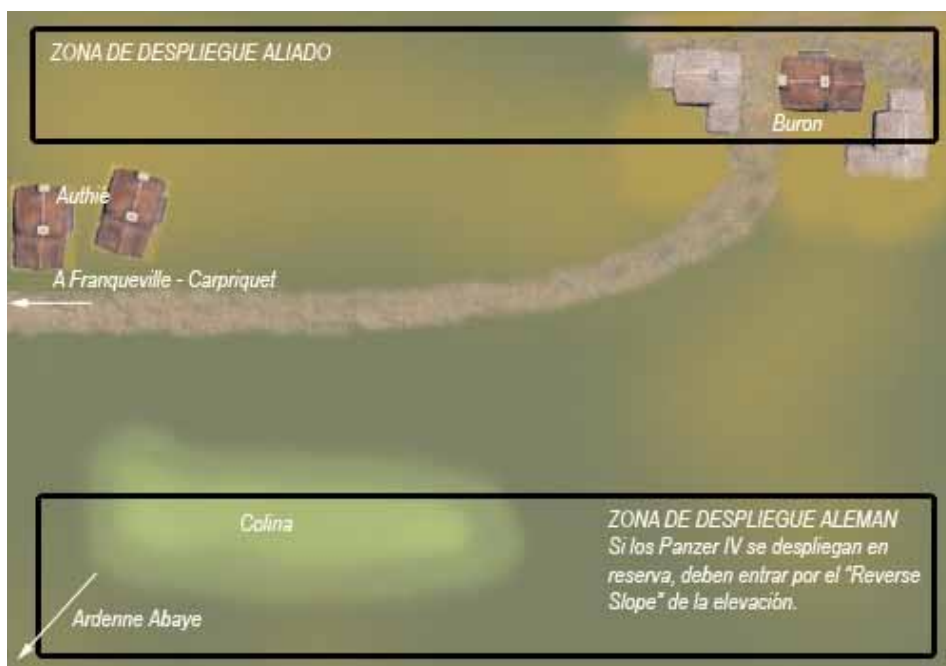
1. Los alemanes serán los defensores.
2. Los dos objetivos a posicionar por el jugador alemán, representarán las posiciones canadienses en Authié y Buron. Dos grupos de edificios pueden posicionarse a ambos lados de la zona de despliegue del atacante.
3. Las reglas de emboscada se aplican a 2 pelotones canadienses (en vez de uno del escenario).
4. Debido al pobre reconocimiento realizado por las tropas canadienses, estas no podrán emplear las reglas de reconocimiento.
5. El defensor comienza con el primer turno.

Fuerza Canadiense 3 Canadian ID North Nova Scotia Battlegroup
Company Headquarters Company Command Rifle/MG team 2IC Command Rifle/MG team
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, 2 Recon Universal Carriers
Mortar Platoon Command Rifle team, PIAT team, 2 Observer teams, 4 Medium Mortars
Anti-tank Platoon 1 Command Rifle team, 4 6pdr guns, 1 Universal Carriers, 4 Lloyd Carrier
Pioneer Platoon 1 Command Pioneer Rifle team, 3 Pioneer Rifle team, 1 15 cwt truck, 2 Jeep with trailer
Armoured Platoon 3 Sherman III, 1 Firefly VC

Reglas especiales:

Canadienses: Assault troops, Woodsmen

Alemanes: Kampfgruppe, Misión Tactics, Stormtroopers, Schurtzen



M2A1 105mm Howitzer

Diseñado por Karl / Dotación por Evan / Pintado por Jeremy / Fuente: www.flamesofwar.com

Una pieza de artillería fundamental para cualquier ejército estadounidense

Datos técnicos:

Calibre	105 mm
Elevación	- 5° hasta 66 °
Movimiento lateral	46 °
Velocidad de salida del proyectil	472 m/s
Alcance máximo	11.270 m



En Flames Of War

Una de las principales ventajas de la artillería estadounidense es el ser relativamente baratas en puntos, por 145 puntos se pueden desplegar 4 cañones. La combinación de las reglas **Time On Target** y **Hit 'em With Everything You've Got** pueden crear a tu oponente serios problemas.

El M2A1 105 mm Howitzer tiene un alcance de 60 cm en disparo directo y de 180 cm como bombardeo, cubriendo la práctica totalidad del terreno de batalla. El resto de características es ROF 1, AT 9/4 y FP 2+/4+.



El 105 mm Howitzer fue desarrollado en 1920 y quedó en una situación de pre-producción, dado el elevado número del antiguo cañón de 75 mm, utilizado durante la Primera Guerra Mundial, que todavía estaba en servicio. No se comenzó su producción hasta la entrada de los EE.UU. en guerra en 1941. Tanto el cañón como la cureña fueron designados como M1.

Después de algunas mejoras el nuevo diseño así como en la cureña fueron red denominados M2 y fue aprobada su producción en masa en 1940.

Cambios técnicos adicionales durante el proceso de producción en la construcción del cañón y cureña llevó a la versión M2A1 para el cañón y a las versiones M2A1, M2A2 y M2A3 para la cureña.

Todas las piezas eran intercambiables, de forma que se produjeron distintas combinaciones de cañón y cureña.

El M2A1 y los sucesivos modelos fueron utilizados desde la Segunda Guerra Mundial a Vietnam. Una dotación con experiencia podía disparar hasta 100 proyectiles a la hora. Durante la Segunda Guerra Mundial, algunos cañones M2A1 fueron montados en chasis de tanque de tipo medio como artillería móvil (M7 Priest).



La batalla por Troina

Fuente: www.flamesofwar.com

Después de realizar un ininterrumpido avance durante 19 días por la montañosa Sicilia, la 1ª División de Infantería estadounidense, llevó a cabo la captura de Troina, rompiendo la resistencia alemana y abriendo el camino hasta Mesina. En los 37 días de combates la División tomó 18 ciudades y capturó 5.935 prisioneros a costa de sufrir 1.738 bajas.



Un total de 13 divisiones italianas y alemanas eran las encargadas de la defensa de la isla. Los aliados habían acordado la toma de Sicilia antes de lanzar el asalto definitivo sobre el territorio continental italiano.

La 1ª División de Infantería jugó un importante papel en la "Operación Husky", la invasión aliada de Sicilia. Esta división, después de un breve respiro tras la terminación de la campaña en África, fue embarcada en Argelia con destino a Sicilia, desembarcando en Gela el 10 de julio, y

rápidamente superó las defensas italianas, aunque pocas horas más tarde tuvo que enfrentarse con los Panzers de la División Herman Göring, que intentaba empujar a los norteamericanos al mar. Con la ayuda de la potencia de fuego de los buques aliados, su propia artillería y la ayuda de los canadienses, la 1ª División de Infantería consiguió abrirse paso hacia la zona montañosa, encontrándose frecuentemente con una tenaz resistencia aunque consiguiendo que el enemigo fuera lentamente retrocediendo.

El 2 de Agosto, el General Terry Allen (oficial al mando de la 1ª División de Infantería), envió al 26º Regimiento hacia el norte de la población y al 16º Regimiento a través del difícil terreno montañoso al sur. El asentamiento de la población era el idóneo para ser utilizado por la 15ª División Panzer como posición defensiva. La población está situada en una elevada cota, en una montaña de más de 1100 metros de altitud,

El 26º Regimiento, al mando del Coronel John Bowen, tenía que flanquear la posición tomando el Monte Basilio a tres kilómetros al norte de la población. Desde allí, el regimiento se posicionaría para cortar la línea de retirada de las fuerzas de Eje. Bowen puso en marcha a sus hombres el 2 de Agosto apoyado por el fuego de 6 Batallones de Howitzers. A pesar del duro castigo artillero, el fuego de la artillería alemana y la dificultad que ofrecía el terreno limitaron el avance del regimiento que apenas consiguió moverse 800 metros. A la mañana siguiente uno de los batallones del regimiento se desorientó por el terreno montañoso y estuvo vagando durante el resto del día. Otro de los batallones llegó al Monte Basilio sin demasiada dificultad, pero fue blanco de la artillería enemiga.

El 129º Regimiento Panzergrenadier de la 15ª División Panzer, lanzó un contraataque para retomar la montaña esa misma tarde, pero el intenso fuego del 26º apoyado por la artillería consiguió rechazar el ataque.

Durante los dos días siguientes, la artillería del eje y el fuego sostenido sobre los hombres por el Monte Basilio los mantuvo anclados al terreno, sin poder moverse. Decididos a mantener Troina durante el mayor tiempo posible, los alemanes reaccionaron energicamente ante la amenaza que representaba el 26º Regimiento a su línea de comunicaciones.

La presión de las fuerzas del Eje prácticamente aisló a los hombres en el Monte Basilio del resto de la 1ª División, y los intentos para reabastecerlos por avión fueron solamente tuvieron un éxito parcial. El 5 de Agosto las reservas de munición y alimentos eran escasas, y



Escenario

El ataque a las posiciones alemanas puede jugarse tanto como un **Hold the Line** o, si se quieren incluir posiciones con mayor preparación defensiva, como un **Big Push**.

Usando las reglas de **Big Push** el apoyo de los cañones estadounidenses de mayor calibre quedan representados por las reglas de **Preliminary Bombardment**.

Como alternativa se puede jugar como **Hold the Line**, dejando el bando alemán en reserva la cuarta parte de sus pelotones y permitir que el jugador estadounidense lleve a cabo un **Preliminary Bombardment**.



las bajas habían mermado en gran medida al regimiento, hasta el punto que una de las compañías solamente disponía de 17 hombres.

En aquel momento la infantería alemana atacó nuevamente, provocando nuevamente un intenso combate. El 26º mantuvo sus posiciones y los alemanes abandonaron Troina esa noche. Presionados por las fuerzas norteamericanas y ante la imposibilidad de expulsar al 26º de las posiciones que amenazaban su línea de retirada, el General Hube ordenó a una maltrecha 15ª División Panzergrenadier que se retirara hasta Randazzo.

Ingenieros en Troina

Los alemanes bloquearon la carretera de acceso a Troina, habían demolido los puentes y minado las zonas de paso. Varios batallones de ingenieros fueron utilizados para reconstruir los puentes, eliminar las minas y para ayudar a trasladar vehículos, armas y equipo hacia el frente. Se utilizaron Bulldozers y Angledozeres tanto en las carreteras



existentes como para abrir nuevas en la dirección del eje de ataque.

Fuerzas

En la batalla de Troina estuvieron involucradas las divisiones de infantería estadounidenses 1ª y 9ª y por parte alemana la 15ª División Panzergrenadier, principalmente el 129º Regimiento.

Terreno

La población de Troina está situada en una elevación desde la que se domina un valle que queda rodeado por más colinas. Las fotografías pueden dar una idea del tipo de terreno. Hay algunos afloramientos rocosos, y setos, pero la mayor parte del terreno es abierto. La propia población está situada en un terreno rocoso.





Fuerza Alemana 129º Regimiento Panzergrenadier 15ª División Pazergrenadier
Company HQ Company Command SMG team, 2iC Command SMG team, Motorcycle and sifecar, Kfz 15 field car
Motorised Panzergrenadier Platoon Command MG team, 6 MG teams, 6 Kfz 70 truck, 1 Kfz 15 field car
Motorised Panzergrenadier Platoon Command MG team, 6 MG teams, 6 Kfz 70 truck, 1 Kfz 15 field car
Motorised Panzergrenadier Platoon Command MG team, 6 MG teams, 6 Kfz 70 truck, 1 Kfz 15 field car
Machine-gun platoon Command SMG team, 4 MG34 HMG, 1 Kfz 15 field car, 2 3-ton truck
Mortar Platoon Command SMG team, 2 Observer Rifle team, 4 8cm GW34 mortar
Anti-tank Gun Platoon Command SMG team, 3 3,5 cm PaK 38, 1 Kfz 15 field car, Kfz 70 truck
Artillery Battery Command SMG team, Staff team, 2 Observer Rifle team, 4 10,5 cm leFH gun, 2 Kübelwagen

Fuerza Estadounidense 1er Batallón, 26º Regimiento de Infantería 1ª División de Infantería
Company Headquarters Company Command Carabine team, 2iC Command Carabine team, 2 Bazooka teams
Rifle Platoon Command Rifle team, 9 Rifle teams
Rifle Platoon Command Rifle team, 9 Rifle teams
Rifle Platoon Command Rifle team, 9 Rifle teams
Weapons Platoon Command Carabine team, 3 M2 60mm mortar, 2 M1919 LMG
Machine-gun Platoon Command Carabine team, 4 M1917 HMG, 1 Jeep with 050 cal AA MG, 4 Jeep with trailer
Mortar Platoon Command Carabine team, 6 M1 81 mm mortar
Anti-tank Platoon Command Carabine team team, 1Jeep with 050 cal AA MG, 2 M1 57 mm gun, 2 3/4-ton truck
Field Artillery Battery Command Carabine team, 1 Staff team, 1 Observer Carabine team, 1 Jeep, 4 M2A1 105 mm gun
Engineer Combat Platoon Command Carabine team, 1 Jeep with 050 cal AA MG, 1 Pioneer Supply 2 1/2-ton truck, 1 Bulldozer, 4 Pioneer Rifle team, 2 Pioneer M1917 HMG, 3 Bazzooka team, 3 2 1/2-ton truck

La Cruz de Hierro

La Cruz de hierro es la condecoración de más alto grado en Alemania, fue creada por el rey de Prusia en 1813 durante la Befreiungskrieg (La Guerra de Liberación) contra los ejércitos napoleónicos. Inspirándose en la Legión de Honor francesa, la nueva condecoración podría ser concedida a oficiales y soldados por actos de heroísmo en batalla y a oficiales superiores victoriosos en batallas.



Cruz de Hierro de 1914

Se autorizó su concesión durante las campañas de 1813-14 y durante la campaña de Waterloo en 1815. Sin embargo no fue autorizada durante la Guerra Revolucionaria de 1848-49, las Guerras Schleswig-Holstein (1848-50 y 1864), o la Guerra de la Siete Semanas contra Austria (1866), aparentemente porque éstas fueron, al menos parcialmente, guerras civiles y no conflictos internacionales. La condecoración fue nuevamente concedida durante la Guerra Franco-Prusiana (1870-71), durante la Primera Guerra Mundial (1914-18) y la Segunda Guerra Mundial (1939-45). Durante



Cruz de Caballero con hojas de roble, espadas y brillantes

estas dos últimas, la Cruz de Hierro fue concedida con bastante generosidad.

En su concepción original, la Cruz de hierro tenía solamente 3 categorías, Segunda Clase, Primera Clase y Gran Cruz y así se mantuvo hasta la Segunda Guerra Mundial. Durante este conflicto, Hitler, que había conseguido la de Segunda Clase y la de Primera Clase en el frente oeste durante la Primera Guerra Mundial, añadió 5 nuevas categorías, principalmente para estimular la moral. De esta forma, al final de la Segunda Guerra Mundial había 8 categorías para esta condecoración:

- 2 Eisernes Kreuz (Cruz de Hierro de Segunda Clase)
- 1 Eisernes Kreuz (Cruz de Hierro de Primera Clase)
- Ritter Kreuz (Cruz de Caballero)
- Ritter Kreuz mit Eichenlaub (Cruz de Caballero con Hojas de Roble)
- Ritter Kreuz mit Eichenlaub and Schwerth (Cruz de Caballero con Hojas de Roble y Espadas)
- Ritter Kreuz mit Eichenlaub, Schwerth, and Brillanten (Cruz de Caballero con Hojas de Roble, Espadas y Brillantes)
- Ritter Kreuz mit Goldaneneichenlaub, Schwerth, and Brillanten (Cruz de Caballero con Hojas de Roble de oro, Espadas y Brillantes)
- Gross Kreuz (Gran Cruz)

La Gran Cruz ha sido únicamente concedida en tres ocasiones, dos de ellas a oficiales por méritos incuestionables, al Mariscal Gebhard von Blucher (Waterloo) y al Mariscal Paul von Hindenburg que comandó los ejércitos alemanes en el frente ruso durante la Primera Guerra Mundial, y la tercera, de forma indigna, a Hermann Goering.

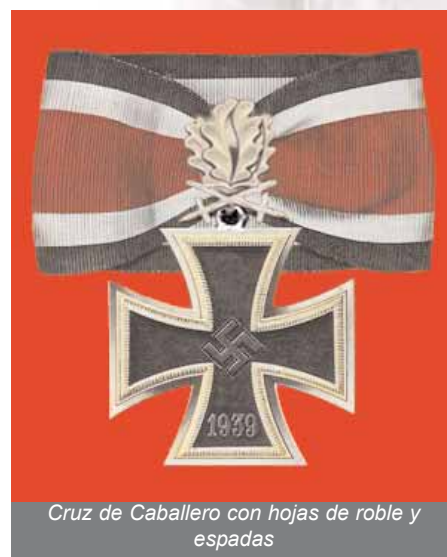
Durante la Segunda Guerra Mundial, se concedieron decenas de miles de la Cruz de Hierro de Primera y Segunda Clase, y 7.377 Cruces de Caballero en sus distintas versiones.



Cruz de Caballero



Cruz de Caballero con hojas de roble



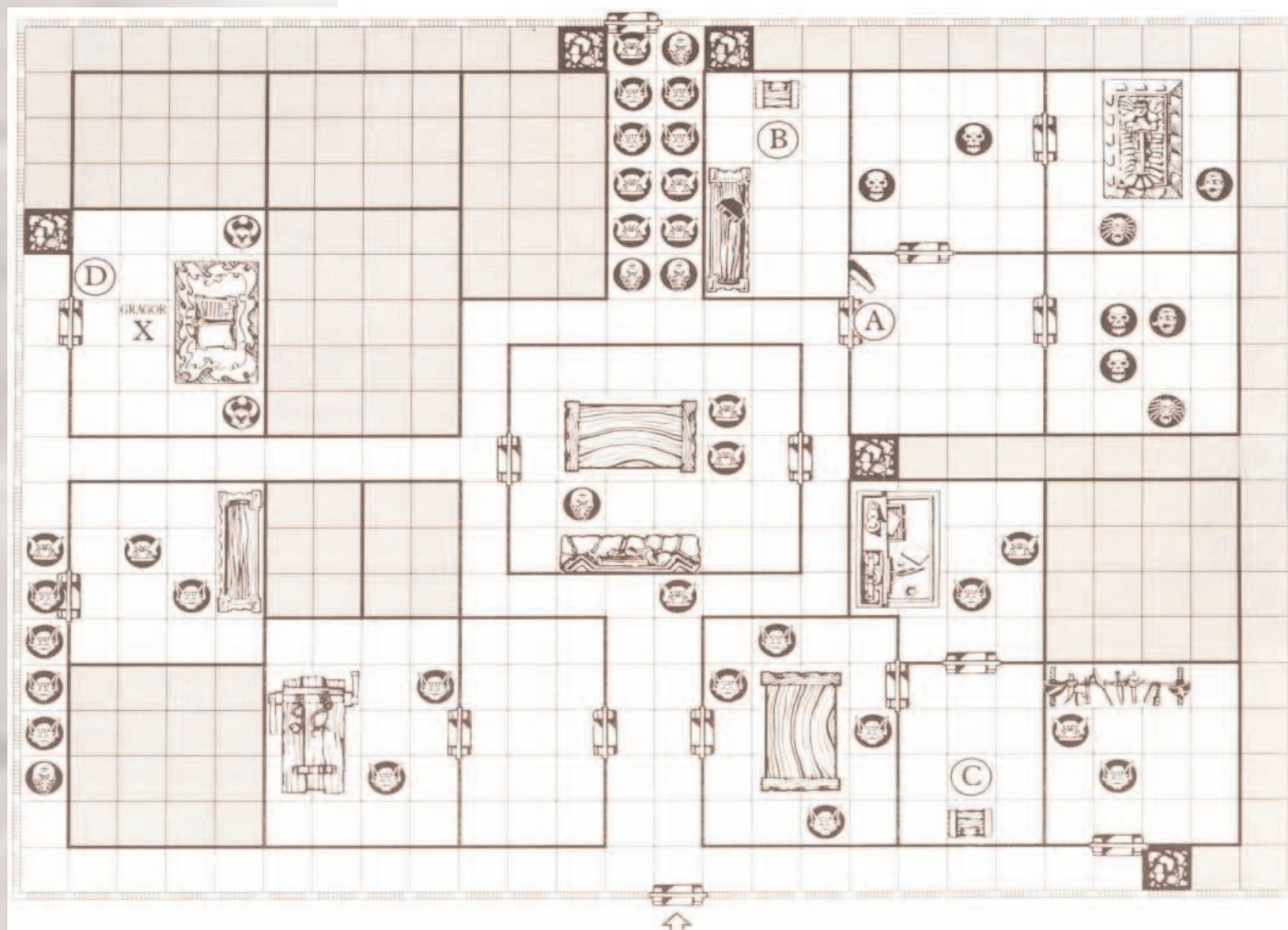
Cruz de Caballero con hojas de roble y espadas

LA TORRE DE KELLAR (Y III)

6. LA GRAN CIUDADELA

La Gran Ciudadela, antaño orgullo de los Enanos, está en el centro de los Aposentos de Belorn. Actualmente, aquí es donde viven la mayoría de pielesverdes, en un estado que nada tiene que ver con la gloriosa ciudad Enana.

Encontraréis una gran cantidad de Orcos, pues están ultimando un asalto al Imperio que puede terminar como un ¡Whiaagh! imparable. Su líder es Gragor, un terrible kaudillo. Quedáis advertidos. La batalla pronto estallará. Preparaos bien, pues la victoria no está ni mucho menos asegurada. ¡Ah! Se me olvidaba... La tercera parte del mapa de piedra de Grin se encuentra probablemente en la Gran Ciudadela...



NOTAS

A - Esta puerta ha estado tantos años que parece imposible de abrir. Cuando un jugador intente abrirla, debe tirar 2d6; si el resultado es inferior a su Cuerpo inicial, la abre; si no, la puerta permanece cerrada.

B - Este cofre del tesoro contiene dos Pócimas Curativas. Cada una restaurará hasta 4 Puntos de Cuerpo perdidos.

C - Este cofre contiene una parte del Mapa de Piedra de Grin. El jugador que lo abre debe anotar que lo ha encontrado.

D - Gragor, además de ser más listo y más grande que el resto de orcos (lo primero no es muy difícil), lleva una enorme rebanadora mágica. Se considera que Gragor tiene MOV 6, ATA 6 (debido a la rebanadora mágica), DEF 3, MEN 3 y 2 puntos de Cuerpo.

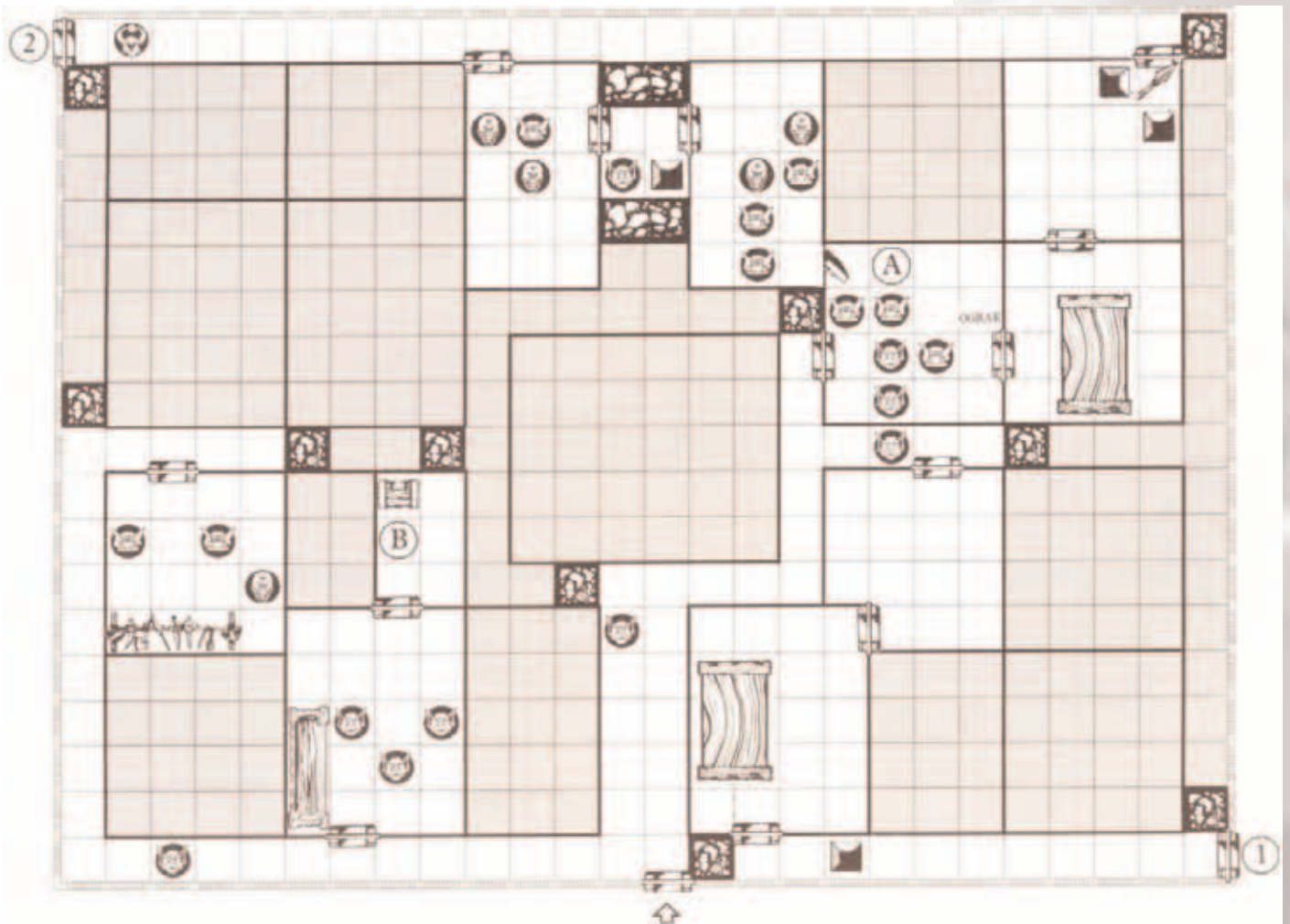
Monstruo errante: Fímir.

7. EL PASILLO DEL ESTE

La Puerta del Este es el final de los Aposentos de Belorn.

Pero para llegar a ella tendréis que franquear el pasillo, que probablemente esté bien guardado por muchos enemigos... Tendréis que luchar todo el camino hacia la Puerta del Este y deberéis penetrar en el pasillo a través de la puerta Sur.

Aquí encontraréis la última parte del mapa de la piedra de Grin...



NOTAS

A - Ograk, el infame jefe Orco que por muchos años ha llevado a sus saqueadores dentro de los propios límites del Imperio, es el líder del destacamento. En tu turno, si quieres, puedes poner a Ograk (aunque no hayan entrado en su habitación) y todo lo que contenga la habitación (orcas y goblins); en tu turno, Ograk puede mover a través de la puerta secreta de la habitación, y si entra en la habitación adyacente pon los Orcos, Goblins y Fimir correspondientes. Ograk no puede atravesar puertas cerradas (salvo esa puerta secreta). Ograk tiene MOV8, ATA4, DEF6, CUE1 y MEN3.

B - Este cofre del tesoro contiene parte del mapa de piedra de Grin. Entrega otra parte del mapa al jugador que lo haya abierto.

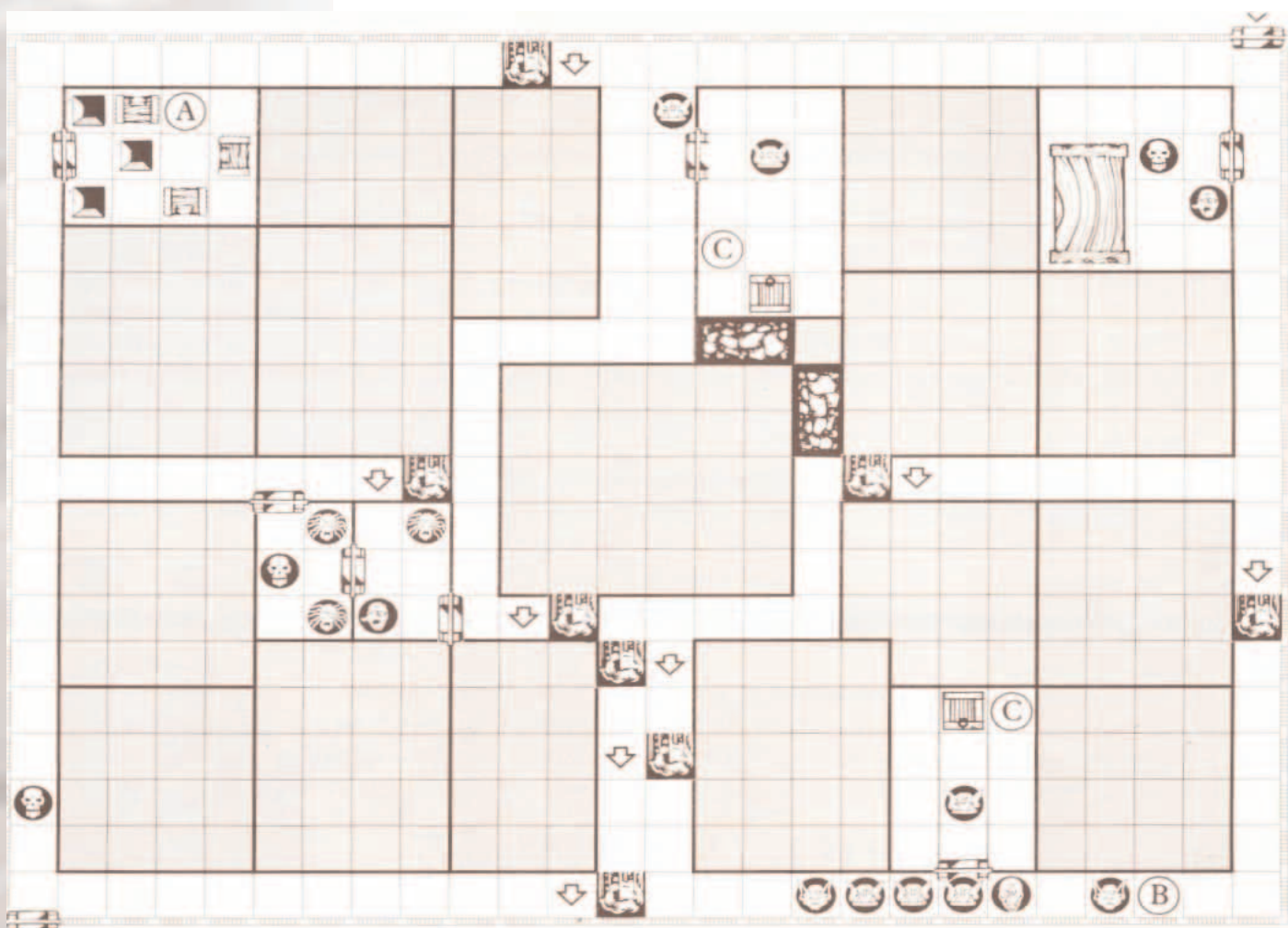
1 y 2 - El Pasillo Este tiene dos salidas. Si los personajes salen por la Puerta 1, irán a la "Puerta del Este". Si salen por la puerta 2, irán a la "Mina de Belorn".

Monstruo errante: Guerrero del Caos.

8. LA MINA DE BELORN

Todos saben que los Enanos son los mejores mineros de todo el mundo, capaces de perforar las rocas más duras para llegar a las vetas de oro y Gromril. De hecho, la mayoría de fortalezas enanas se construyeron sobre minas de estos preciados metales, y la fortaleza de Belorn no es una excepción. Dentro de los Aposentos está la Mina de Belorn, una antiquísima mina que una vez era la más rica de toda la región.

Sin embargo, hoy en día la mina es un lugar muy peligroso, no tan sólo por los seres que allí acechan, sino también por el peligro de derrumbe, ya que hace años que las minas no se refuerzan donde es debido...



NOTAS

El movimiento de los Monstruos no activa las trampas de Roca Caída (se supone que se conocen dónde viven).

A - Estos cofres contienen 200 monedas de oro cada uno.

B - Estos orcos están buscando oro y van armados con picos, así que tiran un dado más de Combate.

C - Estas dos casillas contienen trampillas comunicadas por un túnel que se mostrará al jugador que examine la localidad. De una trampilla vas a la otra (puedes mover libremente luego). Sin embargo, el túnel no es muy seguro, está oscuro y lleno de rocas afiladas y hay cascotes que aún caen del techo, por lo que cualquier miniatura que lo atravesase (sea jugador o monstruo) deberá tirar 1d6, y con 4+ pierde un punto de Cuerpo...

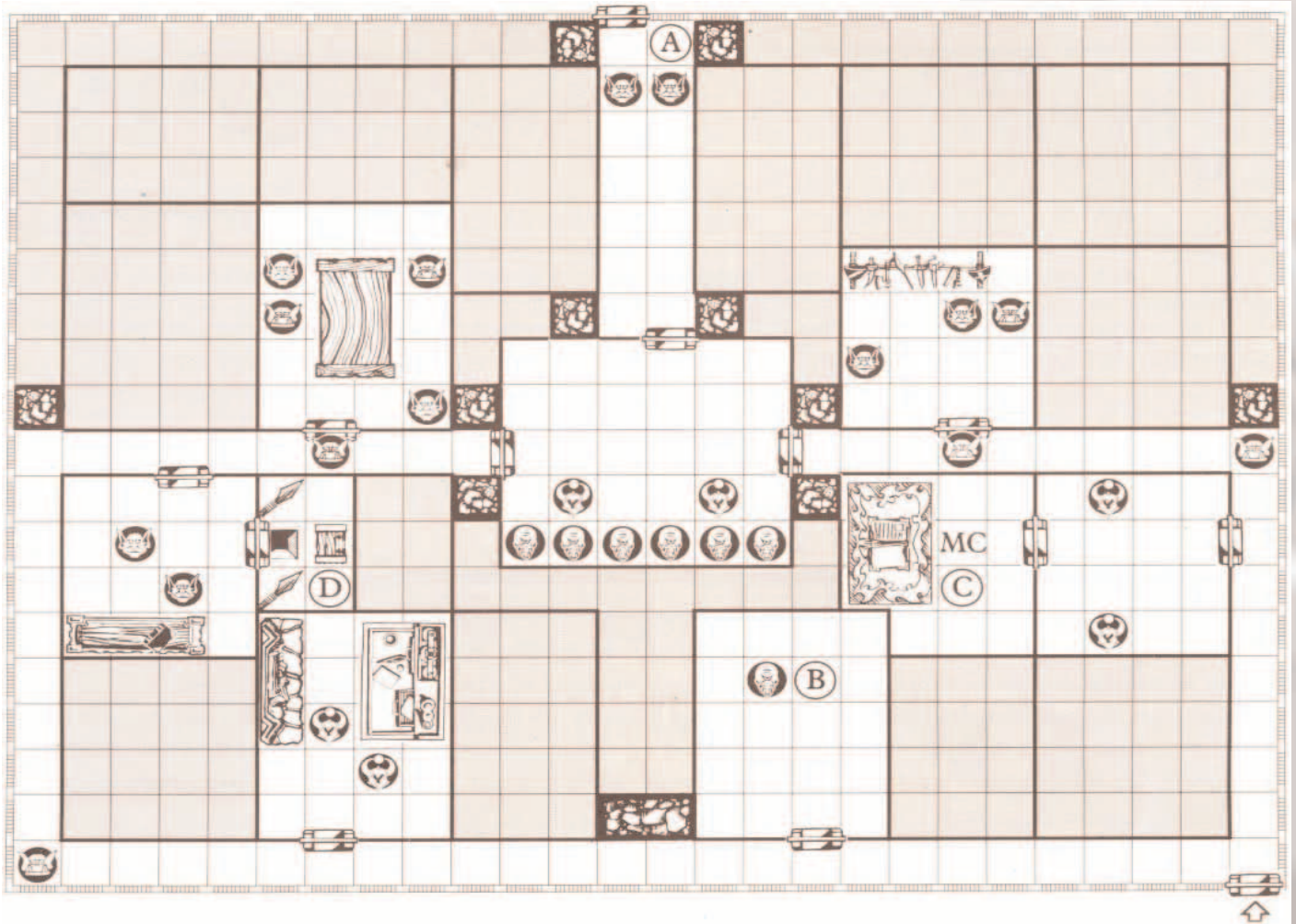
Monstruo errante: Gárgola.

9. LA PUERTA DEL ESTE

Habéis viajado lejos hasta llegar aquí.

Debéis franquear la Puerta del Este para llegar al Pico de Grin y la Torre de Kellar, y poder rescatar al Emperador...

Os diría que el viaje será peligroso, pero no hace falta. Muchos Orcos y algunos Guerreros del Caos están explorando la zona para evitar que lleguen refuerzos imperiales...



NOTAS

A - La puerta está cerrada. Sin embargo hay unas antiguas escrituras que deben ser leídas en voz alta para que se abran. Cualquier jugador puede intentarlo en su turno (en vez de atacar, disparar o lanzar magia) si puede ver la puerta (y las inscripciones): debe tirar 2d6 y obtener menos que su Mente para poder abrir la puerta. El Enano conoce las runas de su pueblo, así que sólo deberá tirar 1d6.

B - Hay algunos monstruos tocados por el Caos, y éste es uno bendecido por Tzeentch. El monstruo puede cambiar de apariencia, y actualmente ha tomado la de un Fímir. Cada vez que se mata al monstruo, 1d6 para saber en qué monstruo se regenera (1 Goblin, 2 Orco, 3 Fímir, 4 Guerrero del Caos; 5 Gárgola; con 6, finalmente muere).

C - Petrokk es un paladín del Caos bendecido por Tzeentch, y es capaz de lanzar un hechizo para volver loca a la gente. Tiene los atributos de un Guerrero del Caos. Además de combatir en cuerpo a cuerpo, Petrokk puede lanzar el hechizo: se trata igual que la Ballesta y debe dirigirse contra cualquier personaje en su línea de visión; dicho personaje debe tirar 2d6, y por cada resultado 4+ en algún dado, el personaje pierde un punto de Mente. Recuerda que si un personaje llega a cero puntos de Mente, muere.

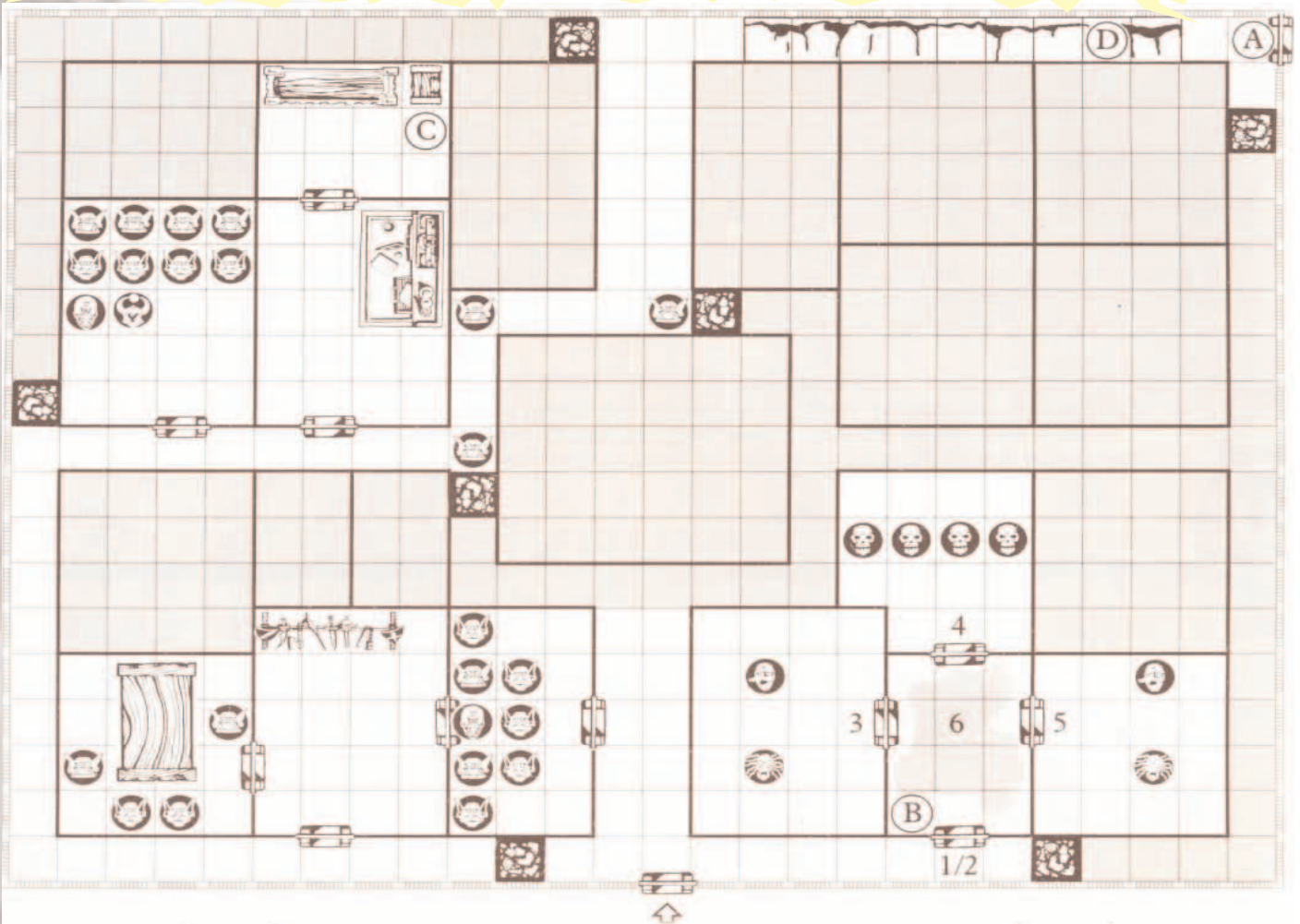
D - El cofre está vacío.

Monstruo errante: Fímir.

10. FINAL: EL ESCARPADO DE GRIN

Ahora que tenéis el mapa de Grin, podéis encontrar la senda del Escarpado de Grin. Recordad vuestro deber y no os desviéis de él, pues el enemigo es demasiado numeroso. La hora del rescate está cerca.

Una vez pasada la senda del Escarpado de Grin llegaréis a la Torre; coged al Emperador y su guardia y conducidlos a un lugar seguro. La senda es estrecha y habrá enemigos, pero nada comparado con lo que os viene ahora... Cuando lleguéis al escarpado, caminad con mucha precaución...



NOTAS

A - Esta puerta está cerrada mágicamente, y sólo se puede abrir si la atraviesa la Gárgola..

B - Esta habitación está llena de una bruma mágica. Cuando un personaje entre en ella, tira 1d6 y colócalo en la habitación correspondiente (con 1-2 se queda en la puerta). Con un 6, todos los jugadores pierden un punto de Cuerpo a no ser que saquen 4+ en 1d6. Los monstruos no pueden entrar en esta habitación.

C - El cofre del tesoro contiene 250 monedas de oro.

D - Cuando un jugador entra en el Escarpado o se mueve a través de él, tira 1d6; con un 6, aparece el Guardián de Grinn (es una Gárgola, pero con 3 puntos de Cuerpo; además, es inmune a todos los hechizos).

Monstruo errante: Fímir.

La puerta se abrió en la Torre de Kellar. Desde arriba, se escuchó el fragor de la batalla. Las fuerzas de Morcar lanzaron su último y despiadado asalto. El Emperador reunió a sus capitanes, intentando organizar por última vez su línea de batalla. Entonces llegó la noticia: un grupo de Campeones había encontrado un camino a través de los Aposentos de Belorn... Sin vacilar, el Emperador ordenó a sus capitanes llevar a sus hombres a lugar seguro, mientras el último Capitán, Kenaron, se sacrificó destruyendo el portón para que no pudieran seguirles...

